



Educación
Continua

Curso
**ESTRATEGIAS PARA LA ATENCIÓN A LA
DIVERSIDAD EN CONTEXTOS EDUCATIVOS**

I AGENDA

Semana 1, Del 03 al 07 de agosto de 2026

Día	Hora	Temática
Lunes 03	14h00 a 18h00	Enfoque legal y protocolo • Derechos de estudiantes con NEE • Qué dice la normativa legal aplicable para cada uno de los casos. • Qué hacer paso a paso cuando detectas un caso • Protocolos institucionales (derivación, informe) Capacitador Rommel Chiriboga
Martes 04	14h00 a 18h00	Identificación y respuesta educativa • Concepto de diversidad e inclusión • Tipos de necesidades en el aula • Señales de alerta • Primeras acciones del docente • Documento individual de adaptación curricular (DIAC) Capacitadora Verónica Granda
Miércoles 05	14h00 a 18h00	Estrategias creativas basadas en el arte para la inclusión. • El arte como herramienta para la expresión, inclusión y bienestar. • Estrategias creativas aplicables en contextos educativos y de intervención • Técnicas inspiradas en la arteterapia (adaptadas a contextos no clínicos) Capacitadora Cristina Luna
Jueves 06	14h00 a 18h00	Uso de la inteligencia artificial para el diseño de estrategias didácticas inclusivas en contextos educativos diversos • Identificar y seleccionar herramientas y recursos de IA adecuados para el diseño y la implementación de situaciones de aprendizaje efectivas para atender la diversidad. • IA para diversificar la participación de los estudiantes • Crear contenido educativo innovador potenciado por la IA. • Consideraciones éticas en el uso y aplicación de la IA Capacitador Julio Idrobo
		Metodologías activas y gamificación como estrategias didácticas para la atención a la diversidad en contextos educativos inclusivos. • Metodologías activas para la diversidad



Educación
Continua

Curso
ESTRATEGIAS PARA LA ATENCIÓN A LA
DIVERSIDAD EN CONTEXTOS EDUCATIVOS

I AGENDA

Viernes 07	14h00 a 18h00	• Aprendizaje basado en proyectos (ABP) • Aprendizaje cooperativo • Aula invertida Gamificación inclusiva • Qué es la gamificación (más allá del juego) • Elementos: retos, niveles, recompensas, narrativa • Cómo adaptar la gamificación a estudiantes diversos • Errores (competencia excesiva, exclusión, etc.) Capacitador Julio Idrobo
-----------------------	----------------------------	---