

Aportes de las Tecnologías para sujetos con Discapacidad Intelectual

Esc. Sec. Y Sup. N° 7 “José M. Estrada”

2018

Prof. NOGUERA, Juan

APORTES DE LAS TECNOLOGÍAS PARA SUJETOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

PROYECTO DE CÁTEDRA

Carrera: Profesorado de Educación Especial

Docente: NOGUERA, Juan Horacio

Unidad Curricular de Definición Institucional: “Aportes de las tecnologías para sujetos con discapacidad intelectual”

Campo de la formación: Específica

Formato: Seminario - Taller

Curso: 3^{er}

Carga horaria semanal: 3Hs

Régimen de cursado: Anual – Presencial

Ciclo Académico: 2019

Plan de Estudio 2017 – Res. N° 0976/17 CGE

Fundamentación

Partimos de pensar estrategias para el trabajo con niños, jóvenes y adultos con discapacidad intelectual, motriz, visual y auditiva, que supone un amplio abanico de manifestaciones y de capacidades. Y es partiendo de estas capacidades donde la incorporación de las tecnologías aportará diversos caminos para potenciarlas, para estimular habilidades y competencias que mejoren sus posibilidades de aprendizaje, comunicación, adaptación al medio social e inclusión laboral.

En este sentido, y con el objeto de lograr una inclusión significativa y transversal de las TIC en la propuesta educativa, tomaremos como eje de trabajo el despliegue de estrategias que promuevan mejoras en diferentes áreas de aprendizaje. Las TIC también ofrecen oportunidades para adquirir habilidades que pueden luego transferirse a distintas situaciones, como generalizar los aprendizajes sobre el manejo de un programa y recordar una secuencia de procedimientos necesaria para lograr un objetivo. En suma, aprender con las TIC y aprender de ellas abre nuevas

Aportes de las Tecnologías para sujetos con Discapacidad Intelectual

oportunidades para estimular habilidades del pensamiento y áreas del desarrollo, y promover la construcción del conocimiento. Enmarcar las estrategias y propuestas didácticas para la incorporación de nuevas tecnologías en el trabajo áulico dentro del concepto de educación inclusiva supone la definición de objetivos y la búsqueda de recursos que promuevan aportes significativos para cada tipo de discapacidad e introduzcan una mejora en la calidad educativa.

Propósitos de enseñanza

- Estimular a los estudiantes al acercamiento y familiarización de los contenidos interactivos, digitales y móviles.
- Revisar y determinar las posibilidades didácticas que ofrece la incorporación de la computadora como recurso.
- Promover el desarrollo de competencias comunicativas propias y adecuadas para estudiantes con discapacidad.
- Fomentar propuestas pedagógicas de producción de material audiovisual para implementar en el aula.
- Ofrecer un espacio de discusión crítica en torno a la inclusión de las TIC en la gestión educativa, la enseñanza y las prácticas escolares.
- Ampliar el campo de la experiencia de los educadores a través del aprendizaje de nuevos conocimientos e instrumentos que les permitan diseñar estrategias de trabajo en las aulas y las escuelas.
- Proponer múltiples recursos para la formación, producción e intercambio de experiencias relacionadas con los aprendizajes mediados por nuevas tecnologías.

Objetivos

- Analizar las distintas propuestas didácticas que pueden llevarse a cabo a través de las TIC
- Identificar los beneficios y las desventajas del uso de las TIC en el aula en la Educación Especial.
- Comprender la influencia de las tecnologías en el proceso de enseñanza –aprendizaje.
- Desarrollar la competencia para trabajar en equipo de forma colaborativa aprovechando las posibilidades de las aplicaciones de la nube.
- Experimentar modelos de aprendizaje alternativos basados en la investigación del alumnado utilizando las TIC.

Aportes de las Tecnologías para sujetos con Discapacidad Intelectual

- Explorar y seleccionar recursos que faciliten la implementación pedagógica de las TIC en la modalidad Educación Especial.
- Planificar con TIC promoviendo las competencias de Educación Digital según la discapacidad.

Contenidos de enseñanza

El orden de los módulos no es jerárquico. Su orden depende de la dinámica propia de la clase. También se incluirán otras referencias bibliográficas en función de los contenidos detallados y/u otros emergentes, durante el transcurso del año escolar, sin que implique la modificación del Proyecto de cátedra.

