Universidad de **Valladolid**

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE VALLADOLID

TRABAJO DE FIN DE GRADO:

GAMIFICACIÓN Y TIC EN ALUMNOS CON DIFICULTADES DE AUDICIÓN Y LENGUAJE DE EDUACIÓN PRIMARIA

Curso académico 2023/2024

Grado en educación primaria

Autor/a: Elvira Hernández Alonso

Tutor académico: Bartolomé Rubia Avi

ÍNDICE

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE 3

1. INTRODUCCIÓN 4

1.1 JUSTIFIACIÓN 5

1.2 OBJETIVO 5

2. MARCO TEÓRICO 6

2.1 PROBLEMÁTICAS MÁS COMUNES 6

2.2 IMPORTANCIA DE LA MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE 9

2.3 GAMIFICACIÓN 10

2.3.1 EL JUEGO Y EL ORIGEN DE LA GAMIFICACIÓN 10

2.3.2 GAMIFICACIÓN EN EL ÁMBITO EDUCATIVO 12

2.3.3 CARACTERÍSTICAS 13

2.3.4 VENTAJAS DE LA GAMIFICACIÓN 14

2.4 TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN Y SU IMPORTANCIA EN LA ESCUELA 16

2.4.1 CARACTERÍSTICAS DE LAS TIC 18

2.4.2 ESTUDIOS DE LAS TIC EN EL ÁMBITO EDUCATIVO 19

2.4.3 VENTAJAS E INCONVENIENTES DE LAS TIC 19

2.4.4 UTILIDAD DE LAS TIC EN EL ÁMBITO DE AUDICIÓN Y LENGUAJE 21

3. SÍNTESIS DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN 23

3.1 CONTEXTO 24

3.2 CARACTERÍSTICAS DEL GRUPO 25

3.3 METODOLOGÍA 25

3.4 OBJETIVOS 26

3.5 COMPETENCIAS 27

3.6 SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES 27

3.7 PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN 36

4. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS 37

5. CONLUSIONES 40

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Resumen

El presente Trabajo Fin de Grado expone la utilización de la gamificación junto con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), aplicadas en una intervención con cuatro alumnos con dificultades en audición y lenguaje, resaltando las ventajas que ambas ofrecen. Primero, introduzco un marco teórico sobre el que se sostiene la posterior intervención y el cual, toma en cuenta aspectos como las problemáticas más comunes presentadas en la etapa de educación primaria y la importancia de la motivación. Presento el concepto de gamificación, haciendo un breve recorrido a lo largo de la historia, y mostrando su influencia en la escuela teniendo en cuenta sus características. Seguidamente, abordo las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), presentando sus características y su utilidad en el alumnado con problemáticas en el ámbito de la audición y el lenguaje. Posteriormente, expongo una intervención con cuatro estudiantes, desarrollando ocho sesiones en las que se implementan actividades mediante la utilización del juego, las TIC y otros apoyos visuales, manteniendo así un equilibrio. Tras la intervención, abordo los resultados de la misma y la consecuente evolución del alumnado, mostrando mejoras significativas y demostrando los beneficios de la gamificación y las TIC como estrategias adecuadas para poyar al alumnado del área de audición y lenguaje.

Palabras clave: gamificación, TIC, Audición y Lenguaje, Educación Primaria, juego, tecnologías, competencia digital.

Abstract

This Final Degree Project presents the use of gamification together with Information and Communication Technologies (ICT), applied in an intervention with four pupils with hearing and language difficulties, highlighting the advantages that both offer. First, a theoretical framework is introduced on which the subsequent intervention is based and which takes into account aspects such as the most common problems presented in the primary education stage and the importance of motivation. The concept of gamification is presented, with a brief overview of its history and is influence on schools, taking into account its characteristics. Next, Information and Communication Technologies (ICT) are discussed, presenting their characteristics and their usefulness for pupils with hearing and language problems. Subsequently, an intervention with four students is presented, developing eight sessions in which activities are implemented through the use of games, ICT, and other visual aids, thus maintaining a balance. After the intervention, the results of the intervention and the consequent evolution of the students are discussed, showing

significant improvements and demonstrating the benefits of gamification and ICT as appropriate strategies to support students in the area of hearing and language.

Key words: ICT, hearing and language, primary education, game, technologies, digital competence.

1. INTRODUCCIÓN

En el contexto educativo contemporáneo, se manifiestan una gran variedad de estudiantes que presentan importantes desafíos para los tradicionales sistemas de enseñanza aplicados en la escuela. Entre estos alumnos, se encuentran aquellos con dificultades de audición y lenguaje, los cuales necesitan de estrategias pedagógicas flexibles capaces de abordar sus diferentes necesidades. (Luque, Gutiérrez, Carrión, 2018)

Arregi (1998), señala los problemas del lenguaje más habituales en la etapa de educación primaria, los cuales corresponden al Retraso Simple del Lenguaje (RSL), Trastorno Específico del Lenguaje (TEL), Dislalia, y Disfemia, las cuales, como señala la autora, son tratados por especialistas de audición y lenguaje para lograr un correcto desarrollo integral de los individuos.

El presente Trabajo de Fin de Grado propone analizar y mostrar el impacto positivo que tienen en determinado ámbito: la gamificación y la aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como herramienta de los procesos de enseñanza y aprendizaje, en los estudiantes con dificultades de audición y lenguaje en educación primaria.

Para ello, voy a analizar la gamificación y las TIC en la educación, así como sus correspondientes ventajas. Y, apoyándome en dicho marco teórico, voy a llevar a cabo una intervención en la que la gamificación y las TIC tengan un papel central. Más concretamente, el tipo de tecnologías utilizadas incluirán los dispositivos digitales cuya accesibilidad y utilización sea posible en aulas de educación primaria como las tabletas digitales y los ordenadores. De esta forma, realizaremos juegos y actividades que se apoyen en estas TIC.

La respuesta al uso se plantea con la integración del juego con la tecnología, apoyándose mutuamente garantizando así un proceso de enseñanza-aprendizaje totalmente efectivo e inclusivo en este tipo de alumnado. Dicho enfoque, busca el máximo aprovechamiento de las ventajas que las TIC y los juegos pueden aportar en el ámbito educativo de manera conjunta, aplicándolo en un grupo de alumnos que van a interactuar dentro del aula.

