



## Información de la asignatura

**Titulación:** Máster Universitario en Educación Inclusiva

**Facultad:** Magisterio y Ciencias de la Educación

**Código:** 1630011      **Nombre:** Nuevas Tecnología y Educación Inclusiva

**Créditos:** 3 ECTS      **Semestre:** 2

**Materia:** Nuevas Tecnologías y Educación Inclusiva      **Carácter:** Obligatorio

**Departamento:** Educación inclusiva, Desarrollo Socio- comunitario y Ciencias de la ocupación

**Tipo de enseñanza:** Híbrida

**Lengua/-s en las que se imparte:** Castellano

**Profesorado:**

Carlos Máñez Carvajal

Carlos.manez@ucv.es



## Organización del módulo

### FORMACIÓN TEÓRICA BÁSICA

Materia	ECTS	Asignatura	ECTS	Curso/semestre
Nuevas tecnologías y educación inclusiva.	3	Nuevas tecnologías y educación inclusiva.	3	2



## Conocimientos recomendados

Sin requisitos previos, excepto los fijados por la normativa general para acceso a los estudios de máster oficial (generales y específicos para el propio Máster).

## Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante deberá demostrar haber adquirido los siguientes resultados de aprendizaje:

Código	Resultados de aprendizaje
R1	El alumno conoce y analiza los sistemas tecnológicos, seleccionándolos de manera adecuada y favoreciendo a todo el alumnado.
R2	El alumno elabora proyectos y programas motivadores, utilizando recursos tecnológicos, para la formación de todo el alumnado.
R3	El alumno utiliza estrategias que ofrecen las Nuevas Tecnologías seleccionando la más adecuada para cada contexto y alumnado.
R4	El alumno usa diferentes modelos socioeducativos basados en las Tics acordes a las diversas situaciones educativas.



## Competencias

En función de los resultados de aprendizaje de la asignatura las competencias a las que contribuye son: (valora de 1 a 4 siendo 4 la puntuación más alta)

Código	Generales	Ponderación			
		1	2	3	4
G1	Ser capaz de manejar las aplicaciones de las tecnologías de la comunicación y la información aplicadas a los contextos de la educación inclusiva.				X
G4	Desarrollar nuevos conocimientos y técnicas especializadas adecuadas para la investigación y el desarrollo.	X			

Código	Básicas	Ponderación			
		1	2	3	4
B6	Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.	X			
B7	Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.				X
B10	Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.				X

Código	Específicas	Ponderación			
		1	2	3	4
E7	Diseñar programas y tratamientos para atender las diferentes necesidades individuales detectadas, basados en la evidencia científica, que fomenten la inclusión.		X		
E9	Conocer, diseñar y evaluar recursos tecnológicos para que el proceso educativo ofrezca alternativas innovadoras que				X



	mejoren el aprendizaje y la actividad docente e investigadora en entornos educativos inclusivos.				
E12	Conocer y seleccionar los sistemas de comunicación y ayudas técnicas más adecuadas en cada caso, así como medir su eficacia en colaboración con otros profesionales.				X

## Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
R2	30%	Trabajo individual: realización de casos prácticos y de investigación.
R1, R3	40%	Trabajo en grupo Solución de casos prácticos
R1, R2, R4	30%	Asistencia a las sesiones presenciales y participación en las actividades

**Criterio de concesión de las Matrículas de Honor:** Criterio de concesión de las Matrículas de Honor: De conformidad con la normativa reguladora de la evaluación y la calificación de la asignatura vigente en la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a los alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. El número de Matrículas de Honor no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en el grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola "Matrícula de Honor".

De forma excepcional, se podrá asignar las matrículas de honor entre los diferentes grupos de una misma asignatura de manera global. No obstante, el número total de matrículas de honor a conceder será el mismo que si se asignaran por grupo, pero pudiéndose éstas, repartirse entre todos los alumnos en función de un criterio común, sin importar el grupo al que pertenece. Los criterios de concesión de "Matrícula de Honor" se realizará según los criterios estipulados por el profesor responsable de la asignatura detallado en el apartado de "Observaciones" del sistema de evaluación de la guía docente.

**NOTA: Uso de Inteligencia Artificial:**

**Se permite el uso de la IA para:**

- Apoyo al estudio (generar explicaciones alternativas, mapas conceptuales o ejercicios de autoevaluación)
- Recibir retroalimentación sobre la claridad o coherencia de un texto propio.