Módulo 1:

Orientaciones para la elaboración de material digital accesible

Este módulo propone orientaciones a los futuros docentes sobre cómo producir material digital accesible. El objetivo es que todos los estudiantes tengan facilitado el acceso al aprendizaje, independientemente de sus posibilidades, dificultades o capacidades.

↳ Orientaciones tecnológico-pedagógicas para facilitar el acceso al aprendizaje

- **Consideraciones para la elaboración de estrategias didácticas con TIC** (La producción de información es un derecho de todos los ciudadanos, por este motivo existen pautas de accesibilidad que permiten que usuarios con diferentes características tengan las mismas oportunidades de crear).
- **Los sistemas operativos** (El Sistema Operativo Windows y el Sistema Operativo Huayra ofrecen opciones de accesibilidad que pueden configurarse según necesidades específicas, para facilitar la navegación por el equipo).
- **El procesador de textos** (En el caso de alumnos que presenten una motricidad comprometida o baja visión se recomienda el uso del procesador de textos como facilitador de la escritura).
- **La elaboración de textos accesibles** (Para la redacción de textos accesibles a las necesidades de todos los alumnos se recomiendan algunas pautas para su elaboración:

Aportes de las Tecnologías para sujetos con Discapacidad Intelectual

- El grosor de la letra debe ser normal, sin formato negrita. Tampoco es conveniente usar letra cursiva o subrayada ya que dificulta la lectura.
- Los textos deben presentarse con orientación horizontal y sin justificación, de este modo se facilita identificar el principio del renglón).
- **Navegar y jugar en internet** (Se recomienda que el docente se tome el tiempo de analizar el sitio web con el alumno para poder: leer el título destacado, observar las imágenes, o identificar si la información requerida se encuentra en esa página y o verificar si cuenta con audios o videos que sean relevantes.).
- **Buenas prácticas** (Aquellas actividades que impliquen el uso de la netbook deben estar mediadas por el docente.
 - Uso de los recursos digitales en el contexto de las propuestas curriculares de la institución educativa y del área.
 - Rol protagónico de las familias en el seguimiento y acompañamiento de las tareas escolares y del uso de la netbook en el hogar).

↪ **Sugerencias básicas para hacer accesible un Blog**

- **Selección de la Plantilla o Tema** (Es recomendable que la página esté organizada de tal manera que facilite la lectura del lector de pantalla. Para esto se sugiere utilizar los temas que se encuentran agrupados en la categoría Sencillo).
- **Anclar una entrada fija** (Al abrir el blog es recomendable que exista una entrada fija con la explicación sobre su organización, permitiendo anticipar el orden de lectura. Para esto es necesario desbloquear algunas opciones ocultas que permiten añadir nuevos gadgets a la estructura del blog).
- **El uso de imágenes** (Las entradas de los blogs pueden incluir imágenes. Para permitirle a un lector de pantalla realizar su lectura es recomendable acompañarlas con un texto alternativo)
- **Aumentar o disminuir tamaño de letras** (Para facilitar la lectura de la información se recomienda insertar las opciones de aumentar o disminuir el tamaño de la fuente, de este modo se evitará el recorte de pantalla como sucede cuando se utiliza la lupa del sistema del operativo).
- **Uso de la fuente** (Es aconsejable el uso de tipología de letras sin serif, es decir, Arial, Verdana o Calibri, preferentemente de tamaño mayor a 14 puntos.).
- **Uso del color** (Es fundamental que prevalezca el alto contraste, por lo tanto se recomienda utilizar un fondo color opaco, con letras contrastantes, azul marino, violeta oscuro, negro).

Aportes de las Tecnologías para sujetos con Discapacidad Intelectual

↪ La accesibilidad web

- ¿Cómo se implementa la accesibilidad web?
Niveles de accesibilidad
- **Principio Nº 1: Perceptibilidad** (Contempla que la información y los componentes de la interfaz se presenten al usuario de manera que pueda percibirlos, independientemente de sus capacidades sensoriales).
- **Principio Nº 2: Operatividad** (Remite a que los componentes de la interfaz y la navegación deben funcionar de modo tal que el usuario pueda navegar el contenido sin inconvenientes y de manera independiente, más allá del dispositivo que utilice y velocidad de uso que requiera).
- **Principio Nº 3: Comprensibilidad** (Refiere a que tanto la información, como el manejo de la interfaz de usuario, deben ser comprensibles).
- **Principio Nº 4: Robustez** (Hace referencia a que el contenido y el funcionamiento de la página web deben ser lo suficientemente robustos como para ser interpretados por una amplia variedad de dispositivos, incluidas las tecnologías asistivas).