La creciente atención de los especialistas de audición y lenguaje hacia la búsqueda de medios y enfoques alternativos y flexibles para abordar las necesidades de dichos alumnos utilizando medios motivadores que, he podido observar durante mi periodo de prácticas en los tutores de

esta especialidad que se encontraban en el centro, presenta el motivo de dicha investigación, en la que muestro los efectos positivos de la gamificación y las TIC en los estudiantes que demandan el trabajo de los mencionados especialistas. Para ejecutar esta tarea analizaré los tipos de motivación que pueden presentar los alumnos, para justificar el posterior uso de determinados recursos.

1.1 JUSTIFIACIÓN

Brunner (2000) menciona la actual influencia de la globalización en el ámbito educativo, que ha provocado un desplazamiento de las destrezas utilizadas tradicionalmente a otras nuevas que cuentan con apoyos tecnológicos, las cuales contribuyen al desarrollo de enfoques didácticos más activos, que optan por integrar instrumentos y métodos novedosos.

La aplicación de la gamificación junto con las TIC, como señala Rodríguez-Fernández (2017), son en cuanto a dichos cambios, dos factores comúnmente percibidos de manera positiva, porque sostiene que ambos permiten abordar cualquier contenido de una forma más accesible para todos los alumnos, y obtener buenos resultados de manera paulatina. A través de estas nuevas modalidades de enseñanza, el papel del alumno sufre una transformación, convirtiéndose en un agente más activo y logrando así ser protagonista de su propio aprendizaje, puesto que, a pesar de que las tecnologías son una novedad reciente, el juego es un elemento constitutivo de los niños como se lleva observando durante décadas.

Considero que dichos aspectos positivos sobre la aplicación de las TIC y la gamificación pueden ser muy útiles para adaptar las mismas actividades y ejercicios que realizan los alumnos, a su edad y necesidades concretas. El extenso número de estudiantes con el que se desarrollan las sesiones en los centros escolares, se caracterizan por agruparse por edades similares y se trata de juntarles con alumnos que cuenten con necesidades comunes. A pesar de ello, todas las dificultades varían y cada uno de ellos demandan unas atenciones. Por esta razón, contemplo necesaria y beneficiosa realizar una intervención en la que, utilizando la gamificación y las TIC, podamos trabajar con ellos ejercicios similares, pero variando los niveles de dificultad según sus necesidades y su nivel, utilizando ambos métodos, debido a que son herramientas que se caracterizan por su gran flexibilidad. Asimismo, pretendo observar y analizar los resultados obtenidos con la utilización de las TIC y juegos, y comparar estos datos con los iniciales, para determinar si verdaderamente se obtiene una mejoría o por el contrario no.

1.2 OBJETIVO

Con el presente trabajo pretendo mostrar los beneficios y ventajas que implican la aplicación de la gamificación y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en los alumnos de educación primaria con necesidades especiales en el área de audición y lenguaje. De igual

manera, a través de la intervención que voy a realizar en un aula, pretendo incrementar mis competencias en diferentes áreas y acercarme al alumnado con el que voy a trabajar para que me conciban como una figura cercana y de apoyo. A través de dicha actuación quiero desarrollar un enfoque metodológico diferente, introduciendo estrategias como la gamificación e integrando las TIC de manera significativa, contando a su vez con el apoyo de otros recursos materiales para mantener un equilibrio, como son las imágenes. Por consiguiente, tengo como objetivo obtener los beneficios que la gamificación y las TIC suponen para la enseñanza, planificar las sesiones en las que voy a desarrollarlo de manera coherente y gradual, observar la evolución que presenten los alumnos, analizar el impacto que esto supone para ellos, evaluar el grado de motivación y participación, detectar posibles anomalías, y proporcionarles herramientas y prácticas que puedan seguir utilizando una vez finalizada la intervención para continuar con su correspondiente evolución y desarrollo.

Para lograr dichos objetivos, en el presente Trabajo Fin de Grado, voy a configurar un marco teórico en el que inicialmente se van a abordar las problemáticas más frecuentes que presentan los alumnos de educación primaria referidos al área de audición y lenguaje, con la intención de conocer las bases de dichas dificultades, dado que la posterior intervención se aplicará en aquellos alumnos que las presentan. Acto seguido haré referencia a la motivación, explicando su importancia y la relevancia que presenta dicho factor en la educación, para comprender así la utilización de la gamificación y las TIC. Asimismo, plasmaré una fundamentación teórica sobre la gamificación y las TIC, en la que se expondrán sus aspectos más significativos, así como su relevancia en la educación y las ventajas y desventajas que puede provocar su implementación. Posteriormente, dicha base teórica me servirá de apoyo para realizar la intervención en el aula con los alumnos, teniendo en cuenta sus características. Finalmente, procederé a analizar los resultados obtenidos, así como el logro de los objetivos planteados.

2. MARCO TEÓRICO

En este apartado pretendo justificar el uso de la gamificación y las TIC en mi posterior intervención. Para ello, se muestran las problemáticas más comunes referidas al área de audición y lenguaje que se presentan en las aulas de educación primaria, para conocer las características de los alumnos con los que vamos a trabajar, y abordo la influencia que la motivación tiene en dichos alumnos, lo que va a justificar la utilización de métodos nuevos, haciendo referencia así a la gamificación y las TIC y sus correspondientes beneficios.

2.1 PROBLEMÁTICAS MÁS COMUNES

En la adquisición y el desarrollo del lenguaje, hay un gran número de dificultades presentes en las aulas cuyo origen puede variar, presentándose desde casos muy graves provocados por

déficits, alteraciones neurológicas, deficiencias mentales o trastornos generalizados, hasta casos menos graves, vistos desde un enfoque clínico, que no tienen una causa concreta y son más recurrentes que los anteriores. (Arregi, 1998).

Es importante comprender la naturaleza de cada una de ellas, puesto que la posterior intervención la implementaré con cuatro alumnos, los cuales tienen una de ellas. Esto me va a permitir evaluar el impacto de la intervención y la correspondiente evolución de cada uno, teniendo en cuenta sus respectivas dificultades. Las más comunes que presentan los alumnos de educación primaria en el ámbito de audición y lenguaje son:

El Retraso Simple del Lenguaje (RSL), se define como un retraso en la aparición de las etapas del lenguaje, evidente en la expresión fonética, fonológica, semántica y morfosintáctica. Asimismo, los alumnos que lo presentan suelen experimentan dificultades en la comprensión. (Dudok, 2023)

Algunas de las características más destacadas de dicho desfase cronológico son las siguientes:

- Sus primeras palabras aparecen después de los dos años: en el desarrollo normal se producen entre los 12 y 18 meses.
- Dificultades fonéticas, como omitir las sílabas iniciales.
- Vocabulario reducido a los tres años (por debajo de 200 palabras).
- Uso de estructuras sintácticas simplificadas a la edad de cuatro años.
- Nivel de comprensión mayor que el de expresión.

