

# Ficha didáctica

# Taller IN CLUYES



con la colaboración de

**Santillana**

**SAMSUNG**

## FICHA DIDÁCTICA

Con los talleres y del uso posterior de la aplicación, se pretende que los alumnos realicen un análisis de su entorno próximo en términos de accesibilidad.

Los participantes deberán comprender las características de las personas con discapacidad y los métodos e infraestructuras que hacen accesibles los entornos. Posteriormente, analizarán su propio entorno, descubriendo si es accesible o no.

Para ello, también deberán comprender el uso de la propia aplicación y el manejo del dispositivo de forma adecuada.

### OBJETIVOS

- Conocer y manejar la aplicación Incluye.
- Realizar actividades en equipo.
- Explorar el entorno próximo.
- Comprender diferentes tipos de necesidades según las características personales.
- Identificar necesidades de accesibilidad en distintos entornos y situaciones según las características personales.

### ACTIVIDADES

- Comprender el uso de la herramienta y del dispositivo para manejarla correctamente.
- Superar los retos propuestos para analizar el entorno próximo en términos de accesibilidad.

## COMPETENCIAS DEL CURRÍCULUM

### Competencia en comunicación lingüística

- ❖ Participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información como para construir vínculos personales.
- ❖ Comprende e interpreta textos orales, escritos y audiovisuales sencillos del ámbito personal, social y educativo para participar activamente en contextos cotidianos y para construir conocimiento.
- ❖ Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas.

### Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería

- ❖ Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos, deductivos y lógicos del razonamiento matemático en situaciones conocidas.
- ❖ Emplea algunas estrategias de resolución de problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas.

### Competencia digital

- ❖ Participa en actividades mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales que le permitan construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar colaborativamente, compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con actitud abierta y responsable ante su uso.

## Competencia personal, social y de aprender a aprender

- ❖ Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias sencillas para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto.
- ❖ Reconoce y respeta las emociones y experiencias de los demás.
- ❖ Participa activamente en trabajos en grupo.
- ❖ Asume responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas sencillas dirigidas a la consecución de los objetivos compartidos.

## Competencia ciudadana

- ❖ Participa en actividades comunitarias y contribuye a la resolución dialogada y justa de los conflictos de forma consciente y respetuosa.
- ❖ Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas éticos y de actualidad y entiende la necesidad de rechazar prejuicios y estereotipos y oponerse a cualquier forma de discriminación.

## Competencia emprendedora

- ❖ Reconoce necesidades y retos a afrontar y utiliza destrezas creativas para identificar y proponer ideas y soluciones originales, tomando conciencia de las consecuencias y efectos que estas ideas pueden generar en el entorno.
- ❖ Elige los recursos materiales y humanos a su alcance, que le son necesarios para llevar a cabo las ideas propuestas a la acción, haciendo uso de estrategias de colaboración con otros y trabajo en equipo.
- ❖ Asume retos con responsabilidades.
- ❖ Realiza tareas planificadas, cooperando con otros en equipo para llevarlas a cabo valorando el proceso realizado.