



**UNIVERSIDAD DE JAÉN**  
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

# Las TIC como herramienta para la inclusión educativa en Educación Primaria

**Alumno/a:** Marta Galán Carvajal

**Tutor/a:** Mercedes Llorent Vaquero  
**Dpto.:** Pedagogía

**Junio, 2019**

## **Índice:**

	Pág.
1. RESUMEN	3
PALABRAS CLAVE	3
ABSTRACT	3
2. JUSTIFICACIÓN	4
3. MARCO TEORÍCO	
3.1 ¿QUÉ SON LAS TIC?	6
3.2 TIC EN MARKETING Y EN EMPRESAS	7
3.3 TIC EN EDUCACIÓN	8
3.3.1 TIC EN EDUCACIÓN PRIMARIA	11
3.4 GAMIFICACIÓN Y TIC EN EL AULA	12
3.4.1 ¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?	13
3.4.2 GAMIFICACIÓN EN EL AULA	14
3.5 LAS TIC COMO MÉTODO INCLUSIVO	16
3.5.1 LAS TIC COMO HERRAMIENTA PARA LA EDUCACIÓN INCLUSIVA	17
4. OBJETIVOS	19
4.1 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA	20
5. METODOLOGÍA	21
6. CONTEXTUALIZACIÓN	23
7. TEMPORALIZACIÓN	24
8. PROPUESTA DE ACTIVIDADES	25
9. EVALUACIÓN	38
10. CONCLUSIONES	39
11. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	41

## 1. RESUMEN

La importancia de las TIC en la Educación Primaria favorece a muchos aspectos de la educación. Por un lado, el de acercar al alumnado al ámbito virtual, ya que esto supone una herramienta que en estos tiempos es imprescindible para llevar a cabo todo tipo de actividades, como estudiar, buscar información de cualquier tipo de tema, etc.

Las TIC ofrecen al alumnado gran cantidad de recursos, entre ellos, los recursos multimedia, con el fin de que conozcan otras plataformas y maneras de aprender a parte del libro de texto. Trabajar con las TIC, desarrolla en el alumnado no solo el aspecto cognitivo, sino el ético, social y actitudinal, de los que podremos sacar partido para conseguir una educación inclusiva en el aula.

**PALABRAS CLAVE:** Motivación, Nuevas Tecnologías, Aprendizaje, Innovación, Participación, Trabajo Cooperativo, Educación Inclusiva, Propuesta Educativa.

## ABSTRACT

The importance of ICT in Primary Education favours many aspects of education. On the one hand, pupils will be closer to the virtual field. This is supposed to be an essential tool nowadays in order to carry out any sort of activity such as studying, searching for information, etc.

ICT also offer a great number of resources. Among them, multimedia resources, which will allow pupils to know about other platforms and different ways of learning apart from text books. Working with ICT develops not only pupils cognitive approach, but also their ethic, social and attitudinal approaches, from which could derive an inclusive education in classroom.

**KEYWORDS:** Motivation, New Technologies, Learning, Innovation, Participation, Cooperative Work, Inclusive Education, Educational Proposal.

## 2. JUSTIFICACIÓN

La selección de la temática para abordar y llevar a cabo en un aula de Educación Primaria no ha sido fácil, debido a la cantidad de temáticas interesantes que giran en torno a la Educación Primaria.

Personalmente, previo a la temática definitiva la cual ha sido objeto de nuestro estudio, se plantean una serie de intervenciones en el aula por medio de las TIC, que han sido uno de los contenidos trabajados durante mis estudios universitarios. Por un lado, se trabajará el uso de las TIC como herramienta metodológica centrada en el alumno y el aprendizaje por investigación, además, resaltando que las tecnologías se adecuan a los intereses de los alumnos, consiguiendo una mayor motivación en las aulas, debido al dinamismo de sus servicios; y por otro lado, la utilización de esta metodología de trabajo para conseguir inclusión en el aula, ya que esta herramienta educativa puede mejorar la actitud de las personas hacia la discapacidad, a la vez que contribuye a una educación inclusiva y de calidad desarrollando el potencial de cada individuo.

Otra de los motivos por la que apostamos por este tema fue a través de la observación sobre las situaciones que se dan en distintos colegios a la hora de impartir las diferentes asignaturas del currículo. Se ha podido comprobar que todavía se enseña de manera tradicional en muchos colegios, sin llegar a innovar, siendo siempre el rol protagonista el del profesor, en el cual conseguimos los objetivos programados, pero olvidamos la motivación del alumno, la cual es importante para la adquisición de nuevos conocimientos, evitando el aprendizaje memorístico y consiguiendo un aprendizaje duradero para su día a día.

La utilización correcta de las TIC nos aportaría grandes avances en educación, con el consiguiente desarrollo de nuestros alumnos. Con las TIC podemos acercarnos un poco más a la escuela que todos deseamos, una escuela actual, en constante evolución, dispuesta a proporcionar aprendizajes significativos, una escuela en la que todo niño o niña tiene cabida sin distinción ninguna, es aquí donde daríamos importancia a la utilización de ellas para conseguir un aula inclusiva. La Educación Inclusiva, abarca muchos sentidos, no únicamente a los niños con algún tipo de discapacidad, sino también es pensar en los que tienen niveles de vida marginales, los que son de diferentes etnias, culturas, etc. (Cabero y Fernández, s.f)

Al pensar sobre lo que no queremos que suceda, que en este sentido sería cualquier tipo de marginación de nuestros alumnos dentro del aula, y sobre cómo no queremos que nuestros alumnos y alumnas sean, en este caso, que experimenten pensamientos negativos hacia sus compañeros, comentarios racistas o discriminatorios. Por todo esto, pensamos nuestra propuesta. Investigar algo más sobre esta estrategia y ponerla en marcha, ajustándola y diseñando un plan acorde a lo que conocemos, desde las ideas e intereses de nuestros/as alumnos/as, es un gran reto para nosotros. En las aulas se está produciendo una gran evolución académica, didáctica y cultural, debido al uso de las nuevas tecnologías. Esto supone un cambio en la manera de enseñar los contenidos e incluso a la hora de realizar actividades, plantear tareas, etc.

Por lo tanto, la utilización de las TIC nos puede ayudar a conseguir una inclusión educativa del alumnado en el aula, como vehículo para superar las distintas barreras de aprendizaje y del mismo modo la dificultad de adaptarse al entorno que algunos alumnos pueden llegar a tener.

### 3. MARCO TEÓRICO

#### 3.1 ¿Qué son las TIC?

Teniendo en cuenta el rol que desempeñan las “Tecnologías de Información y Comunicación” (TIC) en la era actual, resulta estratégico llevar a la práctica este concepto. Y no para buscar una definición uniforme, sino con el objetivo de analizarlo desde una perspectiva académica. Dado que no existe una única definición sobre TIC.

Las TIC son un elemento útil, las cuales, universalmente, han conseguido convertirse, para nuestra sociedad en una herramienta imprescindible y necesaria en el día a día. En este sentido, hacen posible el intercambio y desarrollo de todo tipo de conocimientos, los cuales permiten acceder a informaciones necesarias para nuestras actividades económicas, sociales, políticas, científicas e educativas. Por otro lado, las TIC fomentan la innovación y promueven el avance de las ciencias y tecnologías (Fundación Telefónica, 2007).

Las TIC son cambiantes, siguiendo el ritmo de los continuos avances científicos y en un marco de globalización económica y cultural, contribuyen a que los conocimientos sea efímeros y a la continua emergencia de nuevos valores, provocando cambios en nuestras estructuras económicas, sociales y culturales, e incidiendo en casi todos los aspectos de nuestra vida: el acceso al mercado de trabajo, la sanidad, la gestión burocrática, la gestión económica, el diseño industrial y artístico, el ocio, la comunicación, la información, nuestra forma de percibir la realidad y de pensar, la organización de las empresas e instituciones, sus métodos y actividades, la forma de comunicación interpersonal, la calidad de vida, la educación... Su gran impacto en todos los ámbitos de nuestra vida hace cada vez más difícil que podamos actuar eficientemente prescindiendo de ellas (Salinas, 2004, p.4).