Este tipo de alumnado es un grupo de riesgo porque tiene mayores probabilidades de tener fracaso escolar, ya que las dificultades con el lenguaje oral pueden llevar a problemas en el aprendizaje. La responsabilidad de estimular el lenguaje del alumno y despertar su interés por mejorar, recae en el profesor responsable, en este caso el profesor de audición y lenguaje, quien debe buscar los mejores recursos y métodos educativos para que esto sea posible. Asimismo, es esencial renovarse constantemente, contemplando horizontes más amplios que surjan a la par, con el desarrollo de la sociedad.

El **Trastorno Específico del Lenguaje (TEL),** a diferencia del anteriormente descrito, es un trastorno del desarrollo que alude a un conjunto de dificultades en la adquisición del lenguaje que puede afectar al habla, la capacidad auditiva, y la lectoescritura. Este trastorno de la comunicación, interfiere en la evolución de las habilidades del lenguaje de dichos niños que no presentan un problema auditivo o discapacidad intelectual. Los alumnos que tienen TEL, se diferencian de aquellos con RSL en que suelen responder peor que los primeros a la intervención,

puesto que el núcleo del problema radica en la comprensión y no en la expresión del lenguaje. (Úbeda Martín, 2017)

Algunos de los síntomas que presentan los niños con TEL pueden ser:

- Necesitan más tiempo que sus compañeros para agrupar palabras en oraciones.
- Les resulta difícil aprender nuevas palabras y, por tanto, conversar de forma fluida.
- Encuentran complicaciones para seguir instrucciones.
- Presentan errores gramaticales al hablar.

La **Dislalia**, es definida como una alteración persistente en la pronunciación de un fonema en niños aproximadamente mayores de cuatro años o más que se mantiene independientemente del contexto silábico. (Nogueira, 2016).

Los problemas de articulación, pueden atribuirse en determinados casos a retrasos fonológicos, y en otras ocasiones resulta más persistente, por lo que requiere la colaboración de más especialistas. En la dislalia, el eje del problema radica en la coordinación motriz, así como en la adquisición de un esquema motor, el cual es erróneo o está ausente. Esta alteración, se considera anómala cuando persiste después de los cinco años, lo que implica una mayor intervención en las etapas posteriores y una búsqueda de nuevas estrategias que brinden a los alumnos la capacidad de despertar su interés y aumentar su esfuerzo por optimizar su pronunciación.

La **Disfemia** es un trastorno de la fluidez del habla, manifestándose mediante interrupciones bruscas, como los bloqueos y los espasmos musculares. Dichas características afectan, con diferente intensidad, los movimientos articulatorios, así como la coordinación fono respiratoria. Este hecho ocurre cuando el niño habla con otra persona.

En las primeras etapas del lenguaje en los niños, entre los tres y cuatro años, suelen aparecer generalmente pausas y repeticiones silábicas. Sin embargo, dichas características forman parte del proceso del lenguaje en los niños, dado que no corresponden a bloqueos musculares, sino que forman parte de la evolución de dicho lenguaje. Durante este proceso, es importante la actitud que muestre el adulto, dado que una sensación de miedo o angustia reflejará el mismo sentimiento en los niños.

La infancia corresponde a una edad en la que los niños se muestran más receptivos ante cualquier intervención, por lo que es importante crear en ellos una conciencia sobre sus conocimientos, capacidades y motivaciones que les llevan a superar barreras y adquirir hábitos que les ayuden con sus respectivas dificultades. (Magaña y Ruiz-Lázaro, 2005)

Arregi (1998), señala que dichas problemáticas tienen que ser abordadas desde contextos que favorezcan la relación emocional entre el alumno con el que se interviene y la persona que realiza la intervención. Por ello la actuación se realizará en un aula en el que se propicie un clima de confianza y relajación, sin demasiados estímulos que puedan alterar los resultados. Defiende la necesidad de utilizar material gráfico, pruebas no muy rígidas, y actividades que les estimulen. Debido a ello, se analizarán las características de la gamificación y las TIC, proporcionando así información sobre estos requisitos y observaremos la importancia de proporcionar actividades que despierten la motivación en los estudiantes.

2.2IMPORTANCIA DE LA MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE

La motivación es un factor esencial en la educación y, especialmente, cabe resaltarlo en aquellos alumnos con dificultades en audición y lenguaje por diversas razones que impactan directamente en su desarrollo académico y, en su predisposición a implicarse en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La Real Academia Española aporta dos definiciones sobre el concepto de motivar, definiéndolo como: “Influir en el ánimo de alguien para que proceda de un determinado modo.” y “Estimular a alguien o despertar su interés.” Siguiendo ambas definiciones, se entiende que la responsabilidad recae sobre la persona que instruye, en este caso sobre el docente, quien tiene el rol de buscar y utilizar los medios adecuados para despertar la curiosidad en aquellos a quienes enseña. (Real Academia Española, definición 3-4)

Por otra parte, diferentes autores han definido la motivación como “la fuerza que ayuda a explicar la conducta” (Alcaraz y Guma, 2001), lo cual, como tutores, nos asiste para poder comprender en el aula la razón subyacente del nivel de atención que los alumnos presentan en ese momento. Esta situación se atribuye a que su nivel de motivación influye directamente sobre el interés que presenten y los resultados que puedan alcanzar.

En virtud de lo anteriormente expuesto, como tutores debemos preguntarnos ¿qué motiva a los alumnos a implicarse, con todo su esfuerzo, en las diferentes actividades escolares que se plantean en el aula? Puesto que es fundamental conocer qué aspectos específicos los impulsan para, de este modo, utilizar recursos o estrategias adecuados para ellos. García y Doménech, (1997)., diferencian dos tipos de estudiantes. Por una parte, los estudiantes con motivación extrínseca son aquellos que no manifiestan una motivación hasta que se les ofrece una recompensa o se les proporciona un estímulo positivo tal como buenas calificaciones, metas o aprobación familiar. En otra perspectiva, se encuentran los estudiantes con motivación intrínseca, los cuales son lo opuesto a la motivación extrínseca, dado que realmente muestran interés por la propia tarea y desean mejorar constantemente sin necesidad de obtener estímulos externos.

En el contexto de los alumnos con dificultades de audición y lenguaje, es de vital importancia conocer el tipo de motivación de dichos estudiantes, dado que resulta crucial para lograr que los recursos, empleados en las sesiones de las que se dispone, logren ser efectivos y obtengan resultados positivos.

