

# Un proyecto para reducir la brecha digital en la educación especial

**Por: Educación tres punto cero. 14/11/2022**

Acer y L3tcraft Educación se unen en una experiencia que potencia el aprendizaje de estudiantes con discapacidad intelectual gracias al uso de los videojuegos y portátiles idóneos para la enseñanza.

Con el objetivo de descubrir los beneficios y el potencial educativo de los videojuegos en las aulas con alumnado con discapacidad intelectual, el centro concertado de educación especial [Fundación Gil Gayarre](#) de Pozuelo de Alarcón de Madrid (que comprende las etapas de Educación Infantil, la básica obligatoria y la educación para la Transición a la Vida Adulta) inició el año pasado una experiencia piloto impulsada por [Acer](#) y [L3tcraft Educación](#) que continúa este curso de la mano de 5 docentes y 16 alumnos. Con esta iniciativa la fundación quiere reducir la brecha digital que en estos instantes afecta al 45% de las personas con discapacidad, quienes manifiestan asimismo dificultades accesibles, económicas y sociales relacionadas con el uso de dispositivos tecnológicos, según indica un estudio de la Fundación Adecco.

[Acer y L3tcraft Educación: un proyecto para reducir la brecha digital en la educación es](#)

## El juego como vehículo de aprendizaje

La metodología elegida para desarrollar la iniciativa es el aprendizaje basado en el juego, mientras que el videojuego escogido para estos estudiantes ha sido Minecraft: Education Edition. Precisamente, L3tcraft Educación, compañía experta en el desarrollo de proyectos educativos, posee una amplia experiencia al abordar diferentes proyectos con este título que, además de motivador, ayuda a adquirir conocimientos curriculares. El proyecto llevado a cabo consiste en un mundo virtual creado dentro del propio universo Minecraft que aborda contenidos sobre seguridad vial, así como un escenario réplica de la Fundación Gil Gayarre donde aprenden a orientarse, trabajar en equipo y mejorar su coordinación.

Por su parte, Acer contribuye a esta iniciativa con portátiles [Acer TravelMate B3](#) y [TravelMate Spin B3](#) (se puede utilizar también como tableta) con los que fomentar también la inclusión de metodologías activas e innovadoras en las aulas. Los equipos seleccionados son dispositivos robustos pensados para el mundo educativo, pudiendo trabajar con ellos de forma independiente o colaborativamente con absoluta seguridad durante toda la jornada gracias a una autonomía de hasta 12 horas. Compatibles con el sistema operativo Windows 11 SE, sus teclados son resistentes a los líquidos y la certificación MIL-STD810H refuerzan su resistencia.

Acer y L3tcraft Educación

Image not found or type unknown

“Contar con portátiles Acer nos ha permitido poner en práctica con nuestros alumnos la formación en Minecraft: Education Edition que han recibido los profesores que participan en el proyecto. Además, el hecho de contar con dispositivos adecuados que son duraderos, potentes y enfocados para el entorno educativo nos da mucha tranquilidad y nos ayuda en nuestro día a día. Estamos muy agradecidos y contamos con que esta colaboración tenga continuidad próximamente”, explican desde la Fundación Gil Gayarre. La formación recibida ha durado más de tres meses y gracias a ella han podido desarrollar su competencia digital y descubrir todo el potencial educativo del videojuego.

[\*\*LEER EL ARTÍCULO ORIGINAL PULSANDO AQUÍ\*\*](#)

Fotografía: Educación tres punto cero

**Fecha de creación**

2022/11/14