**No se permite el uso de la IA para:**

- La realización de tareas evaluables, salvo que se requiera en alguna actividad en concreto y el profesor así lo indique.

En caso de usar la IA en alguna de las actividades bajo las condiciones permitidas, se deberá citar en qué parte de la actividad ha sido utilizada, qué herramienta de IA se ha usado y para qué.



## Actividades formativas

Las metodologías que emplearemos para que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura serán:

<b>M1</b>	Exposición de contenidos por parte del profesor, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula virtual, que requieren del feedback y de la participación del alumnado en distintos tiempos.
<b>M2</b>	Sesiones de trabajo grupal e individual, supervisadas por el profesor, estudio de casos. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del estudiante.
<b>M3</b>	Trabajo que requiere de la participación de diferentes estudiantes, con una finalidad común, que obliga a la interacción personal y al reparto y cumplimiento de responsabilidades y que exige del establecimiento de determinadas reuniones presenciales entre los miembros del grupo y con el profesor tutor, aunque se pueda combinar con el uso de la plataforma <a href="https://campusvirtual.ucv.es/">https://campusvirtual.ucv.es/</a>
<b>M4</b>	Discusiones u opiniones en línea supervisadas por el profesor, que permiten a los estudiantes la expresión de sus ideas, opiniones y comentarios argumentados respecto a los textos trabajados, a las cuestiones realizadas o a los contenidos expuestos en las clases, empleando la plataforma de teleformación <a href="https://campusvirtual.ucv.es/">https://campusvirtual.ucv.es/</a> .
<b>M5</b>	Atención personalizada al estudiante de forma virtual, individual, empleando la plataforma de la Universidad <a href="https://campusvirtual.ucv.es/">https://campusvirtual.ucv.es/</a> . Periodo de instrucción y/u orientación realizado por un profesor con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas tratados, ayudar en la realización de las actividades de evaluación continua, etc.
<b>M6</b>	Exposición de contenidos por parte del profesor, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula virtual, que requieren del feed-back y de la participación del alumnado en distintos tiempos.
<b>M7</b>	Comentarios, resúmenes, reseñas de libros, análisis críticos y elaboración de textos, glosarios, webquest, pruebas, etc., que se diseñan para realizar individualmente o en equipo para evaluar la adquisición de los resultados de aprendizaje de las diferentes materias y asignaturas empleando la plataforma de teleformación <a href="https://campusvirtual.ucv.es/">https://campusvirtual.ucv.es/</a> .
<b>M8</b>	Estudio del alumno: preparación individual y/o grupal de lecturas, ensayos, mapas conceptuales, resolución de problemas, trabajos, memorias, etc. para exponer o entregar en las clases presenciales, en la evaluación presencial y/o en las tutorías presenciales de pequeño grupo, pudiendo emplear también para su entrega la plataforma de la Universidad <a href="https://campusvirtual.ucv.es/">https://campusvirtual.ucv.es/</a> .



## Presenciales

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL			
Actividad	Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura	Metodología	ECTS
CLASE MAGISTRAL PARTICIPATIVA	R1	M1	0,2
CLASES PRÁCTICAS	R2, R3, R4	M2	0,2
TRABAJO EN GRUPO	R2, R3	M3	0,2
<b>Total</b>			<b>0,6</b>

## A distancia

ACTIVIDADES FORMATIVAS MEDIANTE COMUNICACIÓN ASÍNCRONA			
Actividad	Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura	Metodología	ECTS
FORO DE DISCUSIÓN	R1, R2	M4	0.04
TUTORÍA VIRTUAL	R2	M5	0.08
TRABAJO EN GRUPO	R4, R1	M3	0.2
SESIÓN VIRTUAL ASÍNCRONA	R4, R1	M6	0.2
ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN CONTINUA	R2	M7	0.08
<b>Total</b>			<b>0,6</b>

## Trabajo autónomo

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO			
Actividad	Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura	Metodología	ECTS
TRABAJO AUTÓNOMO	R1, R2, R3, R4	M8	1.8
<b>Total</b>			1.8

## Descripción de los contenidos

Descripción de contenidos necesarios para la adquisición de los resultados de aprendizaje.