Las prácticas que he llevado a cabo en un centro escolar, me han permitido conocer que, los estudiantes, con los que trabajan los especialistas de audición y lenguaje, pueden abarcar diversos niveles académicos y, cada uno de ellos, tener dificultades tanto compartidas como que varíen considerablemente. A pesar de estas diferencias, como señalan Pertegal y Lorenzo (2019), tanto las TIC como la gamificación, se conciben como recursos y métodos que suscitan motivación en el alumnado.

2.3GAMIFICACIÓN

Para incorporar procesos de ayuda a superar estos trastornos, podemos organizar muchas dinámicas de intervención, pero entendemos que la gamificación, apoyada en el mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, son una fuente fundamental de trabajo.

2.3.1 EL JUEGO Y EL ORIGEN DE LA GAMIFICACIÓN

La Gamificación es un método pedagógico que adapta la mecánica característica de los juegos al ámbito educativo, con el objetivo de obtener mejores resultados. Su finalidad comprende la facilitación de asimilar conocimientos, perfeccionar habilidades, o incentivar determinadas acciones a través de recompensas, entre muchos otros objetivos. (Gaitán, 2013)

Esta forma de planificar la acción educativa tiene una presencia recurrente en la educación actual debido al reconocimiento de su eficacia para trabajar contenidos con los alumnos. No obstante, los orígenes de dicha metodología aún no son suficientemente reconocidos y, para entender la procedencia de su término, es preciso remontarnos al origen del juego:

El juego, es una actividad placentera, espontánea y libre, que se lleva a cabo con el fin de disfrutar e impulsar al niño a descubrirse a sí mismo, mantener relaciones sociales con el resto de las personas, y entender el mundo que le rodea. (Gallardo-López, 2018)

Dentro de la historia del juego, se identifican autores que hicieron las primeras contribuciones sobre la influencia que este podía tener en el ámbito educativo:

Delgado Linares (2011) hace referencia a los filósofos Platón y Aristóteles, los cuales consideraban los juguetes como un medio idóneo a través del cual se realizaría una correcta adquisición de conocimientos por parte de los niños, así como para su desarrollo cognitivo. En particular, Aristóteles defendió el uso del juego en los niños más pequeños como alternativa al estudio, dado que, desde su postura, aún no tenían edad para dedicarse a trabajos formales. Por

ello, postulaba que los padres debían proporcionarles actividades que evitaran la inactividad corporal, lo cual se conseguía a través del juego.

Continuando a lo largo de los años, a principios del siglo XX, destaca Célestin Freinet, uno de los pioneros de la investigación en la escuela. González Monteaguado (1989) resalta la importancia de Freinet debido a la introducción que realizó del juego como una metodología didáctica innovadora en el siglo XX. Dicho autor denunciaba el mecanismo tradicional de la escuela, postulando que mantenía unos principios individualistas y autoritarios, siguiendo unos métodos de enseñanza memorísticos. En línea a esta crítica, Freinet abogó por otros enfoques educativos en los que la teoría y la práctica se presentasen unidas, surgiendo así dos nociones básicas de su pedagogía, las cuales son la cooperación y el trabajo. Ambos conceptos son los qué dirigirían su pensamiento hacia el juego, dado que Freinet los consideraba atributos innatos del ser humano dirigidos a cubrir sus necesidades esenciales.

Palacios (1999) señala que, para Freinet (1971) en su obra La educación por el trabajo, resalta su concepción sobre el juego, el cual no era una demanda innata, sino que lo era el trabajo, y cuando su energía no se agotaba mediante esta práctica entonces recurría al juego, procediendo a liberar el resto de su energía. Surge así el concepto trabajo-juego como una práctica comúnmente realizada durante la infancia, dado que conlleva la liberación de energía, así como el desarrollo de la creatividad y de habilidades y destrezas motoras, y la adquisición de saberes.

En consecuencia, el trabajo-juego en la escuela se convierte en la actividad idónea a través de la cual los niños van a interactuar con los demás, explorar el entorno y aprender, por lo que Freinet menciona la importancia de que el aula esté condicionada para que todo ello pueda cumplirse.

Paralelamente a las ideas de Freinet, en el siglo XX, emergieron diversas teorías que abordaban el juego desde un enfoque psicopedagógico. Cornellá, Estebanell y Brusi (2020), mencionan dichas teorías en las que sus autores consideraban el juego como componente beneficioso en el ámbito educativo. Los tres autores, se apoyan en reediciones modernas de las propias obras de los autores que sientan dichas teorías, en las que se postulan los pensamientos de cada uno de los siguientes autores:

- Dewey (1997) defendió el juego como preparación, dado que lo concebía como una acción inconsciente y espontánea, la cual a su vez promueve el desarrollo mental y social del niño, preparándole para ser un adulto trabajador.
- El enfoque Montessori, ideado por María Montessori (1964), entendía el juego como un aprendizaje sensorial. Los niños comienzan experimentando el juego sensorial, mediante la utilización de objetos cotidianos, y de esta forma avanzan progresivamente siguiendo

su propio ritmo. A su vez, el profesor coopera para facilitarle el aprendizaje a través de dicho juego.

- El juego como terapia es postulado por diferentes teorías psicoanalíticas. Concretamente destaca Sigmund Freud (1969) quien, desde esta perspectiva, considera el juego como una tendencia del niño a la repetición, dado que siente la necesidad de revivir esa experiencia que le produce placer.
- Bruner (1978), defendió el juego como ensayo, considerándolo como una de las atribuciones primordiales del juego, puesto que los niños a través de él podían ensayar acciones de la vida cotidiana en un ambiente libre, sin amenazas. Consideraba dicha función beneficiosa, dado que cuando los niños se enfrentarán a situaciones similares en la vida real sabrían cómo actuar.
- Para Piaget (1999), el juego tiene un peso considerable en la evolución y maduración cognitiva de los niños, por ello planteaba el juego como desarrollo intelectual. Lo consideraba conducta innata la cual perduraría a lo largo de toda su vida, incluyendo en la edad adulta.
- El juego como desarrollo social, en el que se destaca el juego simbólico. Para Vigotsky (1978), los niños juegan con determinados objetos cotidianos que transforman en otros, utilizando su creatividad. Esto crea un espacio para ellos lleno de sentido en el que se dan una serie de relaciones e interacciones sociales.

