

TEMA: La gamificación en el campo de formación de Exploración y comprensión del Mundo Natural y Social aplicada en alumnos que presentan condición de discapacidad.

PREGUNTA PROBLEMATIZADORA. ¿Cómo potenciar las habilidades de los alumnos de primaria multigrado (1°, 2° y 3°), con el uso de la gamificación en la modalidad a distancia para minimizar las barreras para el aprendizaje y la participación?

TESIS	ARGUMENTOS	RAZONES	REFERENTES.
<p>Centrar la atención en los estudiantes y sus procesos de aprendizaje a través de la técnica de la gamificación, favorece la inclusión de alumnos con discapacidad.</p>	<p>Conocer a los alumnos permite identificar sus características y procesos de aprendizaje.</p>	<p>-La contextualización escolar, socio-familiar y áulica proporciona información sobre la inclusión de alumnos con discapacidad.</p> <p>-La evaluación diagnóstica caracteriza a cada estudiante para identificar su nivel de competencia curricular.</p> <p>-Priorizar los aprendizajes fundamentales contribuye a la elaboración de una planeación creativa, contextualizada y significativa.</p>	<p>Gobierno de Baja California Sur. Secretaría de Educación Pública. ESTRATEGIA – EQUIDAD - INCLUSIÓN. EDUCACIÓN ESPECIAL http://www.educacionbc.edu.mx/ecv/nivel/ebasica/especial/ESTRATEGIA-EQUIDAD-INCLUSION.pdf SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA SEP, 2011. ACUERDO NÚMERO 592 POR EL QUE SE ESTABLECE LA ARTICULACIÓN DE LA EDUCACIÓN BÁSICA. Pág. 18-30 http://edu.jalisco.gob.mx/dgen/sites/edu.jalisco.gob.mx/dgen/files/acuerdo_592.pdf file:///C:/Users/casa%204/Downloads/EDUCACI%C3%93N_ESPECIAL_OK.pdfSecretaría de educación, 2020-2021. Nivel Educativo, Educación Especial, priorización de aprendizajes esperados file:///C:/Users/casa%204/Downloads/EDUCACI%C3%93N_ESPECIAL_OK%20(1).pdf</p>
	<p>La técnica de Gamificación tiene que ver con el diseño de actividades que tiene la finalidad de aprovechar los</p>	<p>-La gamificación forma ambientes que motivan a los alumnos a interesarse por aprender los contenidos educativos.</p>	<p>Oriol Borrás Gené, Marzo 2015, FUNDAMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN. https://www.researchgate.net/publication/280305526_Fundamentos_de_gamificacion</p>

contenidos de aprendizaje que se abordan dentro de los entornos virtuales.	-El diseño de actividades lúdicas, creativas y motivadoras a través de la planeación didáctica.	
	-Construir entornos virtuales a partir de las características individuales de los alumnos y el acceso que tienen a los distintos dispositivos tecnológicos.	
La educación a distancia responde al enfoque inclusivo minimizando y eliminando las BAP's	-El uso de plataformas y redes sociales promueven la educación a distancia.	Grupo océano, 2015. Fernando Rodríguez y Raúl Santiago. Gamificación, cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula.
	-La implementación de estrategias de comunicación facilita que todos los estudiantes aprendan y participen.	
	-Evaluación de la práctica docente a través de la herramienta de estudio "FODA".	

Nombre completo: Valeria Ayala Don Juan

7° Semestre, Licenciatura en Educación Especial, Área de Atención Intelectual

Escuela Normal de Educación Especial del Estado de México