Podríamos decir que las tecnologías de la información y comunicación giran en torno a tres ámbitos básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones. Estos tres medios están totalmente conectados, es decir, no se desarrollan independientemente los unos de los otros, sino que lo hacen de manera interactiva y fusionada (Cabero, 1998: 198).

Cabero (1996) ha sintetizado las características más distintivas de las nuevas tecnologías en los siguientes rasgos: inmaterialidad, interactividad, instantaneidad,

innovación, elevados parámetros de calidad de imagen y sonido, digitalización, influencia más sobre los procesos que sobre los productos, automatización, interconexión y diversidad.

Tras investigar sobre las múltiples definiciones sobre las TIC y como síntesis, podría decirse que son las Tecnologías de la Información y Comunicación las cuales nos permiten crear realidades comunicativas nuevas. Del mismo modo, también las podemos utilizar en nuestro día a día con la finalidad de adquirir nuevos conocimientos y acercarnos más a nuestra realidad, la cual es cada vez más virtual, haciendo uso de cualquier tipo de recursos, ya sean informáticos o tecnológicos a fin de que se facilite la comunicación de información y la creación de conocimientos.

### **3.2 TIC en marketing y en empresas**

En España, al igual que ha ocurrido en otros países de nuestro entorno, las formaciones y movimientos han apostado por la inserción de las TIC en el desarrollo de la acción colectiva y movilización, como herramientas destinadas a la comunicación y transmisión de contenidos para completar los procesos de interrelación tradicionales con los ciudadanos. Las oportunidades que brinda Internet a los movimientos sociales precisan de un desarrollo amplio del marketing y su aplicabilidad en las nuevas herramientas de comunicación (Borge, 2005).

Ya con las redes sociales, desde el punto de vista del marketing estratégico, son para la sociedad un objeto público, ya que en el momento de crearse una cuenta, y realizar el registro ya te preguntan sobre tu ideología, tu tendencia política, sexo, edad, etc. (Barquero, 2005). A pesar de las facilidades que presentan las redes sociales para la segmentación de la campaña de un movimiento, da la sensación de ser un medio no suficientemente explotado.

El paso del tiempo, por tanto, ha generado nuevas reglas relacionadas con la competencia en los campos de la acción colectiva, provocando cambios sustanciales. Las redes y los movimientos sociales en algunos aspectos básicos de las mismas que influirán en la forma de organización, dirección y desarrollo de los movimientos sociales (Canel, 1999, p.6-7).

Acorde con el pensamiento de Machlup (1962), Bell (1976) y Castells (2000), la sociedad de la información se trata de una organización social que basa su productividad y poder en la generación, procesamiento y transmisión de la información gracias a las

condiciones tecnológicas existentes y es precisamente gracias a las TIC que el modelo tradicional de comunicación de masas fue superado.

Las TIC son una herramienta que puede conseguir impulsar a cualquier empresa, haciendo que pueda tener una mayor presencia en el mercado, incrementando las ventas. Una buena campaña de marketing utilizando las TIC, conseguirá promover la información más rápidamente, con la finalidad de conseguir una mayor difusión, y por consiguiente, un mejor desarrollo.

### **3.3 TIC en Educación**

Según Heras Escribano (2015), la sociedad actual es la sociedad de la información, una sociedad donde las personas interactúan a través de las nuevas tecnologías. Podemos destacar que estas tienen un carácter globalizador, aparición de un sector de la información, inmateralidad, interconexión, interactividad, automatización etc. La rapidez de la aparición de la información, su avance hace que no sepamos cuál es su verdadero potencial. El deber de los maestros es formar personas eficientes.

Debido al avance en la sociedad actual, las TIC están cada día más presentes, lo que ha hecho que lleguen a nuestras escuelas, y sobre todo a que los alumnos las tengan muy adheridas a sus vidas. Una de las mayores preocupaciones de los sistemas educacionales es la integración de las TIC en el currículo. Se debe de poseer la tecnología y por otra parte formar a los profesores. Una vez que los profesores aprenden a usarla, es ahí cuando se debe de integrar en el currículo. Con todo lo que las tecnologías nos aportan, lo que debemos de hacer es utilizarlas como método de innovación en el currículo, con el fin de crear una forma novedosa y a la vez creativa que desarrolle una mayor motivación en nuestro alumnado para así conseguir la adquisición productiva de conocimientos.

Una pertinente integración curricular de las TIC implica una influencia de ambos: el currículum y las TIC. Ello incluye un proceso complejo de acomodación y asimilación entre ambos, donde el currículo ejerce sobre las TIC operaciones de reconstrucción. (Escudero, 1995)



Diversos autores plantean la necesidad de la integración curricular de las TIC en una planificación curricular de aula, de forma que su uso responda a necesidades y demandas educativas (Reparaz et al., 2000; Escudero, 1992, 1995; Martínez Sánchez, 1995).

Vásquez (1997) señala que “una adecuada integración curricular de las TIC debe plantearse no como tecnologías o material de uso, sino como tecnologías acordes con los conceptos y principios generales que rigen las acciones y los procesos educativos” (p.54). Sin embargo, para Dockstader (1999) “integrar curricularmente las TIC es utilizarlas eficiente y efectivamente en áreas de contenido general para permitir que los alumnos aprendan cómo aplicar habilidades computacionales en formas significativas. Incorporar las TIC de manera que facilite el aprendizaje de los alumnos” (p.54). Este autor también señala que integrar curricularmente las TIC, es “hacer que el currículum oriente el uso de las TIC y no que las TIC orienten al currículum”.

A partir del análisis anterior podríamos definir la Integración Curricular de las TIC como:

Procedimiento de hacer las TIC parte del currículum, adhiriéndolas con los principios educativos y la didáctica de la educación. Esto implicaría un uso en consonancia para conseguir una finalidad específica en una disciplina curricular.

Debido al auge y al uso de las TIC en muchas de las actividades humanas, es importante y necesario que el manejo y el uso de estas herramientas sean parte de la formación de los alumnos dentro del Sistema Educativo actual. Esta formación es conocida según Sánchez (1995) como la cultura informática. La educación, ya no se ve únicamente como un instrumento para promover el desarrollo, la socialización y la enculturación de las personas; la educación actualmente es la base y en el motor del desarrollo social y económico.

En la actualidad se reconoce que la utilización y la incorporación de las TIC en el aula mejora la calidad de la enseñanza, pero no solo se trata de incorporarlas y llevarlas a cabo, sino el de llegar a utilizarlas desde una perspectiva pedagógica, como una vía innovadora para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Tradicionalmente, el aula era entendida como un espacio donde el principal protagonista era el profesor, el cual impartía sus clases, de manera magistral, en el que el papel del alumno era el de recibir únicamente información, la

cual acabaría plasmada en un papel de manera bulímica, ya que con el paso del tiempo, dicha información acaba olvidándose. Actualmente y debido a la incorporación de las TIC en las aulas, aparece un novedoso método de enseñanza, que tiene unas nuevas características, entre las que destacan que el aula es concebida como un espacio virtual, donde el profesor y los alumnos, se relacionan, pudiendo trabajar, poniéndose de acuerdo en horarios, clases e incluso ritmo de trabajo apropiado a cada una de sus necesidades. Los alumnos pasan a ser agentes activos en la educación. Son capaces de tomar sus propias decisiones y de equivocarse y aprender de dichos errores, solos o acompañados de sus compañeros. Del mismo modo, aprenden a conocer los medios, para adquirir los conocimientos necesarios que necesitaran a lo largo de su vida. Esto es conocido como e-Learning; algunos autores lo definen como:

Para Manuel Castells, las características principales que ofrece el e-Learning son las siguientes:

- a. Información no secuencial.
- b. Integración de la información.
- c. Interactividad.
- d. Construcción de un aprendizaje colaborativo, proactivo y flexible.
- e. Dinamismo en el abordaje de la información.