Consecuentemente, dado el gran impacto que ha tenido el juego a lo largo de la historia, y los diversos estudiosos que han demostrado sus efectos beneficiosos, se ha ido adoptando una nueva mentalidad hasta la actualidad en la que el juego no se concibe únicamente como una actividad de ocio insignificante, sino como una acción adaptable a otros campos para obtener los resultados que se desean.

Los eventos y las teorías previamente mencionados proporcionaron el soporte para el nacimiento de la gamificación actual, sin embargo, su completa conceptualización no tuvo lugar hasta 1980 y 1990, cuando la tecnología experimentó un incremento vertiginoso, lo que dio lugar a que los niños crecieran en ambientes rodeados de videojuegos y dispositivos electrónicos. Esta transición que diferenció a toda una generación cambió la forma de entender las mecánicas del juego, dando lugar a su aplicación en otros campos, como fue el de la educación. (Paladines, L. J. G., & Mediavilla, C. M. Á., 2021).

2.3.2 GAMIFICACIÓN EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

El término gamificación, finalmente fue concebido en 2002 por el programador de videojuegos Nick Pelling quien, debido al auge digital mencionado, propuso inicialmente la aplicación de la mecánica de los juegos en los negocios. Por ello, la utilización de la gamificación

ha tenido, en sus orígenes, una finalidad completamente opuesta a la educación, pero, dado su éxito en el campo de la economía se extendió hacia otros, llegando a la enseñanza. (Paladines y Mediavilla, 2021).

En este sentido, teniendo en cuenta el contexto educativo en el cual situamos este concepto, adoptamos una perspectiva distinta sobre la gamificación, entendiéndola como la técnica o técnicas que el docente utiliza para diseñar una actividad, tarea o proceso educativo de aprendizaje (tanto de forma analógica como digital), incorporando elementos lúdicos y/o estrategias de pensamiento (retos, competiciones, etc.). Todo ello, con el objetivo de potenciar dicha experiencia de aprendizaje, y dirigir y/o modificar la conducta de los alumnos dentro del aula. (Foncubierta y Rodriguez, 2014).

De igual modo, según García y Casaus (2020), con la aplicación de la gamificación, el docente pretende que el alumnado experimente una vivencia donde tenga el poder y la autonomía para solucionar el desafío que se le propone, cambiando completamente la dinámica del aula, dado que dicha metodología inclina al alumnado a participar, estimulando sus competencias y habilidades, reformando así el proceso educativo tradicional. Desde esta perspectiva, el docente cuenta con una gran responsabilidad, dado que debe comprender las características y necesidades del grupo para escoger aquellas dinámicas que funcionen.

Ambas definiciones resaltan la responsabilidad del docente para aplicar dicho recurso, puesto que es adaptable y puede transformarse, lo que indica que puede ser ajustado según las necesidades específicas del contexto educativo en el que se encuentre, pero su limitación va a depender de la creatividad e imaginación de los profesores encargados de aplicarlo.

Asimismo, la predisposición del alumnado juega también un papel determinante al aplicar la gamificación, dado que una actitud positiva favorece un mayor compromiso con el contenido educativo que se va a adquirir, así como con el resto de sus compañeros, lleva a adoptar una participación más activa y a tomar decisiones de manera más consciente y responsable.

2.3.3 CARACTERÍSTICAS

La gamificación, se caracteriza por los elementos que la componen y que hacen de ella un instrumento educativo diferente al resto. Diversos autores, han propuestos diseños de gamificación, a través de los cuales se puede discernir una serie de características directamente asociadas a la gamificación. (Rodríguez, Ramos, Santos y Fernández, 2019)

Con ello, se observa de forma clara el concepto y sus propios elementos, entre los que se distinguen:

- La ambientación: adquiere una importancia fundamental en este contexto, dado que se utiliza como marco primordial sobre el que se desarrollan las historias y los caminos que los alumnos pueden tomar durante la actividad lúdica. Actúa como hilo conductor del juego dotándole de significado.
- Los juegos de rol: estos enfoques metodológicos establecen dos realidades simultáneas. Por una parte, la vida real del aula y, por otra, una paralela que tiene lugar durante el juego, lo que hace que los estudiantes asuman un rol determinado que deben reflejar individual o grupalmente.
- El compromiso: es fundamental que este se realice al inicio del juego para garantizar la implicación del alumnado en la actividad, y obtener el máximo provecho de la experiencia.
- Los objetivos: determinar metas al inicio de las dinámicas es primordial para que los participantes conozcan cuál es el fin y, por tanto, todas sus acciones estén dirigidas hacia el logro de este.
- El reglamento: es indispensable para poder lograr el objetivo y que los estudiantes no se sientan perdidos. En la elaboración de dicho elemento se debe de establecer el número de participantes, la explicación del juego, el sistema de turnos y los ajustes realizables en función de las características del grupo.
- Incentivar la motivación: hace referencia a aquellas acciones destinadas a premiar acciones realizadas por los jugadores, proporcionándoles premios cada vez que consiguen pequeños logros.
- Los Puntos: en cada actividad se asigna un valor cuantitativo a determinadas acciones, para que el alumnado tenga conocimiento sobre cómo avanza dentro del juego. Los puntos se acumulan, por lo que además de motivarles permite que se diferencien con sus compañeros, aumentando su motivación.
- Superar juegos o desafíos: se definen niveles que los estudiantes deben de ir superando.
- La cooperación y/o el trabajo autónomo: muchas de las dinámicas se realizan de forma grupal, necesitando la ayuda del compañero para la superación de determinadas pruebas. Sin embargo, el trabajo autónomo también es primordial para lograr los objetivos grupales.