BLOQUE DE CONTENIDOS	CONTENIDOS
1	Avances en TICs y Educación Inclusiva Avances en TIC
2	Innovaciones en herramientas de Hardware y Software Uso y conocimiento de productos de apoyo
3	Desarrollo de contenidos educativos de una aplicación bajo un sistema operativo Android o/y Windows.  Apps



BLOQUE DE CONTENIDO/UNIDAD DIDÁCTICA	N.º de sesiones	Horas
Avances en TICs y Educación Inclusiva	2	4
Innovaciones en herramientas de Hardware y Software	2	4
Desarrollo de contenidos educativos de una aplicación bajo un sistema operativo Android o/y Windows.	2	4

## Referencias

Abril, D., Delgado-Santos, C. I., & Sebastián, M. (2012). *Mi interfaz de acceso*. CEAPAT-IMSERSO. Ainscow, M. (2001). *Desarrollo de escuelas inclusivas: Ideas, propuestas y experiencias para mejorar las instituciones escolares*. Narcea.

ARASAAC-Gobierno de Aragón. (2022). *AAC Symbols and shared resources—ARASAAC*.  
<https://arasaac.org/>

Ceapat. Centro de Referencia Estatal de Autonomía Personal y Ayudas Técnicas. (2022).  
*Ceapat.Inicio*. [https://ceapat.imserso.es/ceapat\\_01/index.htm](https://ceapat.imserso.es/ceapat_01/index.htm)

CREENA. (2022). *CREENA – Centro de Recursos de Educación Especial de Navarra*.  
<https://creena.educacion.navarra.es/web/>

Delgado-Santos, C. I. (2012a). *Mi comunicador de pictogramas*. CEAPAT-IMSERSO  
Delgado-Santos, C. I. (2012b). *Mi software de comunicación*. CEAPAT-IMSERSO  
Delgado-Santos, C. I., & Pérez-Castilla, L. (2015). *APPS gratuitas para el entrenamiento cognitivo y la comunicación*. CEAPAT-IMSERSO.

Eastin Association. (2022). *EASTIN*. <http://www.eastin.eu/es-es/searches/products/index>

Fundación ADAPTA. (2022). *Home*. <https://www.fundacionadapta.org/>

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. (2022). *Home—INTEF*.  
INTEF. <https://intef.es/>

Learny Land S.L. (2024). *Make It—¡Crea juegos y tests educativos en pocos minutos! Make It*.  
<https://www.makeit.app/es>

Máñez-Carvajal, C. (2020). *Crucigramas Silábicos*. *Aquari*, 1(1), 1-3.

Máñez-Carvajal, C., & Cervera-Mérida, J. F. (2021). Aplicación móvil para niños con dificultades de aprendizaje en la automatización del proceso de reconocimiento de palabras. *Información tecnológica*, 32(5), 67-74. <https://doi.org/10.4067/S0718-07642021000500067>

Máñez-Carvajal, C., & Cervera-Mérida, J. F. (2022). Desarrollo de aplicación móvil para niños con dificultades de aprendizaje de la lectura y escritura. *Información tecnológica*, 33(1), 271-278. <https://doi.org/10.4067/S0718-07642022000100271>

Máñez-Carvajal, C., & Máñez, C. (2020a). Adquisición de vocabulario básico I. *aquari*, 2(1), 1-3.

Máñez-Carvajal, C., & Máñez, C. (2020b). Herramientas para la lectura y la escritura. *aquari*, 2(2), 4-5.

Microsoft. (2022). *Microsoft: Nube, ordenadores, aplicaciones y juegos*. <https://www.microsoft.com/es-es>

Ministerio de Educación y Formación Profesional - Gobierno de España. (2022). *Educación Inclusiva—SGCTIE | Ministerio de Educación y Formación Profesional*. <https://www.educacionyfp.gob.es/mc/sgctie/educacion-inclusiva.html>

ONCE. (2022). *CTI – Centro de Tiflotecnología e Innovación de la ONCE*. <https://cti.once.es>

Orange. (2022). *Home de la página web de la Fundación Orange, conócenos*. Fundación Orange. <https://www.fundacionorange.es/>

Pixton. (2022). *Generador de cómics, storyboards y novelas gráficas GRATIS*. Pixton. <https://www-es.pixton.com/>

Qinera. (2022). *Qinera*. <https://qinera.com/es/>

TecnoAccesible. (2022). *Revista de tecnologías de apoyo y accesibilidad | TecnoAccesible*. <https://www.tecnoaccesible.net/>

Tobii AB. (2022). *Celebrating 20 years—Global leader in eye tracking—Tobii*. <https://www.tobii.com/>