

# ¿Cómo puede una herramienta de aprendizaje basada en vídeos contribuir a un aprendizaje significativo e inclusivo de los alumnos?

RESUMEN

30 June 2025

## El problema y el contexto

EdPuzzle es una herramienta educativa digital diseñada para mejorar el aprendizaje mediante el uso de vídeos interactivos. Permite a los docentes enriquecer el contenido de los vídeos con preguntas, notas y evaluaciones integradas, lo que facilita que los estudiantes interactúen con el material de una forma más dinámica y personalizada. EdPuzzle recopila datos sobre el rendimiento de los estudiantes y ofrece a los docentes información práctica que facilita la evaluación formativa, la enseñanza diferenciada y una mayor autonomía de los estudiantes. EdPuzzle, que se utiliza en muchos centros educativos privados y concertados de toda España, se ha convertido en parte esencial de las estrategias digitales de muchas instituciones educativas, aunque su adopción en los centros educativos públicos sigue siendo limitada debido a las restricciones administrativas. Sin embargo, la capacidad de la herramienta para favorecer un aprendizaje significativo depende en gran medida de los enfoques pedagógicos de los docentes y de su comprensión de la inclusión en las prácticas educativas.

En el contexto de la educación inclusiva, es fundamental reconocer que las herramientas tecnológicas como EdPuzzle no son instrumentos neutrales; su impacto en el aprendizaje del alumnado está condicionado por las expectativas, creencias y prácticas de los docentes. Las investigaciones destacan el papel fundamental que juegan las expectativas de los docentes en los resultados de los estudiantes, sobre todo en contextos socioeconómicamente desfavorecidos. Tener bajas expectativas puede llevar a ciclos de fracaso académico, a una disminución de la autoestima y al acentuamiento de las desigualdades sistémicas. Por el contrario, tener altas expectativas y un gran sentido de autonomía entre docentes, estudiantes y familias puede fomentar la resiliencia, el compromiso y el buen rendimiento académico.

El sistema educativo español se ha enfrentado históricamente a problemas como los altos índices de repetición y la desigualdad social en la educación. Factores como la incapacidad aprendida (cuando estudiantes e incluso docentes sienten que no pueden cambiar las cosas) suponen importantes barreras para el aprendizaje. En este contexto, las herramientas digitales deben aplicarse con una perspectiva de equidad explícita. Sin ese enfoque, se corre el riesgo de acentuar las desigualdades existentes, sobre todo cuando los docentes perciben que los problemas estructurales impiden que sus estudiantes obtengan un rendimiento educativo significativo.

Por tanto, el uso de EdPuzzle puede mitigar o agudizar las desigualdades en función de cómo se integre en el proceso de aprendizaje. Para que la aplicación sea eficaz se requiere una planificación pedagógica estructurada, grandes expectativas hacia todos los estudiantes y un enfoque inclusivo que trabaje activamente para eliminar las barreras al aprendizaje. La confianza de los docentes en el potencial de sus estudiantes y en su propia capacidad para fomentar el aprendizaje son fundamentales. Si los docentes consideran las herramientas digitales como meros complementos técnicos y no las integran en una estrategia más amplia de equidad e implicación significativa, es probable que estas herramientas tengan efectos limitados o incluso negativos.

## Enseñanzas extraídas

Para apoyar un uso inclusivo de EdPuzzle, se han identificado diversas estrategias clave:

- Garantizar que las tareas sean significativas, motivadoras y se disponga de tiempo suficiente para llevarlas a cabo, fomentando la autonomía y la capacidad de organización.
- Utilizar la herramienta para ofrecer retroalimentación personalizada e itinerarios de aprendizaje diferenciados, especialmente para los estudiantes que requieren más apoyo.
- Facilitar a los estudiantes instrucciones explícitas sobre cómo utilizar la herramienta de forma eficaz, reconociendo que es posible que un aparente dominio digital enmascare importantes carencias de habilidades.
- Adaptar las secuencias didácticas en función de los datos de rendimiento recopilados, y utilizar las métricas no como un fin, sino como una orientación para la toma de decisiones pedagógicas.

Asimismo, debe tenerse en cuenta el acceso equitativo a los dispositivos y a la conexión a Internet, aunque los docentes entrevistados en España señalaron que la brecha digital se ha reducido de forma significativa desde la pandemia de COVID-19. No obstante, garantizar que todos los estudiantes reciben apoyo personalizado fuera del centro educativo sigue siendo un desafío apremiante. Herramientas como EdPuzzle pueden ayudar a paliar esta carencia ofreciendo recursos asíncronos y personalizados a los que los estudiantes pueden acceder de forma independiente.

Por último, para utilizar de forma realmente significativa e inclusiva herramientas digitales como EdPuzzle, es fundamental formar al profesorado. Tal formación ha de incorporar dos elementos centrales: un énfasis en la integración pedagógica, para garantizar que el uso de la tecnología se ajusta a unos objetivos de aprendizaje claros, y un énfasis deliberado en los marcos de equidad e inclusión. Este doble enfoque es fundamental para garantizar que la innovación educativa fomenta mejoras reales en los resultados de aprendizaje de todos los estudiantes, en particular de los que provienen de contextos desfavorecidos.

En conclusión, aunque EdPuzzle presenta grandes oportunidades para mejorar la enseñanza y el aprendizaje, su éxito como herramienta educativa inclusiva depende en definitiva de la alfabetización pedagógica y de inclusión de los docentes que lo apliquen. El potencial transformador de estas herramientas únicamente se podrá aprovechar plenamente si la innovación tecnológica se basa en prácticas pedagógicas sólidas y en un firme compromiso con la equidad.



**Cofinanciado por  
la Unión Europea**

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.