2.3.4 VENTAJAS DE LA GAMIFICACIÓN

Las problemáticas comunes asociadas a estudiantes con dificultades en audición y lenguaje, han comenzado a tratarse en el aula con enfoques pedagógicos más innovadores como la gamificación. Sin embargo, debemos analizar las ventajas que proporciona dicho enfoque dado

que, ¿qué ventajas presenta para los estudiantes? ¿Y para el profesor? ¿Por qué debería utilizarla en el aula? Varios autores han señalado, presento a continuación, los beneficios de la aplicación de la gamificación en el aula en función de sus diferentes agentes (Cornellà. Estebanell y Brusi, 2020; Foncubierta y Rodríguez, 2014; Barragán, Ceada, Andújar, Irigoyen, Gómez, y Artaza, 2015):

Beneficios de la gamificación desde la óptica del estudiante:

- Premia y reconoce el esfuerzo y el trabajo del estudiante durante todo el proceso lúdico, dado que la entrega de puntos o premios se concibe como algo positivo y, a su vez, aumenta su motivación si observa que recibe elementos positivos o si observa el progreso de sus compañeros y quiere alcanzar ese mismo nivel. Este hecho, provoca una motivación en él, siendo consciente de las dificultades que presenta, pero con la entrega de puntos o premios visualiza un avance y, por tanto, sabe que puede alcanzar aquello que sus compañeros ya han logrado.
- Independientemente de sus condiciones, dado que es un método adaptable, todos los alumnos con problemáticas tienen la posibilidad de acceder a dicho recurso sin restricciones, garantizando la igualdad de oportunidades educativas.
- Facilita al estudiante el seguimiento de su propio progreso puesto que observa los avances o, al contrario, los atrasos que se han producido con respecto a la anterior intervención.
- Favorece la autonomía porque les proporciona la oportunidad de tomar decisiones propias, resolver incógnitas, desarrollar el pensamiento crítico y superar desafíos de manera independiente. Tradicional y generalmente, en las sesiones de audición y lenguaje, se desarrollan actividades guiadas en las que el proceso de enseñanza-aprendizaje es bidireccional, aportando el docente las instrucciones y la información necesaria para la realización de dichas tareas. Sin embargo, a través de la gamificación se otorga al alumnado la autonomía que necesita para afianzar su seguridad.
- Le permite mejorar sus capacidades cognitivas a la vez que experimentan disfrute con su realización.
- Promueve el trabajo en equipo y la colaboración, con aquellos compañeros con los que desarrolle la sesión, para superar retos tanto juntos como individualmente. Contar con una persona de apoyo similar les ayuda mutuamente a no desanimarse ante circunstancias negativas dado que uno de ellos anima al otro.
- La narración de la actividad genera un aumento de interés por aprender y mejorar.
- Aprenden a trabajar en periodos de tiempo que se les concede, lo que les beneficia para realizar posteriormente en el aula ordinarias pruebas de nivel u otros retos.

- La presencia del docente y el feedback que les transmite, permite que los alumnos toleren más el error y lo conciban como un medio para llegar al éxito. Asimismo, este feedback

Beneficios de la gamificación desde la óptica del docente:

- Permite adaptar cualquier contenido curricular y favorece el cumplimiento de sus objetivos mediante la inclusión del alumnado.
- Posibilita al docente la creación de recursos y opciones diferentes que se adapten a cada alumno y mejoren en aquellas áreas en las que manifiestan más dificultades.
- Permite aumentar gradualmente la dificultad
- Tiene la capacidad de influir en el comportamiento y acciones del alumnado. Asimismo, permite al docente entregar recompensas a aquellos alumnos que se esfuercen por llevar a cabo su trabajo.
- Muestra los contenidos de manera atractiva, despertando el interés y la motivación de los estudiantes. De este modo, las tareas visiblemente aburridas se convierten en atractivas para el alumnado.
- Facilita un control más simple del nivel de los alumnos, al ver su avance durante el desarrollo del proceso, dado que puede llevar un control de forma automática.
- Mejora la evolución de relaciones y habilidades sociales entre los miembros del grupo y, por consecuente, beneficia al clima del aula.
- Permite trabajar simultáneamente con las TIC.

2.4TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN Y SU IMPORTANCIA EN LA ESCUELA

En la escuela del siglo XXI, se presentan problemáticas, tanto comunes como nuevas, las cuales necesitan ser abordadas a través de nuevos medios y métodos que se adapten al momento social e histórico en el que vivimos. Por ello, en el ámbito educativo, las instituciones escolares no se han mantenido al margen de la inclusión de las nuevas tecnologías y, cada vez son más los docentes que tratan de incorporar las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los procesos de enseñanza-aprendizaje, con la finalidad de alcanzar unos resultados superiores. (Escudero, Martínez-Domínguez, Nieto, 2018)

Resulta imprescindible conocer la definición apropiada del término Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para comprender su importancia. Las TIC son un conjunto de herramientas, soportes y canales para el desarrollo y acceso a la información, que crean nuevos modelos de expresión, formas nuevas de acceso y recreación cultural. Entendiendo estas herramientas como los instrumentos para utilizar en el proceso que llevan a cabo el docente y el

estudiante, a la hora de obtener los conocimientos, creando formas nuevas de acceder a la información. (Cruz, Pozo, Aushay, Arias, 2019)

Basándonos en esta definición, podemos comenzar a comprender por qué la utilización de las TIC es importante a nivel educativo. Su utilización en la educación es considerada como un conjunto de componentes que brinda oportunidades específicas, tanto a alumnos como profesores, para mejorar en su adquisición y transmisión de conocimientos. Conforme se ha señalado anteriormente, el sistema educativo actual se enfrenta a grandes retos, entre ellos el de adaptarse al ritmo y a las demandas que exige la sociedad actual. Debido a ello, el aprendizaje, la innovación y la utilización de las tecnologías debe unirse y trabajar juntos para obtener buenos resultados. (Law, Plegrum y Plomp, 2008).

Diversos autores han investigado y analizado acerca de esta integración en el ámbito escolar, por lo que nos ayudan a comprender por qué las TIC son importantes a nivel educativo:

Existen múltiples posibilidades que las TIC proporcionan a la formación y educación de los alumnos en los centros escolares. Permiten ampliar la cantidad de información disponible, teniendo a su alcance una gran variedad de datos a los que pueden acceder de manera sencilla, por lo que a su vez favorece el aprendizaje autónomo, así como el colaborativo. Asimismo, facilita la interactividad en diferentes ambientes o escenarios, haciendo que estos sean más flexibles, incrementando a su vez las posibilidades comunicativas. Y, con respecto a la relación entre alumno y profesor, elimina los obstáculos espacio-temporales entre ambos, ofreciendo nuevas oportunidades para tutorizar y guiar a los estudiantes. (Cabero, 2007).

Según Papert en Darías (2001), las TIC actualmente se caracterizan por su capacidad de adaptación y accesibilidad, por lo que las escuelas optan por utilizarlas con el fin de obtener un aprendizaje constructivo. El ordenador suministra la información y estimula el desarrollo de las habilidades y capacidades de los estudiantes para que por ellos mismos sean capaces de buscar, analizar, construir y discriminar. Asimismo, aumentan el alcance educativo puesto que pueden atender a más alumno, lo que conlleva una mejora de la calidad de vida.