Bibliografía

Nación, M. d. (2016). *Orientaciones para la elaboración de material digital accesible*. Buenos Aires.

Módulo 2:

Competencias de educación digital

Es importante reconocer las competencias relevantes para la inserción en la sociedad digital, a continuación se desarrolla una propuesta presentada en seis dimensiones.

1. **Creatividad e innovación** (Los alumnos promueven prácticas innovadoras asociadas a la cultura digital, producen creativamente y construyen conocimiento a través de la apropiación de las TIC.)
2. **Comunicación y colaboración** (Los alumnos se comunican y colaboran, contribuyendo al aprendizaje propio y de otros).
3. **Información y representación** (Los alumnos buscan, organizan y producen información para construir conocimiento, reconociendo los modos de representación de lo digital).
4. **Participación responsable y solidaria** (Los alumnos se integran a la cultura participativa en un marco de responsabilidad, solidaridad y compromiso cívico).

Aportes de las Tecnologías para sujetos con Discapacidad Intelectual

5. **Pensamiento crítico** (Los alumnos investigan y desarrollan proyectos, resuelven problemas y toman decisiones de modo crítico, usando aplicaciones y recursos digitales apropiados).
6. **Uso autónomo de las TIC** (Los alumnos comprenden el funcionamiento de las TIC y las integran a proyectos de enseñanza y de aprendizaje).

Bibliografía

Ripani, M. F. (2016). *Competencias de Educación Digital*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Obtenido de Competencias de Educación Digital.

Aportes de las Tecnologías para sujetos con Discapacidad Intelectual

MÓDULOS 3, 4, 5 y 6 - EDUCACIÓN DIGITAL INCLUSIVA

Recorridos	MÓDULO 3: Discapacidad Intelectual	MÓDULO 4: Discapacidad Auditiva	MÓDULO 5: Discapacidad Motora	MÓDULO 6: Discapacidad Visual
Gestión de las TIC en el aula	<p>Para comenzar a pensar las actividades para el aula, es conveniente analizar las condiciones previas</p> <p>Necesidades de aprendizajes del grupo</p> <p>Experiencias con diferentes tecnologías o dispositivos en sus hogares o lugares de residencia ¿Cuáles? recursos que conocen</p> <p>Presenta coordinación motora con relación al mouse o touch pad</p> <p>Comprende que existe una reacción causa-efecto entre el movimiento del mouse y lo que sucede en la pantalla</p> <p>Identifican las letras en el teclado o indicar qué letras digitar</p> <p>¿Cuál es la preferencia de modalidad de lenguajes del grupo (imagen, música, cuentos narrados, otros)?</p>			
Opciones de accesibilidad de los sistemas operativos	<p>Los sistemas operativos tienen opciones de configuración que pueden habilitarse para facilitar el trabajo con la computadora en situaciones en las que hay algún requerimiento particular.</p>			
Windows	<p>Este sistema operativo posee varias configuraciones para considerar según las necesidades. Pueden ajustarse desde el Panel de control, principalmente desde la opción Accesibilidad y también desde Mouse</p>	<p>Este sistema operativo posee algunas opciones para personas con discapacidad auditiva que pueden configurarse desde la opción Accesibilidad del Panel de control.</p>	<p>Este sistema operativo posee algunas configuraciones que pueden ajustarse desde el Panel de control, principalmente desde la opción Accesibilidad y también desde las opciones Mouse, Teclado y Pantalla.</p>	<p>Este sistema operativo posee algunas opciones para personas con discapacidad visual que pueden configurarse desde la opción Accesibilidad del Panel de control.</p> <p>Alto contraste</p> <p>Magnificadores de pantalla (Screen Magnifiers)</p> <p>Lectores de pantalla (Screen readers)</p> <p>NVDA</p> <p>Jaws</p>
<u>Huayra</u>	<p>Este sistema operativo posee distintas opciones de accesibilidad para configurar la vista, el teclado y el mouse y cuenta, además, con un lector de pantalla (Orca), un teclado</p>	<p>Este sistema operativo posee algunas opciones para personas con discapacidad que pueden configurarse desde la opción Acceso universal de la pestaña de Aplicaciones.</p>		<p>Entre las opciones de accesibilidad de Huayra se encuentran el lector de pantalla, Orca, el teclado en pantalla Onboard y las opciones de</p>