La escuela debe modernizarse, debe integrar en sus aulas los dos tipos de enseñanza de las que previamente hemos hablado, tanto la tradicional, como la actual, la cual surge de las Nuevas Tecnologías; para de este modo sacar lo mejor de cada una y fomentar un aprendizaje más enriquecedor y con más experiencias de aprendizaje.

### 3.3.1 TIC en Educación Primaria

La incorporación de las TIC en la enseñanza requiere de un proceso de acomodación e implica cambios en nuestro trabajo con los alumnos. Es importante conocer de qué manera las utiliza el profesor, si como recurso o como medio para conseguir los objetivos propuestos, o por el contrario, solo se limita al libro, a algo más asequible que sabe que va a saber utilizar y no requiere de ningún tipo de cambio en el currículo como los que requieren las TIC.

Coll (2004), menciona que a partir de los distintos recursos que se grafican en las instituciones educativas, materiales y personales:

No es en las TIC, sino en las actividades que llevan a cabo profesores y estudiantes gracias a las posibilidades de comunicación, intercambio, acceso y procesamiento de la información que les ofrecen las TIC, donde hay que buscar las claves para comprender y valorar el alcance de su impacto en la educación escolar, incluido su eventual impacto sobre la mejora de los resultados del aprendizaje. Coll (2004, p.5)

Piaget (1981) expresó que “la meta principal de la educación es crear hombres que sean capaces de hacer cosas nuevas, no simplemente de repetir lo que otras generaciones han hecho; hombres que sean creativos, inventores y descubridores” (p.66). Lo importante es educar a nuestros alumnos para el progreso, con el fin de que conseguir cosas nuevas, y con las TIC conseguiremos no solo fomentar motivación en ellos, sino también creatividad, que es a la vez importante para lograr un cambio en nuestras generaciones.

Los alumnos actuales están sometidos a un mundo de nuevos dispositivos relacionados con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Los alumnos son nativos digitales, que debido a la época en la que han nacido, por el desarrollo e incorporación de las tecnologías en la actualidad, ellos mismos se encuentran totalmente asemejadas a ellas, incluso más de lo que los adultos lo están con ellas. Los nuevos dispositivos tecnológicos como tablets, smartphones, consolas, etc., están invadiendo y sometiendo el entorno social y los profesores de Educación Primaria no pueden permanecer ajenos ante esta situación. En el proceso integrador de las TIC en educación, el profesor es un elemento clave que juega un rol primordial en la incorporación y fomentación de las TIC en educación (Pelgrum y Law, 2003). Para poder desarrollar este trabajo, el profesor ha de poseer unas competencias básicas que permitan integrar las TIC en los procesos de enseñanza/aprendizaje.

Es evidente que el profesorado siente falta de confianza en la utilización de recursos tecnológicos, lo que supone un serio obstáculo en su voluntad de integrar la tecnología en el aula (Mooij y Smeets, 2001). Es importante investigar e indagar sobre como el profesorado puede adquirir los conocimientos de los recursos tecnológicos que hoy en día nos invaden, por lo que debemos de conocer cuáles son las necesidades formativas del profesorado y por consiguiente establecer los métodos necesarios y oportunos para conseguir esa formación.

### **3.4 Gamificación y TIC en el aula**

Uno de esos recursos, que va haciéndose poco a poco un hueco entre los recursos tecnológicos que los profesores emplean en sus dinámicas de aula es la gamificación. Pensada como una estrategia que introduzca la conectividad y el compromiso por consolidar una comunidad, se va haciendo un hueco, poco a poco en el ámbito educativo, pudiendo hablar hoy de una línea específica de Gamificación educativa, donde los entornos formales introducen recursos propios de los no formales con el fin de potenciar un aprendizaje significativo. Hablar hoy de gamificación educativa, supone hacerlo de una tendencia basada en la unión del concepto de ludificación y aprendizaje. La gamificación propiamente dicha trata de potenciar procesos de aprendizaje basados en el empleo del juego, en este caso de los videojuegos para el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje efectivos, los cuales faciliten la cohesión, integración, la motivación por el contenido, potenciar la creatividad de los individuos. (Marín, V. 2015).

Las TIC son novedosas y sobre todo innovadoras para incorporarlas en el aula y la gamificación es una metodología que a través de las TIC podemos utilizarla en nuestras clases para que de manera lúdica nuestro alumnado mejore en el proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando un mayor espíritu participativo y creativo.

### 3.4.1 Qué es la gamificación

Gamificación procede del término anglosajón *gamification*, es decir, que está relacionado con el juego. Es un término actual que empezó a utilizarse sobre todo en el mundo empresarial, aunque ha llegado a expandirse a muchos más sectores, incluyendo el de la educación. Este concepto posee gran cantidad de definiciones, teniendo como punto en común la utilización del juego en contextos no lúdicos.

Molina (2014), define la gamificación como metodología del juego en entornos y aplicaciones no lúdicas de forma que se consiga potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, entre otros valores importantes y útiles a todos los juegos. Se trata de una innovadora y creativa manera de fomentar la motivación de las personas. Kapp (2012), en su libro *“The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education”*, explica que la gamificación es “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, motivar, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas”.

La gamificación trata de aplicar la mecánica del juego en contextos no lúdicos como, en este sentido, el educativo. Lo que se busca es el componente “adictivo” de los juegos para atraer al usuario y conseguir que realice ciertas acciones de manera satisfactoria (González, 2014). De manera que, es importante conseguir que la persona se divierta en todo momento, ese es el principal objetivo para poder cumplir el resto.

En los ámbitos gamificados el objetivo o el fin no es el juego, sino que es el medio. Esta es la gran diferencia respecto a los videojuegos. Con la gamificación, el juego se utiliza como motivación para conseguir un propósito que va más allá de la experiencia del juego en sí. (Goikolea, 2013).

Los componentes que forman parte del juego son totalmente diversos y con funciones distintas. Podría decirse que una de las funciones que sería interesante destacar es el establecimiento del principio de recompensas. La utilización de una serie de puntos, niveles o premios, hacen que los usuarios quieran realizar lo que realmente queremos en ese momento y por otro lado hará que se motiven para intentar ser mejores que el resto, con lo que estaríamos creando, la competitividad entre unos y otros.

Por otro lado, sería necesario de un componente que termine de motivarlos para querer seguir jugando. En este sentido, entran en el juego otros elementos importantes, las barras de progresión o los rankings fomentando con esto una mayor motivación y actitud positiva ante el juego. Observar en todo momento qué están haciendo mal, como deben de mejorarlo para conseguir más o menos puntos, los cuales le harán estar más en lo alto del ranking, hace que los alumnos se tomen más en serio su trabajo y luchen más por progresar.

Según Borrás Gené (2015), es importante entender bien el concepto de juego, el cual es un sistema explícito de reglas que determinan el camino a seguir por los usuarios hacia unas metas y resultados específicos, es decir, cuenta con una estructura cerrada. El juego trate de meterte en un mundo virtual, separado del mundo real, por lo que el objetivo de la gamificación es intentar meter al “jugador” dentro de ese mundo virtual, en el que podrá jugar con libertad pero dentro de las normas que marca el propio juego.

Garaigordobil (2004), dice que los efectos de hacer juegos cooperativos en el aula son realmente positivos para los alumnos, fomentan la cohesión grupal, ayuda a reducir los conflictos, aumenta las habilidades sociales, la capacidad de resolver problemas y el desarrollo moral. Los juegos competitivos, sin embargo, pueden provocar efectos negativos como ansiedad, conflictos y las actitudes antisociales. Por eso, es importante dirigir la gamificación hacia la cooperación y la superación personal de los alumnos.

### **3.4.2 Gamificación en el aula**

En la actualidad, es un hecho realmente significativo que los juegos someten a los jóvenes ya que estos invierten gran cantidad de tiempo en jugar a videojuegos. Por tanto, debemos de aprovechar esta situación. Es nuestra labor como docentes hacer que nuestras clases sean más fáciles y algo más entretenidas para nuestros alumnos con el fin de conseguir un mayor interés y motivación del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Según Kumar y Khurama (2012), la participación de los alumnos en clase es muy importante, y debemos de tenerlo siempre en cuenta. Es poco común encontrarse a los estudiantes auto motivados para aprender. Por ello, es la labor de los docentes el de motivar a su alumnado hacia la materia que se está impartiendo.