Adell (2011), defiende la aplicación de las TIC en el ámbito educativo para impulsar la participación del alumno como protagonista de su propio aprendizaje, en el que dichas herramientas requieren la utilización de diferentes capacidades cognitivas. Con respecto al docente, considera que le ofrece un nuevo escenario de desarrollo profesional a través del cual puede interactuar con otros referentes en beneficio a su enriquecimiento y, por ende, al de los estudiantes. La utilización de las TIC es necesaria, pero su aplicación debe de ser la correcta para que, a través de ellas, otra educación sea posible.

2.4.1 CARACTERÍSTICAS DE LAS TIC

Es necesario tener un entendimiento básico de las características de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para comprender su uso en la educación y aplicarlas de forma efectiva con alumnos que muestran problemáticas comunes de audición y de lenguaje.

Cabero (2007), definió sus características, considerándolas elementos útiles que posteriormente podrían ser aplicados de forma efectiva en contextos educativos. Algunos de los atributos más relevantes de las TIC abarcan:

La expansión en todas las esferas, considerando estas en algunos ámbitos como son culturales, económicos, educativos e industriales. La utilización de las TIC en la actualidad no se centra únicamente en un individuos o empresas particulares, sino que engloba a grupos mayoritarios de la sociedad. Su penetración en el ámbito educativo tanto en aulas ordinarias como para trabajar con alumnos que presentan problemáticas, ha sido una de las más notables debido a los efectos positivos que presenta.

La inmaterialidad, dado que las TIC manipulan información la cual puede presentarse en diversos formatos, entre los que se encuentran imágenes visuales, sonidos auditivos, contenidos audiovisuales y textos, por lo que no dependen de la presencia física de determinados objetos. De esta manera se facilitará su aplicación en un aula determinado de manera espontánea, puesto que su planificación puede no ser primordial.

La interconexión responde a otro de sus atributos. Estas tecnologías ofrecen la capacidad de conectarse a otros medios o a tecnologías similares a ellas, posibilitando la creación de nuevas actividades, ejercicios y recursos a través de la unión con páginas web, imágenes, sonidos y textos.

Una de las características más destacables de las TIC, que las diferencian de los recursos y métodos tradicionales es su instantaneidad, puesto que ofrecen una respuesta inmediata a aquello que se les demanda. Esto genera una transmisión de la información segura y efectiva, puesto que el mensaje que se trata de obtener o transmitir no se ve interrumpido, y llega de manera instantánea a su respectivo destino.

La calidad de las imágenes y los sonidos responde a una de las razones por las cuales las tecnologías se han introducido en la mayoría de los ámbitos de nuestras vidas, puesto que su capacidad para procesar elementos con colores definidos y sonidos de diferentes intensidades han mostrado la calidad de dichos recursos. Para aquellas personas con dificultades auditivas, visuales o lingüísticas, la calidad con que reciben información es crucial para asegurar la comprensión de la información que recibe y su correspondiente adquisición.

Por último, cabe destacar la diversidad de las TIC, refiriéndonos a las diversas formas en las que estos recursos y herramientas pueden ser empleados. Su utilización puede efectuarse en ámbitos personales, así como profesionales o pueden destinarse únicamente a la creación de contenido y a su correspondiente expansión. Este atributo, amplia horizontes dando paso a un futuro esperanzador en el ámbito educativo, en el que las TIC pueden ser empleadas por los diferentes agentes en diversos escenarios.

2.4.2 ESTUDIOS DE LAS TIC EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

La amplia gama de atributos que presentan las Tecnologías de la Información y la Comunicación, resulta beneficiosa según el ámbito académico en el que se aplique. Tanto su diversidad funcional como aplicativa, han sido objeto de análisis en estudios que se enfocan en la naturaleza de las actividades vinculadas con el uso de estas tecnologías. (Claro, 2010).

El carácter natural de algunas tecnologías, implica más a los estudiantes y fortalece la adquisición de determinados conceptos. Uno de los campos en los que las investigaciones han determinado un mayor impacto por parte de las TIC, es en el del lenguaje. Por consiguiente, nos interesa observar alguno de ellos para comprobar su efectividad y, posteriormente, poder llevar a cabo aplicaciones con dichas tecnologías en alumnos con dificultades en audición y lenguaje.

El estudio ImpaCT2 de Harrison (2002) citado por Claro (2010), analizó sesenta escuelas las cuales utilizaban las TIC en sus procesos de enseñanza-aprendizaje. Se observó que la utilización del procesador de texto ayudaba al desarrollo y refuerzo de la escritura, en el nivel de educación primaria. En relación al lenguaje, se mostró que el uso del procesador de texto favorecía a aquellos alumnos que se encontraban en etapas de desarrollo de lenguaje temprano, puesto que esta herramienta les permitía elaborar sus propias creaciones y pensar detenidamente en ellas, favoreciendo así su aprendizaje.

Por otro lado, otro estudio realizado por Barker&Pearce, analizó estudiantes que utilizaban las TIC como herramienta en el aula y, concretamente, recurrían al uso del procesador de textos. El resultado obtenido mostró que los alumnos realizaban un menor número de errores ortográficos, focalizándose en la puntuación. Sin embargo, el efecto negativo se mostraba en la morfosintaxis, puesto que las construcciones que realizaban tenían un carácter pasivo.

2.4.3 VENTAJAS E INCONVENIENTES DE LAS TIC

La incorporación de las TIC en el ámbito educativo proporciona beneficios tanto al docente como al alumnado, puesto que constituyen una herramienta que el alumnado utiliza bajo la supervisión y la orientación del docente. No obstante, dichos recursos también presentan desventajas las cuales son necesarias considerar. Diversos autores han identificado ventajas y desventajas sobre el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en alumnos de

primaria que presentan dificultades en el área del lenguaje. (Cobos, 2009; Marqués, 2013; Sánchez, 2007).