Aportes de las Tecnologías para sujetos con Discapacidad Intelectual

	en pantalla (Onboard) y un emulador de mouse (EnableViacam).			accesibilidad para configurar la vista, el teclado y el mouse.
Software: recursos de audio y video	La cámara web es esencial para capturar imágenes y elaborar el material de trabajo para el aula. Se utiliza junto con un editor de video que permite editar las imágenes y, lo que resulta más importante, insertar cuadros de interpretación en LSA (Lengua de señas Arg.) Ej. VideoPad Video Editor, ActivePresenter, Open Shot, Windows Movie Maker o Wondershare Video Editor			
Software: recursos de video		La cámara web es esencial para capturar imágenes y elaborar el material de trabajo para el aula. Se utiliza junto con un editor de video que permite editar las imágenes y, lo que resulta más importante, insertar cuadros de interpretación en LSA (Lengua de señas Argentina) Ej. VideoPad Video Editor, ActivePresenter, Open Shot, Windows Movie Maker o Wondershare Video Editor		
Tecnologías de apoyo: hardware o periféricos			Algunos alumnos con discapacidad pueden precisar determinada tecnología de apoyo para acceder a la computadora. En esos casos, podrían	

Aportes de las Tecnologías para sujetos con Discapacidad Intelectual

			implementarse los siguientes recursos, que fueron entregados por el programa Conectar Igualdad a las escuelas de Educación Especial Ej. Brazo articulado, pulsador o Switch, Ad Mouse, teclado expandido, trackball Mouse	
Recursos en línea	Se ofrecen a continuación una serie de recursos en línea para enriquecer las actividades del aula. Ej. Cokitos, Mundo Primaria, Educapeques, Educaplay). Buscadores infantiles (Los Buscadores Infantiles están diseñados y programados para promover una navegación segura, a partir del uso de algoritmos potentes de filtrado de contenidos no aptos para menores en sus resultados de búsqueda. Ej. Bunis, Buscador infantil.	En internet es posible encontrar diferentes espacios que propician oportunidades para elaborar propuestas para el aula, dado que constituyen una buena fuente para obtener distintos tipos de contenidos e información Ej. Dicciseñas, Manos que hablan, Canales, Educapeques, Mundo Primaria).	Varios recursos se encuentran disponibles de forma gratuita para trabajar en línea o sin conexión Ej. Senswitcher, El Buho Boo, Cincopatas, Childtopia).	Otros recursos destacados son los traductores de voz a texto o speech to text (STT). Estas herramientas son muy útiles también para el apoyo al aprendizaje de alumnos con trastornos del aprendizaje de la lectura y la escritura como por ejemplo la dislexia. Ej. Talktyper, Dictation.io, bababolka
Recursos para descargar			Ej. de algunos recursos para descargar: EdiLim, Plaphoons, Adapro, Cartoon Story Maker)	Ejemplos de algunos recursos para descargar: Audiocuentos, Sonolibro, Audiojuegos, biblioteca Argentina para ciegos, Tiflonexos, Tiflolibros, Be My Eyes, Audacity
Otros sitios recomendados	Sitios de Juegos educativos, agendas visuales y aplicaciones para a comunicación - <i>Cincopatas, Picto-Selector, Proyecto Azahar</i>)			

Aportes de las Tecnologías para sujetos con Discapacidad Intelectual

Secuencias didácticas atravesadas por TIC	En el espacio simbólico de las TIC convergen tanto el juego, la exploración, la creatividad y la fantasía como el pensamiento crítico, la información, la comunicación y la colaboración, conformando un todo integrado. ¿Por qué usar imagen y sonido para el aprendizaje? Para las secuencias didácticas aquí propuestas se hará énfasis en el uso de la imagen y sonido. Estos recursos atraen consistentemente a los alumnos en general y son todavía más significativos en el ámbito de una educación inclusiva.	En el espacio simbólico de las TIC convergen tanto el juego, la exploración, la creatividad y la fantasía como el pensamiento crítico, la información, la comunicación y la colaboración, conformando un todo integrado
--	---	---

