

**Aplicación del aprendizaje Kinestésico apoyado por dispositivos basados en gestos corporales (Kinect) para la atención a la diversidad del alumnado en entornos inclusivos.
13 de noviembre de 2018. 3ª sesión.**

Actividad en grupos pequeños homogéneos “¿Cómo integrar el aprendizaje incorporado en las aulas?”

1. Contexto en el que quieres aplicar los juegos para el aprendizaje incorporado
 - 1.1. Características del alumnado con el que se va a trabajar.
2. Encuadre pedagógico
 - 2.1. Identificar objetivos/contenidos del currículo que te interesaría trabajar con esta herramienta.
 - 2.2. Identificar el proyecto/Unidad Didáctica en la que se podrían incluir este tipo de aprendizajes.
 - 2.3. Metodología: define cómo vas utilizar estos juegos (p.ej. cómo podría promover el aprendizaje colaborativo)
 - 2.4. Actividades concretas
 - 2.5. Recursos ¿Qué necesitas?
 - 2.6. Temporalización - duración
 - 2.7. Evaluación
3. Limitaciones que has observado

A reflexionar mientras se realiza esta actividad:

- ¿Qué creéis que debéis cambiar en vuestra práctica educativa para su utilización?
- ¿Cómo se puede incluir a todo tipo de alumnado y que en las actividades participen mayor número?
- ¿Cuál es el valor añadido de usar tecnología para apoyar un aprendizaje incorporado?