Prensky (2001), habla de la importancia de los juegos como recurso para lograr un aprendizaje significativo, los cuales permiten al alumno llevar a cabo una serie de actividades relacionadas con la vida real, fomentando el desarrollo de habilidades para tomar decisiones y resolver problemas. Es decir, a través del juego, el niño estará viviendo una “realidad” en la deberá de utilizar una serie de habilidades las cuales le van a permitir solucionar los problemas que se vayan poniendo en su camino. Esto construirá su aprendizaje.

Los videojuegos, como base de la gamificación, nos muestran qué información le gusta a nuestro cerebro y cómo debemos actuar para producir más y mejor aprendizaje. Los principios de los videojuegos nos pueden ayudar a conseguir un modelo formativo innovador, que potencie la motivación de nuestros alumnos y los mecanismos para medir el progreso real en el aprendizaje, es decir, una evaluación continua y formativa (Gallego et al., 2014).

A modo de conclusión, con todo lo que anteriormente hemos citado sobre la metodología de gamificación, nuestro alumnado conseguirá aprender sin darse cuenta de lo que realmente está haciendo, ya que están absorbiendo conocimientos de manera natural, y lo que es más importante, por propia iniciativa. Por otro lado, la utilización del juego en el aula les motivará a ir superándose cada día un poco más. Habituar al alumnado a los modelos alternativos los cuales utilizamos en clase, supone el hacerles conscientes de que son sujetos totalmente activos de su proceso de aprendizaje y de que la educación ya no es una actividad pasiva. La aplicación de la gamificación como técnica de innovación de aprendizaje en el aula, es un cambio realmente necesario si queremos conseguir que nuestros alumnos sean participativos y se sientan realmente seguros de lo que hacen en su proceso de enseñanza-aprendizaje, con capacidad para crecer en conocimiento por sí solos.

En definitiva, lo que busca la gamificación es lograr un cambio en la actitud del usuario sin la necesidad de usar la coerción o el engaño, utilizando para ello elementos de juego que llamen la atención al usuario. Diversos estudios sustentan la idea básica de la gamificación e indican que a través de los juegos se puede conseguir un cambio de actitud en el comportamiento de una persona (Ermi y Mäyrä, 2005).

### 3.5 Las TIC como método inclusivo

Es importante destacar que la educación inclusiva tiene como objetivo el de dotar de una atención específica para favorecer el desarrollo total de todos los alumnos y la inclusión de los individuos en la comunidad educativa. Para Arnaiz (2005) “se respetan las capacidades de cada alumno y se considera que cada persona es un miembro valioso que puede desarrollar distintas habilidades y desempeñar diferentes funciones para apoyar a los otros”. La educación inclusiva va unida al término de escuelas accesibles para todo el mundo. Si seguimos analizando, la inclusión educativa va regida por una serie de principios fundamentales, como que la escuela debe de fomentar el respeto de los Derechos Humanos.

En relación con lo anterior, Petrus (1997) menciona que “en sentido estricto, los derechos humanos carecen de valor jurídico, pero sirven de eficaz referente para el diseño de nuestras políticas sociales, económicas y culturales (...) Sólo cuando aseguremos el cumplimiento de los derechos humanos podremos afirmar que las políticas sociales son legalmente legítimas” (p.14).

La comunidad educativa debe de trabajar de forma cooperativa para favorecer el crecimiento y desarrollo personal de nuestro alumnado, intentando favorecer la igualdad entre todos los componentes. La atención educativa pretende lograr la mejora del alumnado adaptándose a las características individuales, por lo que la inclusión pretende paliar las dificultades de aprendizaje y la ampliación de recursos de atención.

Según Muntaner (2009), se deben marcar una serie de directrices para llegar a conseguir la inclusión en nuestras aulas, estas pautas de las cual habla son:

1. Inclusión de todos los alumnos sin excepciones.
2. Comunicación eficaz en el aula.
3. Suprimir barreras de aprendizaje y participación.
4. Planificación en el aula.
5. Planificación individualizada según el currículum.
6. facilitar ayudas personales individualizadas según necesidades del alumno.
7. Uso de apoyos específicos en el aula.
8. Controlar comportamiento del alumnado dentro del aula.
9. Trabajo cooperativo y colaborativo en el aula.



En este sentido, la educación integradora tiene como objetivo lograr un desarrollo potencial de cada alumno, y su principal objetivo es finalizar con todas las discriminaciones con el fin de fortalecer la cohesión social.

En base a la inclusión educativa, existen unos principios de actuación con este tipo de alumnado: conseguir la calidad para todo el alumnado sin tener en cuenta sus condiciones o características, garantizar la equidad, la igualdad de oportunidades, e intentar compensar las desigualdades, integrar la flexibilidad como elemento de adecuación a la diversidad, y por supuesto, la educación en la igualdad de trato y no discriminación (MECD, 2014).

### **3.5.1 Las TIC como herramienta para la educación inclusiva**

En el ámbito de la educación inclusiva, las TIC serían un complemento perfecto para conseguir contextos de aprendizaje que facilitaran el proceso de inclusión. Según señala Escribano y Martínez (2013:24) ‘...la Educación inclusiva tiene que ver con cómo, dónde, por qué y con qué consecuencias educamos a todos los alumnos’. Por lo tanto, el derecho de la educación es un derecho humano que todas las personas deben de poseer, y en este sentido, las TIC nos pueden ayudar a conseguir mejoras en los modelos de enseñanza-aprendizaje, con el fin de facilitar la comunicación de conocimientos, que por lo general, siempre se han transmitido de manera tradicional, sin la innovación y la incorporación de nuevos métodos de enseñanza.

“Las tecnologías digitales han creado un nuevo escenario para el pensamiento, el aprendizaje y la comunicación humanas, han cambiado la naturaleza de las herramientas disponibles para pensar, actuar y expresarse... la cultura digital supone... una reestructuración de lo que entendemos por conocimiento, de las fuentes y los criterios de verdad, y de los sujetos autorizados y reconocidos como productores de conocimiento...”. (Dussel, 2011, p.105)

Un uso TIC inclusivo se define en su contribución a la supresión y minimización de las barreras al aprendizaje, la participación, la comunicación y el juego (Boothy Ainscow, 2002), lo que supone un paso hacia una sociedad de transformación, con el fin de fomentar y desarrollar una construcción de innovación educativa para todos y todas. Las TIC son un instrumento realmente útil no sólo para dar respuesta a alumnos con necesidades educativas especiales, sino para cualquier característica que posee nuestro alumnado. Las TIC también suponen un mecanismo para dar respuesta a las barreras que pueda tener el aprendizaje en

cualquier momento de la etapa educativa. Del mismo modo, las TIC permitirán una mayor participación del alumnado en los contextos educativos. Finalmente, las nuevas tecnologías permiten el fomento y el desarrollo de aprendizajes significativos.

#### **4. OBJETIVOS**

Una vez analizado en qué consisten las TIC, y porque debemos introducirlas en el aula, nos planteamos una serie de objetivos a conseguir. Específicamente, nos proponemos un objetivo general con sus correspondientes objetivos específicos. A continuación, describiremos de manera clara los objetivos a alcanzar con nuestro trabajo de fin de grado.

##### **General:**

1. Elaborar una propuesta para fomentar la inclusión en un aula de 6° de Primaria a través de las TIC.

##### **Específicos:**

1. Investigar sobre el correcto uso de los recursos TIC en el aula y los beneficios para la educación inclusiva.
2. Desarrollar actividades basadas en las TIC para su utilización en el aula con la finalidad de conseguir una mayor inclusión.
3. Diseñar la evaluación de la propuesta acorde a las necesidades individuales del alumnado.

## **4.1 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA**

### **Generales:**

En cuanto a los objetivos generales, hemos querido destacar los siguientes:

1. Fomentar el uso de las TIC en el alumnado de educación primaria.
2. Conseguir mediante el uso de las TIC una mayor inclusión en el aula.