Bibliografía

- Nación, M. d. (2018). *Educación digital inclusiva para alumnos con discapacidad visual*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
- Nación, M. d. (2018). *Educación digital inclusiva para alumnos con discapacidad auditiva*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
- Nación, M. d. (2018). *Educación digital inclusiva para alumnos con discapacidad Intelectual*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
- Nación, M. d. (2018). *Educación digital inclusiva para alumnos con discapacidad motora*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Aportes de las Tecnologías para sujetos con Discapacidad Intelectual

Módulo 7:

Aplicaciones educativas para Educación Especial.

Aplicaciones útiles que encontramos disponibles para ayudar a personas con diferentes tipos de discapacidades.

Google TalkBack: Se trata de una herramienta enfocada a ayudar a las personas invidentes que se encuentra por defecto instalada en la mayoría de los dispositivos Android.

Brailiac: Braille Tutor: Ésta es una aplicación que facilita el aprendizaje del sistema de lectura y escritura táctil para personas invidentes, **Braille.**

Dilo en señas: La aplicación facilita **el aprendizaje de la lengua de signos** a modo de juego, por lo que es muy interesante para ser utilizada en niños.

Día a Día: Esta aplicación está diseñada especialmente para **personas con autismo** o problemas de comunicación. Permite llevar un seguimiento de las tareas diarias de forma fácil e intuitiva.

Accessibility Plus: Esta aplicación cuenta con un sistema de geolocalización que permite al usuario **localizar puntos interés habilitados** para personas con movilidad reducida

Bibliografía

García, É. (18 de 02 de 2018). *Aplicaciones para personas con discapacidad en Android y iOS.*
Obtenido de Aplicaciones para personas con discapacidad en Android y iOS:
<https://www.xatakamovil.com/aplicaciones/siete-aplicaciones-para-personas-con-discapacidad-en-android-y-ios>

Aportes de las Tecnologías para sujetos con Discapacidad Intelectual

Anexo sugerencias bibliográficas

<i>Inclusión de TIC para alumnos con discapacidad Intelectual</i>	<i>Inclusión de TIC para alumnos con discapacidad Motriz</i>	<i>Inclusión de TIC para alumnos con discapacidad Visual</i>	<i>Inclusión de TIC para alumnos con discapacidad Auditiva</i>
<p><u>La inclusión de las TIC en la Escuela</u></p> <p>Marco general para a inclusión de las TIC en escuelas de alumnos con discapacidad intelectual, motriz, visual y auditiva.</p> <p>Propuestas para a inclusión de TIC en el trabajo del aula.</p> <p>Trabajar con diferentes formatos digitales.</p> <p>Aspectos significativos de la incorporación de TIC en la tarea cotidiana de la escuela.</p>			
<p><u>Secuencias didácticas</u></p> <p>Propuestas de trabajo con imagen y sonido</p> <p>✓ Secuencia didáctica N° 1 <i>“Expresarse a través de la imagen y la palabra”</i></p> <p>Propuesta de trabajo.</p> <p>Presentación y acceso a la información.</p> <p>✓ Secuencia didáctica N°2 <i>“Organizar la agenda semanal”</i></p>	<p><u>Secuencias didácticas</u></p> <p>✓ Secuencia didáctica N°1 <i>“Ubicar en el espacio y establecer relaciones espaciales”</i>.</p> <p>✓ Secuencia didáctica N°2 <i>“Trabajar con problemas para calcular”</i>.</p> <p>Propuesta con imágenes y texto</p> <p>✓ Secuencia didáctica N°3 <i>“Expresarse con imágenes y palabras”</i>.</p> <p>Chat y correo electrónico</p>	<p><u>Secuencias didácticas</u></p> <p>Propuesta de actividades para trabajar la narración oral.</p> <p>✓ Secuencia didáctica N°1 <i>“Mi mundo en voces y sonidos”</i>.</p> <p>Propuesta para trabajar con cuentos.</p> <p>✓ Secuencia didáctica N°2 <i>“Cuentos para escuchar y tocar”</i>.</p> <p>Propuesta para matemática.</p> <p>✓ Secuencia didáctica N°3 <i>“Uso del calendario”</i>.</p>	<p><u>Secuencias didácticas</u></p> <p>✓ Secuencia didáctica N°1 <i>“Mi mundo en voces y sonidos”</i>.</p> <p>✓ Secuencia didáctica N°2 <i>“Historias de aquí y de allá”</i>.</p>

