



Ficha técnica de materias optativas

Nombre del curso: Proyecto didáctico digital para la educación inclusiva
Docente: Profesor 1
Días y horarios: Lunes 8:00 a 10:00, 15:00 a 16:30 martes 15:30 a 17:00
Cupo máximo: 15
Criterios de inscripción (si aplica): Disposición para aprender
Conceptos básicos: Gamificación, Recursos digitales, Contexto escolar, TIC
Justificación: El término actual para la educación sin barreras es la educación inclusiva, la cual tiene como propósito posibilitar y garantizar el acceso y el aprendizaje de los estudiantes. La educación inclusiva debe responder a las necesidades de los alumnos en general y en especial de los alumnos que presenten alguna discapacidad como la auditiva, la visual o motriz. En la actualidad el e-learning avanza y está creciendo en todo el mundo, ya no es el aprendizaje del futuro, sino que es el aprendizaje del presente, incorporando la gamificación como una técnica que traslada todo el potencial de los juegos en el ámbito educativo.
<ul style="list-style-type: none">• Objetivo general: Analizar el uso de la gamificación como herramienta para la inclusión
Objetivos específicos: <ul style="list-style-type: none">• Implementar ambientes de aprendizaje mediados por la tecnología que movilicen el conocimiento y faciliten el desarrollo de habilidades comunicativas, tecnológicas y socioafectivas• Creación de proyecto que incorpore la usabilidad y accesibilidad para un e-learning inclusivo
Método de trabajo: Por naturaleza de la materia, ésta se desarrollará en un laboratorio de computación, con conexión a internet.
Criterios de evaluación: 80% asistencia, cumplimiento de tareas y trabajos, disposición al trabajo colaborativo, presentación de trabajos originales, 20 % de avance de trabajo final.
Temario: <ol style="list-style-type: none">1. Contexto escolar<ol style="list-style-type: none">a. Contexto próximo: aulab. Contexto amplio: centroc. Contexto socio familiar2. La gamificación educativa<ol style="list-style-type: none">a. Conceptosb. Tipos de gamificaciónc. Diferencias entre juego y aprendizaje basado en Juegos (ABJ)3. Las Tic en la educación Inclusiva<ol style="list-style-type: none">a) Conceptosb) Recursos digitales <p>Aplicaciones y recursos telemáticos</p>
Bibliografía: Para esta materia optativa se sugiere la siguiente bibliografía:



Ficha técnica de materias optativas

- CABERO, J. y CÓRDOBA, M. (2009). "Inclusión educativa: inclusión digital". En Revista de Educación Inclusiva, Vol. 2 (nº 1), pp. 61-77.
- Cabero Almenara, J., & Fernández Batanero, J. M. (2014). Una mirada sobre las TIC y la educación inclusiva: reflexiones en torno al papel de las TIC en la educación inclusiva. C & P: Comunicación y Pedagogía, Vol. 279, pp. 38–42.
- CÓRDOBA, M.; CABERO, J. y SOTO PÉREZ, F.J. (Coords.) (2012). "Buenas prácticas de aplicación de las TIC para la igualdad". Sevilla: Eduforma
- Díaz, V. (2015). La Gamificación educativa . Una alternativa para la enseñanza creativa. Digital Education Review.
- González y Farnós (2009). Usabilidad y accesibilidad para un e-learning inclusivo. <https://revistaeducacioninclusiva.es/index.php/REI/article/view/26>
- Merayo, P. (2018). El futuro de la enseñanza es e-learning. <https://www.maximaformacion.es/e-learn/el-futuro-de-la-ensenanza-es-e-learning/>
- Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. Realidad y Reflexión, 16(44), 108-118.
- Pérez, I. J., Rivera, E., & Trigueros, C. (2017). La profecía de los elegidos: Un ejemplo de gamificación aplicado a la docencia universitaria. Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, 17(66), 243-260 doi: <https://doi.org/10.15366/rimcafd2017.66.003>
- Rodríguez, M., & Arroyo, M.L. (2014). Las TIC al servicio de la inclusión educativa. Digital Education Review, 25, 108-126.
- Vidal-Esteve, I., López-Marí, M., Marín-Suelves, D., & Peirats-Chacón, J. (2018). Revisión y análisis de investigación publicada sobre intervención gamificada en discapacidad intelectual. Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento, 18(2), 274-297.

Con los estudiantes se definirá la bibliografía complementaria para el curso.