### **Específicos:**

En cuanto a los objetivos específicos, hemos querido destacar los siguientes:

1. Utilizar adecuadamente las TIC para motivar al alumnado.
2. Ofrecer a los alumnos diversas actividades lúdicas para que mejoren el manejo de las TIC.
3. Fomentar el aprendizaje cooperativo a través del uso de las TIC.
4. Generar un ambiente de educación inclusiva mediante actividades colaborativas con las TIC.

## 5. METODOLOGÍA

En este apartado analizaremos los procedimientos que se han llevado para desarrollar nuestra propuesta. Asimismo, hablaremos sobre los principios metodológicos que van estar incluidos en nuestra propuesta.

En primer lugar, tras una búsqueda de información bibliográfica minuciosa para obtener todo tipo de conocimientos y llegar a conocer de primera mano la temática sobre la que íbamos a realizar nuestra investigación. Analizamos y encontramos gran cantidad de información relacionada con nuestra temática y después, llevamos a cabo una selección de aquellos aspectos que nos parecieron más importantes para llegar a comprender mejor nuestro tema de estudio. La búsqueda de esta información ha sido trabajada bajo múltiples bases de datos, y libros de texto específicos de las diferentes ramas del conocimiento con las que se relaciona la temática. Toda la información seleccionada nos ha sido útil para elaborar la propuesta.

En segundo lugar, nuestra propuesta se basa en diferentes métodos pedagógicos en función de la necesidad del alumnado y el contenido a tratar. Estos principios metodológicos son los siguientes:

- La enseñanza será individualizada, sobre el propio interés del alumno, con el objetivo de que el alumno siempre sea el protagonista.
- La búsqueda libre de información será importante en la metodología. La intención es implicar, de una forma más eficaz, un aprendizaje activo, significativo y que obligue a la indagación y a la experimentación motriz.
- Se valorará de forma fundamental el proceso de aprendizaje, reflexionando constantemente sobre sus actuaciones y considerando el progreso del alumno en relación con el trabajo realizado y su evolución, y no únicamente en función de los resultados obtenidos.
- El profesor/a dirige, orienta y guía. Una enseñanza que contaría con un programa individual de trabajo por subgrupos, puesto que en el tercer ciclo deben de contar con esa autonomía, ya que deben de ser capaces de tomar decisiones por su propia cuenta

- Se considerará la enseñanza recíproca, los grupos reducidos y la microenseñanza, en la que se focaliza la atención en la participación activa de los alumnos, en su propio aprendizaje y el de sus compañeros.
- La motivación de los alumnos en el proceso enseñanza-aprendizaje se hará partiendo de situaciones que provoquen su interés y mantengan su atención, bien porque respondan a sus experiencias y necesidades o por su significado lúdico e imaginario.
- Se tendrá en cuenta la diversidad del alumnado, atendiendo a las peculiaridades de cada grupo, a las características de niños o niñas de variada procedencia y capacidad, de distinto ritmo de aprendizaje, etc.

## 6. CONTEXTUALIZACIÓN

La propuesta de intervención se llevaría a cabo en CEIP San Vicente de Paúl, ubicado en la provincia de Jaén. El centro se encuentra en zona de transformación social urbana, en el barrio de la Magdalena. Es de dimensión pequeña, de titularidad concertada y de línea 1, en él se dan los siguientes niveles de enseñanza: educación infantil, con tres unidades, es decir, 1º, 2º, y 3er ciclo, educación primaria, con seis unidades y educación secundaria obligatoria con 4 unidades. En total se encuentran 13 unidades.

El centro consta de unos 325 alumnos/as aproximadamente con una enorme diversidad, refiriéndonos a patrones cognitivos, afectivos y conductuales con ciertas diferencias. Dicha variabilidad, ligada a diferencias en las capacidades, necesidades, intereses, ritmo de enseñanza-aprendizaje, condiciones socioculturales, e incluso la influencia del entorno en que interactúa el alumnado.

El equipo docente cuenta con una plantilla de 25 profesores y del equipo directivo con los siguientes miembros: directora titular, directora pedagógica, jefa de estudios, Orientadora, Coordinador pastoral, Coordinador TIC, Coordinador infantil y Coordinador de calidad. Tras haber realizado prácticas en el centro, he visto que todas las aulas disponen de recursos TIC para llevar a cabo una labor docente que integre las nuevas tecnologías.

En relación al aula estaríamos hablando de un 6º de primaria con 28 alumnos, 15 niños y 13 niñas, en los que la diversidad es totalmente notable, entre ellos se encuentran diferentes necesidades educativas especiales, es el caso de alumnado con TDAH e hiperactividad. En el caso del alumnado con TDHA e hiperactividad, en clase contamos con dos alumnos con este trastorno, Pedro y María. También está presente una variedad de razas étnicas. En nuestra aula, tenemos a Salima, Sheila y Ouissal que son de origen marroquí, y Ulises, que es de etnia gitana.

## 7. TEMPORALIZACIÓN

Según el Decreto 97/15 de 3 de marzo, los módulos establecidos para cada área son de 45 minutos. Excepcionalmente el centro, en atención a sus necesidades y en el ejercicio de su autonomía, podrá establecer o combinar sesiones lectivas de distinta duración dentro de la misma jornada escolar, siempre que estén comprendidas entre los 30 y los 45 minutos, y no se modifique el tiempo total semanal mínimo de cada curso y área establecido.

En nuestro caso, tercer ciclo, sexto de primaria, contamos con dos horas semanales de la asignatura ``Competencia Digital`` que es dónde nosotros realizaremos nuestras distintas sesiones de la propuesta de investigación, repartidas en miércoles a la primera hora de la mañana y viernes que se queda en la última hora del día.

Impartiremos las clases en ocho sesiones repartidas en cuatro semanas, es decir, aproximadamente un mes. Estas sesiones están comprendidas en la última semana del mes de mayo y todo el mes de junio, menos el último viernes.

MAYO 2019						
L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

JUNIO 2019						
L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30



## 8. PROPUESTA DE ACTIVIDADES

ACTIVIDAD 1	
<b>TÍTULO: ¿TÚ QUE SABES?</b>	
<b>OBJETIVOS:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Fomentar el aprendizaje cooperativo.</li><li>✓ Respetar las ideas de los demás miembros del grupo.</li></ul>	
<b>DESCRIPCIÓN:</b> <p>Esta actividad se desarrollará mediante la técnica del Folio giratorio. El docente pedirá a los alumnos/as que cada uno vaya escribiendo lo que sepa sobre el bullying y las diferencias sociales. Se realizará por equipos (formados por 5 alumnos cada uno y permanentes durante la unidad). Uno de los miembros, comenzará escribiendo en un folio en blanco, que pasará por todos y cada uno de los miembros en el sentido de las agujas del reloj. Todos/as deben escribir y estar pendientes de lo que se escribe para evitar que se repitan las mismas cosas. El folio pasará dos veces por cada uno de los miembros.</p>	
<b>RECURSOS MATERIALES:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Folios donde deberán escribir sus ideas.</li><li>- Material de escritura.</li></ul>	<b>AGRUPAMIENTO:</b> <p>Esta actividad se realizará de manera grupal. Los grupos estarán formados por 5 miembros cada uno.</p>
<b>ESPACIOS:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Aula</li></ul>	

## ACTIVIDAD 2

### TÍTULO: ¡CUÉNTALO!

#### OBJETIVOS:

- ✓ Utilizar adecuadamente las TIC para motivar al alumnado.
- ✓ Fomentar el aprendizaje cooperativo a través del uso de las TIC.

#### DESCRIPCIÓN:

Tras recoger todas las ideas en el Folio giratorio, se realizará una puesta en común de todas ellas. Para ello, se abrirá un documento Word en la pizarra digital y los demás alumnos/as irán escribiendo las diferentes ideas, a la vez que el profesor las va comentando.

#### RECURSOS MATERIALES:

- Folios donde han escrito sus ideas.
- Pizarra digital.

#### AGRUPAMIENTO:

Esta actividad se realizará de manera grupal.