Aportes de las Tecnologías para sujetos con Discapacidad Intelectual

	✓ Secuencia didáctica N°4 “Contar una historia de distintas formas.”	✓ Secuencia didáctica N°4 “Organizar datos”.	
	✓ Secuencia didáctica N°5 “Trabajar con conceptos de Geometría.”		

Bibliografía

Daniel Zappalá, A. K. (2011). *Educación digital inclusiva para alumnos con discapacidad motriz*. Buenos Aires.

Daniel Zappalá, A. K. (2011). *Inclusión de TIC en escuelas para alumnos con discapacidad intelectual*. Buenos Aires.

Daniel Zappalá, A. K. (2011). *Inclusión de TIC en escuelas para alumnos sordos*. Buenos Aires.

Daniel Zappalá, A. K. (2011). *Inclusión de TIC en escuelas para alumnos visual*. Buenos Aires.

Propuesta metodológica

La unidad curricular de definición institucional **“Aportes de las tecnologías para sujetos con discapacidad intelectual”, con formato de seminario-taller**, permitirá la apropiación de habilidades, conocimientos, actitudes y valores a través de actividades prácticas, reflexivas y relacionadas directamente con el conocimiento de las herramientas digitales, a través de las cuales los estudiantes fortalecerán o desarrollarán competencias en lo individual y lo colectivo, para que puedan volcarlos al desarrollo de la carrera y en sus futuros trabajos. Además en esta modalidad áulica, el momento relevante o significativo es la socialización, allí los estudiantes toman conciencia de los nuevos aprendizajes que han logrado, al interactuar y contrastar sus producciones con las de sus compañeros, logrando así un verdadero co-aprendizaje.

El papel del docente será de proporcionar los insumos necesarios para el trabajo, organizar y coordinar las actividades, centrar los ejercicios de intercambio, favorecer la autogestión y la experimentación de habilidades individuales y propuestas grupales (mediar entre los participantes y sus aprendizajes).

La metodología de trabajo será diversa atendiendo a la incorporación de las TIC en este taller como:

- Lectura de textos en diferentes soportes, implementación de técnicas de estudios (mapas conceptuales-otros) en diversos programas como por ejemplo cmap tools, Google Doc y envío al aula virtual de la plataforma virtual del ISFD para su corrección y posterior socialización.
- Exploración, lectura y análisis de material digitalizado, en diversos blog educativos para posteriores comentarios, debates, etc.
- Exposiciones orales en forma grupal sobre ciertos contenidos abordados. La misma exposición será acompañada con un soporte (pc-proyector) mediante presentación programa Prezi u otra aplicación, articulando con el material de Educación Digital Inclusiva y contenidos del diseño curricular de nivel inicial, primario, secundario y del de jóvenes y adultos.

Evaluación y Acreditación

Criterios de evaluación:

- ✓ Producción de textos digitales.
- ✓ Presentación oral.
- ✓ innovación en proyectos áulicos.
- ✓ Utilización de vocabulario específico a la temática.
- ✓ Ortografía y redacción.
- ✓ Responsabilidad en el cumplimiento de tareas
- ✓ Manejo e interpretación de software y fuentes de información.
- ✓ Participación activa y pertinente en la clase.
- ✓ Búsqueda de información adicional al contenido trabajado.
- ✓ Compromiso y solidaridad con los acuerdos arribados en la tarea grupal.

Instrumentos de evaluación

- ✓ Informe de trabajo.
- ✓ Textos digitalizados.
- ✓ Exposición y defensa de trabajos.
- ✓ Trabajos de investigación.
- ✓ Trabajos colaborativos con integración de las TIC.
- ✓ Foros de debate campus virtual.
- ✓ Test de autoevaluación.