#### ESPACIOS:

- Aula

## ACTIVIDAD 3

### TÍTULO: NUNCA LO OLVIDES

#### OBJETIVOS:

- ✓ Fomentar el aprendizaje cooperativo.
- ✓ Seleccionar y resumir correctamente la información trabajada.

#### DESCRIPCIÓN:

Cada alumno/a tomará nota en sus cuadernos de las ideas apuntadas en el documento Word trabajado, información que ha sido recolectada por cada uno de los grupos que componen la clase. Siendo todos responsables de que ellos mismos y el resto de los miembros del grupo lo realicen correctamente.

#### RECURSOS:

- Cuaderno de notas.
- Pizarra digital.
- Documento Word con la información de todos los grupos.
- Material de escritura.

#### AGRUPAMIENTO:

Esta actividad se realizará de manera individual. Cada alumno/a tomará nota sobre las diferentes informaciones recolectadas.

#### ESPACIOS:

- Aula

## ACTIVIDAD 4

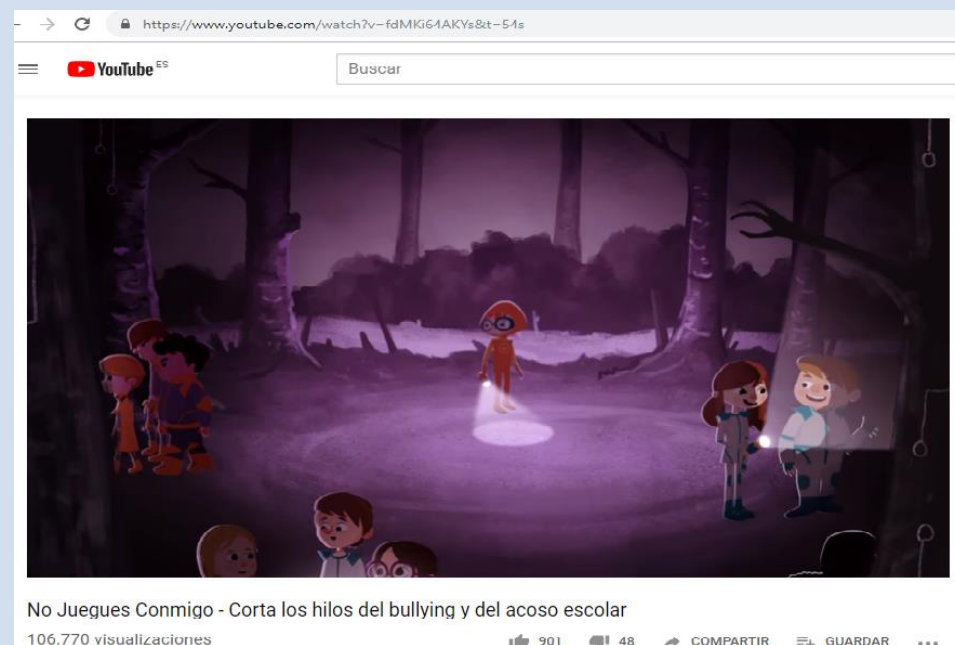
### TÍTULO: COMPRUEBA ALGUNAS IDEAS

#### OBJETIVOS:

- ✓ Utilizar adecuadamente las TIC para motivar al alumnado.
- ✓ Ofrecer a los alumnos diversas actividades lúdicas para que mejoren el manejo de las TIC.
- ✓ Fomentar el aprendizaje cooperativo a través del uso de las TIC.
- ✓ Generar un ambiente de educación inclusiva mediante actividades colaborativas con las TIC.

#### DESCRIPCIÓN:

En esta actividad, el docente utilizará Youtube para mostrar al alumnado un pequeño video introductorio, disponible en la web, en el que se habla sobre el bullying escolar (Figura 1). Con este video pretendemos acercar al alumnado a algunos de los contenidos que se desarrollarán posteriormente. El video se encuentra disponible en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=fdMKi64AKYs>



**Figura 1: Video introductorio sobre el bullying**

Tras la visualización del video, de cinco minutos de duración aproximadamente, se comentará el mismo con la clase, a través de una ronda de preguntas, la cual dará lugar a un pequeño debate sobre la temática. Estas son algunas de las preguntas que se les planteará a nuestro alumnado:

- ¿Cómo se siente el protagonista del video?
- ¿Se comportan el resto de sus compañeros adecuadamente con el protagonista?
- ¿Crees que es una buena manera de actuar con un compañero?
- ¿Te has sentido identificado en algún momento del video?

**RECURSOS MATERIALES:**

- Proyector digital.
- Pizarra digital.
- Altavoces.

**AGRUPAMIENTO:**

Esta actividad se realizará de manera individual. El alumnado deberá reflexionar y expresar sus pensamientos sobre la temática del video visualizado.

**RECURSOS ESPACIALES:**

- Aula

## ACTIVIDAD 5

### TÍTULO: INVESTIGADORES

#### OBJETIVOS:

- ✓ Ofrecer a los alumnos diversas actividades lúdicas para que mejoren el manejo de las TIC.
- ✓ Fomentar el aprendizaje cooperativo a través del uso de las TIC.

#### DESCRIPCIÓN:

Esta actividad será la más larga, ya que en ella, los diferentes grupos base, se convertirán en grupos de investigación, encargándose de buscar información sobre diferentes temas del bullying y diferencias sociales, del mismo modo un tema que se incluirá es una forma de acabar con el bullying escolar, que sería la inclusión. Cada grupo deberá de llevar su ordenador escolar para poder trabajar con él, aunque también dispondrán del ordenador del aula.

Cada grupo deberá investigar sobre los siguientes aspectos:

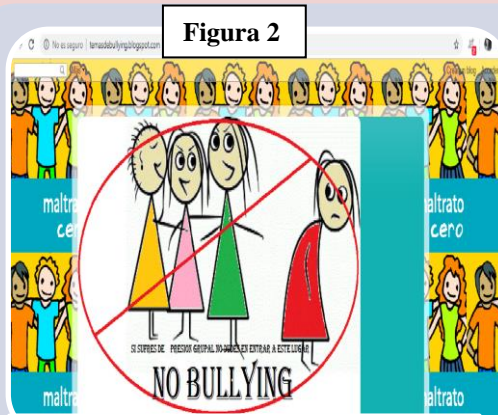
- ¿Qué es el bullying?
- ¿Cómo se desarrolla el bullying?
- Ciberbullying
- ¿Todos podemos ser víctimas de algún tipo de 'bullying'?
- Inclusión en el aula

Para la investigación sobre estas cuestiones se les proporcionará una serie de enlaces, en los cuales podrán conseguir información, como podrían ser los siguientes:

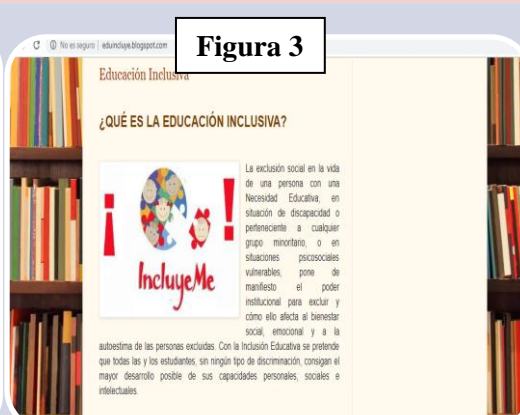
- Página de Wikipedia sobre el Acoso Escolar:  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Acoso\\_escolar](https://es.wikipedia.org/wiki/Acoso_escolar)
- Página Web sobre el acoso escolar:  
<https://www.guiainfantil.com/educacion/escuela/acosoescolar/index.htm>
- Página Web sobre la inclusión educativa:  
<http://www.inclusioneducativa.org/ise.php?id=1>

Por otro lado, dispondrán de una serie de blogs, en los que también pueden recopilar la

información necesaria para los contenidos sobre los que tienen que trabajar.