Sistema de acreditación

- Por promoción directa

Para aprobar los dos cuatrimestres, se les solicitará a los estudiantes:

- ✓ Mantener una asistencia del 70% a clases y 60% para los que trabajan y/o viajan.
- ✓ Cumplir con todos los trabajos y actividades propuestas en cada encuentro, como así también la participación en el foro del aula virtual.
- ✓ Además para lograr la promoción del primer y segundo cuatrimestre, los estudiantes deberán llevar a cabo los trabajos prácticos de los diferentes módulos abordados hasta el momento de cierre del mismo, de integración grupal o individual y aprobación de la unidad curricular con nota 70/100 o más.

Cronograma de trabajos prácticos

Se evaluarán 7 (siete) trabajos prácticos obligatorios.

Módulo 1: Trabajo práctico N° 1 “Construcción de blogspot adaptado a las diferentes discapacidades” (Áulico - Domiciliario)

Módulo 2: Trabajo práctico N° 2 “Lectura y análisis de las competencias de educación digital” (Áulico)

Módulo 3: Trabajo práctico N° 3 – **Grupo 1** → “Construir la propia narrativa” - **Grupo 2** → “Diccionario geométrico en LSA” (Áulico - Domiciliario)

Módulo 4: Trabajo práctico N° 4 **Grupo 1** → “La fotonovela como mediadora de conflictos en el aula” - **Grupo 2** → “Diccionario geométrico en LSA” (Áulico - Domiciliario).

Módulo 5: Trabajo práctico N° 5 **Grupo 1** → “Una historieta para contar lo que nos pasa” - **Grupo 2** → “Mapas y recorridos” (Áulico - Domiciliario)

Módulo 6: Trabajo práctico N° 6 **Grupo 1** → “El programa de radio” - **Grupo 2** → “El radioteatro” (Áulico - Domiciliario)

Trabajo práctico Final: N° 7 “Seleccionar una App educativa articulando un contenido, exponer y explicar sus funcionalidades, teniendo en cuentas las competencias de Educ. Digital” (Áulico - Domiciliario)

Recursos

Materiales:

- ✓ Pizarrón
- ✓ Proyector.
- ✓ Notebook/Netbook
- ✓ Teléfonos

Recursos Digitales

- ✓ Blogspot
- ✓ Editores de Presentaciones: Prezi
- ✓ Textos PDF: Foxit Reader, Adobe Reader
- ✓ Google Doc.
- ✓ Drive
- ✓ YouTube
- ✓ Software

Aportes de las Tecnologías para sujetos con Discapacidad Intelectual

Bibliografía

Daniel Zappalá, A. K. (2011). *Educación digital inclusiva para alumnos con discapacidad motriz*. Buenos Aires.

Daniel Zappalá, A. K. (2011). *Inclusión de TIC en escuelas para alumnos con discapacidad intelectual*. Buenos Aires.

Daniel Zappalá, A. K. (2011). *Inclusión de TIC en escuelas para alumnos sordos*. Buenos Aires.

Daniel Zappalá, A. K. (2011). *Inclusión de TIC en escuelas para alumnos visual*. Buenos Aires.

Educación, C. G. (2017). *Diseño Curricular: Profesorado de Educación Especial con Orientación en Discapacidad intelectual*.

García, É. (18 de 02 de 2018). *Aplicaciones para personas con discapacidad en Android y iOS*.
Obtenido de Aplicaciones para personas con discapacidad en Android y iOS:
<https://www.xatakamovil.com/aplicaciones/siete-aplicaciones-para-personas-con-discapacidad-en-android-y-ios>

Nación, M. d. (2016). *Orientaciones para la elaboración de material digital accesible*. Buenos Aires.

Nación, M. d. (2018). *Educación digital inclusiva para alumnos con discapacidad visual*. Ciudad Autónoma e Buenos Aires.

Nación, M. d. (2018). *Educación digital inclusiva para alumnos con discapacidad auditiva*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Nación, M. d. (2018). *Educación digital inclusiva para alumnos con discapacidad Intelectual*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Nación, M. d. (2018). *Educación digital inclusiva para alumnos con discapacidad motora*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Nación, M. d. (2018). *Educación digital inclusiva para alumnos con discapacidad visual*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Ripani, M. F. (2016). *Competencias de Educación Digital*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
Obtenido de Competencias de Educación Digital.