Blog sobre temas relacionados con el bullying. El blog está disponible en el siguiente enlace:  
<http://temasdebulying.blogspot.com/>



Blog con información sobre la inclusión educativa. El blog está disponible en el siguiente enlace:  
<http://eduincluye.blogspot.com/>

#### RECURSOS MATERIALES:

- Portátil.
- Cuaderno para tomar notas.
- Material de escritura.

#### AGRUPAMIENTO:

Esta actividad se realizará de manera grupal. Los grupos deberán de recopilar información sobre las cuestiones planteadas.

#### ESPACIOS:

- Aula

## ACTIVIDAD 6

### TÍTULO: ¡CUÉNTALO!

#### OBJETIVOS:

- ✓ Utilizar adecuadamente las TIC para motivar al alumnado.
- ✓ Fomentar el aprendizaje cooperativo a través del uso de las TIC.
- ✓ Generar un ambiente de educación inclusiva mediante actividades colaborativas con las TIC.

#### DESCRIPCIÓN:

**Esta actividad durará dos días, puesto que deberán trabajar en la presentación Prezi o Power Point, y supone como mínimo dos clases con ello.**

A lo largo de esta actividad, se continuará trabajando en las respectivas investigaciones, con el apoyo, revisión y orientación del docente en todo momento.

Los grupos de trabajo deberán de ponerse de acuerdo para encontrar y seleccionar la mejor información que responda a las preguntas sobre la temática.

Una vez investigado y seleccionado la mejor información que responda a las preguntas, cada grupo elaborará una presentación en Prezi o Power Point. En dicha presentación se plasmará la información que ha estado trabajando el grupo, y deberán de crear diapositivas en las que contengan las preguntas anteriores y la información relacionada con ellas. La presentación deberá ser clara, ya que después, cada grupo tendrá que exponerla en clase al resto de los compañeros/as.

#### RECURSOS MATERIALES:

- Portátil.
- Notas/ideas sobre la información recopilada.

#### AGRUPAMIENTO:

Esta actividad se realizará de manera grupal.

#### ESPACIOS:

- Aula



## ACTIVIDAD 7

### TÍTULO: PEQUEÑOS EXPOSITORES

#### OBJETIVOS:

- ✓ Fomentar el aprendizaje cooperativo a través del uso de las TIC.
- ✓ Generar un ambiente de educación inclusiva mediante actividades colaborativas con las TIC.
- ✓ Ser justos y tener criterio a la hora de calificar al resto de grupos.

#### DESCRIPCIÓN:

Cada grupo expondrá su Power Point o Prezi en clase al resto de compañeros/as, los cuales podrán manifestar todas sus dudas, por medio de una ronda de preguntas. Cada grupo, tendrá que poner una nota valorativa, basada en la creatividad de la presentación y si la información que les ha sido expuesta es clara y responde a las preguntas correctamente.

Del mismo modo, tendrán que explicar el porqué han decidido calificar al grupo con esa nota.

#### RECURSOS MATERIALES:

- Pizarra digital.
- Presentación Prezi o Power Point.
- Folio por grupo para apuntar todas las notas de las exposiciones.

#### AGRUPAMIENTO:

Esta actividad se realizará de manera grupal.

#### ESPACIOS:

- Aula

## ACTIVIDAD 7

### TÍTULO: PEQUEÑOS EXPOSITORES

#### OBJETIVOS:

- ✓ Fomentar el aprendizaje cooperativo a través del uso de las TIC.
- ✓ Ser justos a la hora de calificar a sus compañeros.

#### DESCRIPCIÓN:

Cada grupo expondrá su Power Point o Prezi en clase al resto de compañeros/as, los cuales podrán manifestar todas sus dudas, por medio de una ronda de preguntas. Cada grupo, tendrá que poner una nota valorativa, basada en la creatividad de la presentación y sí la información que les ha sido expuesta es clara y responde a las preguntas correctamente.

Del mismo modo, tendrán que explicar el porqué han decidido calificar al grupo con esa nota.

#### RECURSOS MATERIALES:

- Pizarra digital.
- Presentación Prezi o Power Point.
- Folio por grupo para apuntar todas las notas de las exposiciones.

#### AGRUPAMIENTO:

Esta actividad se realizará de manera grupal.

#### ESPACIOS:

- Aula

## ACTIVIDAD 8

### TÍTULO: TRIVIAL

#### OBJETIVOS:

- ✓ Fomentar el aprendizaje cooperativo.
- ✓ Respetar las reglas del juego, incluyendo el turno de palabra.

#### DESCRIPCIÓN:

En esta actividad, que servirá de evaluación, se llevará a cabo una técnica simple de Aprendizaje Cooperativo denominada Cadena de preguntas. Cada equipo elaborará dos cuestiones sobre el tema trabajado. Una vez planteadas, en el sentido de las agujas del reloj, los equipos irán planteándose las cuestiones unos a otros.

En la segunda ronda, se cambiará el sentido. Si un grupo no sabe resolverlo, se revota al equipo siguiente. El grupo que acierte obtiene un punto. Las preguntas y sus respuestas se anotarán en los cuadernos de todos los alumno/as.

El equipo que más puntos obtenga, será el grupo que mejor ha adquirido los conocimientos trabajados en clase.

#### RECURSOS MATERIALES:

- Blog para tomar nota de las preguntas.
- Material de escritura.
- Pizarra para apuntar los puntos de los equipos.

#### AGRUPAMIENTO:

Esta actividad se realizará de manera grupal.

#### ESPACIOS:

- Aula

## ACTIVIDAD 9

### TÍTULO: CREA TU BLOG

#### OBJETIVOS:

- ✓ Utilizar adecuadamente las TIC para motivar al alumnado.
- ✓ Ofrecer a los alumnos diversas actividades lúdicas para que mejoren el manejo de las TIC.
- ✓ Fomentar el aprendizaje cooperativo a través del uso de las TIC.
- ✓ Generar un ambiente de educación inclusiva mediante actividades colaborativas con las TIC.

#### DESCRIPCIÓN:

En esta actividad, que también servirá como evaluación, el alumnado, en grupos, los mismos que han estado trabajando en el resto de las sesiones, deberán de crear un blog. En dicho blog, tendrán que recopilar todas las actividades que han ido realizando en clase, explicando cómo han sido llevadas a cabo, cuál ha sido el producto final en cada una de ellas, cómo se han sentido realizándolas, y qué es lo que han aprendido.

Deberán de ser creativos en todo momento, creando tantas entradas en el blog como actividades hayan realizado durante este proyecto.

Si fuera necesario podrán colgar y utilizar fotos para el blog, siempre de su trabajo, sin que salga ninguno de sus compañeros ni ellos mismos, sin violar la identidad personal y privacidad de datos de sus respectivos compañeros.

#### RECURSOS MATERIALES:

- Blog en el que han tomado nota de todas las actividades realizadas.
- Portátil.

#### AGRUPAMIENTO:

Esta actividad se realizará de manera grupal.

#### ESPACIOS:

- Aula

## ACTIVIDAD 10

### TÍTULO: ¡EXPÓN TU BLOG!

#### OBJETIVOS:

- ✓ Utilizar adecuadamente las TIC para motivar al alumnado.
- ✓ Fomentar el aprendizaje cooperativo a través del uso de las TIC.
- ✓ Generar un ambiente de educación inclusiva mediante actividades colaborativas con las TIC.

#### DESCRIPCIÓN:

Cada grupo expondrá su blog en clase al resto de compañeros/as, y el resto de grupos deberán de calificar el blog y el trabajo realizado con una nota del 1 al 5.

Después de la exposición de todos los grupos, se recogerán las puntuaciones y se hará un recuento para saber qué grupo ha sido el más creativo.

#### RECURSOS MATERIALES:

- Ordenador.
- Pizarra digital.
- Proyector digital.
- Blog realizado por el grupo.
- Pizarra para apuntar los puntos de los grupos.

#### AGRUPAMIENTO:

Esta actividad se realizará de manera grupal.

#### ESPACIOS:

- Aula

## 9. EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

La evaluación de los aprendizajes será de manera global, continua y formativa. La evaluación será por medio de la observación directa del profesor en todas las actividades llevadas a cabo durante toda la propuesta. Será durante todo el proceso, desde que comienza la intervención, ya que estamos hablando de una evaluación continua.

La observación la recogeremos mediante el diario de clase del profesor, en el cuál se anotarán en todas las actividades, el registro anecdótico de todos los alumnos. Por otro lado, analizaremos si los objetivos que nos hemos planteado para la propuesta se han conseguido. Esto también permite una autoevaluación de la práctica docente, que nos servirá para reflexionar, mejorar y modificar el diseño de la propuesta para futuras intervenciones. Sabremos si lo hemos realizado correctamente, cuando los contenidos y el desarrollo de las sesiones hayan sido llevaderas para el alumnado, sin ocasionar ningún tipo de trabas a la hora de llevarlas a cabo. Del mismo modo, diariamente veremos si los alumnos se sienten motivados para realizar las actividades, y qué aspectos son en los que muestran más dificultad para entender la temática. Cualquier inconveniente que podamos observar en el transcurso de la propuesta, podrá ser modificado para futuras intervenciones.

A partir de la observación recogeremos la información más significativa que hayamos ido obteniendo de nuestros alumnos/as. Además, a esta observación, añadiremos la evaluación de actividades que han ido realizando, como es el caso de las dos exposiciones que han llevado a cabo en clase. En la evaluación de las dos exposiciones, se tendrá en cuenta la creatividad tanto del Power Point o Prezi, como la idea en la que se han basado para la creación del blog. Por otro lado, evaluaremos sí la información que han seleccionado es la correcta para responder a los contenidos que han trabajado en clase. Finalmente, daremos importancia a la manera de exponer el trabajo, si lo defienden correctamente y si todos los miembros del grupo saben de todo sobre lo que se les puede preguntar sobre la temática trabajada.

## 10. CONCLUSIONES

Dedicaremos este apartado para aquellas conclusiones más significativas de nuestra propuesta. La creación de esta intervención la hemos basado, fundamentalmente en la importancia del Aprendizaje Cooperativo a edades tempranas, con el fin de evitar cualquier tipo de discriminación en el aula. Pensamos que las TIC son una gran herramienta para conseguir una mayor inclusión en nuestras aulas, debido a que con ellas, podemos crear situaciones, actividades y tareas en las que nuestro alumnado trabaje en equipo, con sus compañeros. Creemos que es muy importante que el niño aprenda a tomar decisiones teniendo en cuenta las opiniones de los demás, valorando y dando importancia también a las ideas de sus compañeros, llegando a conclusiones y consiguiendo una solución de manera pacífica y consensuada.

Esta propuesta se basa en la utilización de las TIC en el aula, como un elemento motivador que favorece no solo el aprendizaje, sino también la educación inclusiva. Debido al avance de las tecnologías en nuestra sociedad, y la utilización de las mismas por toda la sociedad, incluyendo a los niños, intuimos que las TIC, podríamos emplearlas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Pensamos que, mediante las TIC, podríamos fomentar la creatividad y la participación del alumnado en clase, consiguiendo con esto un trabajo colaborativo, el cual daría a lugar a una mayor inclusión en el aula.

Las nuevas tecnologías han llegado a nuestro día a día para quedarse, y sería un error no utilizarlas, ni sacarle provecho en muchos ámbitos. La LOMCE, va un paso más adelante y nos habla de plataformas virtuales de aprendizaje con el fin de la consecución de objetivos del currículo. Con todo esto, también da importancia a la formación continua y permanente del profesorado para facilite el desarrollo correcto de una cultura digital en el aula.

Para conseguir implantar las TIC en la enseñanza, debemos de empezar desde la base, desde la Educación Primaria, trasladando y tratando las nuevas tecnologías en el ámbito de la educación. La obligación de todo docente, es abrir las aulas a la nueva realidad que cada día nos inunda más. Una realidad en la que las tecnologías están más desarrolladas. En las aulas, debemos de utilizar las TIC, y, saber, cómo sacarles el mayor beneficio para nuestros alumnos/as. Las TIC, como hemos visto, nos enseñan a mejorar, son una herramienta, pero somos nosotros los que decidimos como utilizarla, es decir, lo que queremos enseñar con ella.

Las TIC fomentan una educación inclusiva, lo que supone una mayor integración social, no sólo de las personas con discapacidad, sino también personas de distinta etnia, cultura, o que viven en condiciones totalmente desfavorables.

La utilización de las TIC se presenta como instrumentos beneficiosos para conseguir dar respuesta a las barreras de aprendizaje que pueda tener nuestro alumnado en cualquier momento de su etapa educativa. En definitiva, para el alumnado con dificultades de aprendizaje y de adaptación social les permite una mayor participación en los diferentes contextos educativos, lo cual fomenta el Aprendizaje Cooperativo, con la finalidad de conseguir una mayor inclusión en nuestras aulas de Educación Primaria.



## 11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Sander, S. (1916). La Sociedad del conocimiento en Paul Otlet. *Investigaciones Bibliotecológicas*, 32.
- Batanero, J. M., & Campos, B. B. (2012). ACTITUDES DOCENTES HACIA LAS TIC EN CENTROS DE BUENAS PRÁCTICAS EDUCATIVAS CON ORIENTACIÓN INCLUSIVA/Teachers' attitudes toward ICT in good practice teaching in schools with inclusive orientation/Attitudes à l'égard des enseignants aux TIC dans les écoles. *Enseñanza & Teaching*, 30(1), 45–61.
- Agostini, E., Royo, J., Torres, C., Lasserre, A., Naraskevicius, M., Aguilar, J., ... Ruíz, M. (2009). Teoría De La Flexibilidad Cognitiva (Tfc) En La Elaboración Del Multimedia Educativa De Ciencias. In *Athabasca University Press* (Vol. 78).
- González Alonso, D. (2017). *La Gamificación Como Elemento Motivador En La Enseñanza De Una Segunda Lengua En Educación Primaria*. 1–59.
- Cabero Almenara, J. (2007). Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades. *Tecnología y Comunicación Educativas*, (45), 16.
- Saez, J. M. (2012). Valoración del impacto que tienen las TIC en educación primaria en los procesos de aprendizaje y en los resultados a través de una triangulación de datos. *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 11(2), 11–24.
- García-Valcárcel, A., Basilotta, V., & López, C. (2014). Las TIC en el aprendizaje colaborativo en el aula de Primaria y Secundaria. *Comunicar*, (42), 65–74.
- Molina Álvarez, J. J., Ortiz Colón, A. M., & Agreda Montoro, M. (2017). Análisis de la integración de procesos gamificados en Educación Primaria. *Innovación Docente y Uso de Las TIC En Educación*, 1–10.
- Díaz, V. (2015). La Gamificación educativa . Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*.
- Journal, E., & Education, C. (2017). What “Gamification” is and what it’s not. *European Journal of Contemporary Education*, 6(2), 221–228.
- García, M. G., & Azuaga, R. L. (2012). Exploring the use of ICT to meet diversity from an

inclusive approach [Explorando, desde una perspectiva inclusiva, el uso de las tic para atender a la diversidad]. *Profesorado*, 16(1), 277–293.

Cabero Almenara, J., & Fernández Batanero, J. M. (2014). Una mirada sobre las TIC y la educación inclusiva: reflexiones en torno al papel de las TIC en la educación inclusiva. *C & P: Comunicación y Pedagogía*, Vol. 279, pp. 38–42.

Rodr, M., Jos, M., & Gonz, A. (2014). Las TIC al servicio de la inclusión educativa ICT in the service of inclusive education. *Digital Education Review*, (25), 108–126.

Valenciano-Canet, G. (2009). Construyendo un concepto de educación inclusiva: una experiencia compartida. In *Aspectos clave de la educación inclusiva*.

Hernandez, R. M. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Propósitos y Representaciones*, 5(1), 325.

Benito, J. E. C. (2015). Las redes y los movimientos sociales ¿una acción colectiva o marketing viral. *Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, 13(1), 125–150.

Sanchez, J. (2003). I Ntegración C Urrricular De Tic S. *Communication*, 5(1), 51–65.