Beneficios de las TIC para los alumnos de educación primaria:

- Aumento del interés y la motivación del alumno. Previamente se ha resaltado la importancia de la motivación en el aprendizaje dado que constituye uno de los principales motores. El uso de las tecnologías promueve la participación del alumno y el desarrollo de su pensamiento. La gran variedad de TIC presentes en la actualidad hace posible la utilización de diferentes herramientas tecnológicas que son capaces de adaptarse a las problemáticas de cada alumno y promover así su interés.
- Mayor interactividad y comunicación. El alumno es capaz de interactuar, comunicarse con otros estudiantes, e intercambiar datos. Esto supone un aprendizaje mutuo puesto que comparten ideas, ampliando así sus conocimientos y otorgándoles un espacio para desarrollar el diálogo y la discriminación de aquellos datos que consideren de su interés o no.
- Fomenta la iniciativa y la creatividad. La continua participación de los alumnos fomenta el desarrollo de su iniciativa al verse obligados a tomar decisiones ante lo que se muestra en el ordenador. De esta forma se promueve su autonomía, logrando que sean capaces de reflexionar ellos mimos una respuesta correcta, y la creatividad, puesto que deben pensar formas nuevas de llevar a cabo lo que se les pide.
- Las TIC proporcionan a este alumnado un aprendizaje a partir de errores. Al realizar una actividad, el tipo de herramienta tecnológica que estén utilizando las ofrecerá un feed-back instantáneo, lo que reforzará sus conocimientos, adquiriendo en el momento la respuesta correcta y pudiendo corregir sus errores de forma instantánea para que estos no sean adquiridos.
- El aprendizaje cooperativo es una de las mayores ventajas al trabajar con las TIC. Los alumnos que presentan problemáticas similares pueden trabajar juntos ya que las TIC facilitan la adaptación de los contenidos y, por tanto, la colaboración con los iguales. De esta forma, se produce un intercambio de ideas entre el alumnado, apoyándose unos en otros con los conocimientos que tengan. El trabajo conjunto estimula la participación y la motivación, creando en el aula un clima adecuado para el aprendizaje.

Beneficios de las TIC desde la óptica de los docentes:

- Permite la individualización. A través del ordenador, el docente puede mantener el ritmo de trabajo de los alumnos con diferentes dificultades, dado que el ordenador se adapta a las necesidades y los conocimientos que estos tengan. Las nuevas

tecnologías ofrecen recursos que lo docentes pueden modificar, variando la temporalización, el tamaño de la fuente utilizada, o la intensidad de las actividades.

- Al mismo tiempo, las TIC permiten el desarrollo de actividades grupales, facilitando al docente el agrupamiento de alumnos que presenten características similares para poder reforzar con ellos dificultades similares y se sientan en un clima seguro y de apoyo, dando lugar a una mayor participación y cooperación.
- Para abordar las dificultades de los alumnos, es común que los docentes recurran a la repetición de actividades para abordar las problemáticas. No obstante, las TIC ofrecen al docente una amplia gama de alternativas que permiten continuar trabajando y reforzando los mismos contenidos con los alumnos mediante diversos ejercicios, evitando el desinterés de los estudiantes.
- Las tecnologías actuales disponen de una amplia capacidad de almacenamiento que permite guardar los resultados obtenidos de las pruebas realizadas a los alumnos, permitiendo al docente llevar a cabo un seguimiento conciso de los procesos que han realizado hasta obtener las respuestas y su evolución a lo largo de las diferentes pruebas.

Las desventajas que presentan la utilización de las TIC son las siguientes:

- Pueden ser una fuente de distracciones para aquello estudiantes que presenten dificultades para mantener la concentración, especialmente si el uso que le dan habitualmente a las tecnologías está dirigido a actividades de ocio. Dicho aspecto conllevaría, a su vez, una gran pérdida de tiempo generando así una alta probabilidad de que no se cumplieran los objetivos propuestos.
- Fiabilidad de la información. Dado el gran número de recursos en línea que se pueden encontrar, es necesario que el docente sepa discriminar aquellos que son adecuados para sus alumnos y los que realmente van a favorecer el desarrollo del alumnado, así como la superación de las barreras que estos presentan.
- El carácter del alumnado puede verse influenciado negativamente por la utilización de las TIC. Muchos de los estudiantes conciben los medios tecnológicos como recursos de ocio, cuyo único objetivo es el entretenimiento. Esta concepción genera que su uso sea concebido como un descanso y cuando se trate de cambiar de actividad, el carácter del alumnado pueda verse afectado.

2.4.4 UTILIDAD DE LAS TIC EN EL ÁMBITO DE AUDICIÓN Y LENGUAJE

Centrándonos en la relación directa entre las TIC y el área de audición y lenguaje, se presentan una serie de autores que han investigado dicha conexión. De sus trabajos, se obtienen unos conceptos que posteriormente tendré en consideración para mi propuesta de intervención.

Según Marqués (2005), la utilización de las TIC en aulas de apoyo para alumnos que presentan dificultades en comunicación, facilita el aprendizaje, dado que se convierten en una ayuda que compensa las dificultades del alumnado. Esto se debe a que estas tecnologías ofrecen una realidad diferente en la que el alumno se puede desenvolver, y llevar a cabo acciones o actividades que posteriormente le serán de utilidad en la vida real y podrá aplicar de manera eficiente, puesto que no se presentan como nuevas, sino que mediante la tecnología ha podido realizarlo anteriormente.

Sin embargo, otros autores han considerado también los beneficios que presentan las tecnologías, pero teniendo en cuenta otros aspectos:

En primer lugar, Fontiveros (2009) señala que la aplicación de las TIC en alumnos con dificultades de audición y lenguaje debe de realizarse de manera que dichas tecnologías se adapten tanto a las necesidades como a las edades de los alumnos, en vez de que los estudiantes se adapten a ellas. Para ello, es necesario encontrar recursos que presenten niveles de dificultad y supongan un reto, progresivo, para el alumnado, de manera que los contenidos se adapten a su desarrollo. Asimismo, el autor, postula la necesidad de combinar dichas actividades o juegos en línea, con otras técnicas o metodologías.

Seguidamente, Alcalá (2016) apunta la necesidad de seleccionar aquellas tecnologías que más se adecúen al alumnado, realizando previamente una selección rigurosa de estas. Diversas actividades en línea están dotadas de un vocabulario complejo, el cual el alumnado con dificultades en audición y lenguaje puede tener dificultad para comprender, en función de sus necesidades. Para evitar que la utilización de la tecnología se convierte en una barrera para los estudiantes, es necesario seleccionar actividades con un léxico que se encuentre al nivel del alumnado y dar instrucciones al inicio de cada actividad en las que se aclaren las dudas.

En esta línea, destacan dos intervenciones realizadas anteriormente, en las que se ha aplicado el uso de las TIC con alumnado de audición y lenguaje:

De la Mano (2017), destaca el uso innovador de las TIC, concretamente mediante una Tablet digital, en las aulas de audición y lenguaje. Basándose en su intervención con alumnos que presentaban dificultades en esta área, ha considerado la Tablet como un recurso innovador debido a su escasa utilización en este tipo de aula y una herramienta de autonomía. Esta flexibilidad que otorga a los alumnos, se debe a que considera la Tablet como un instrumento mediante el cual las actividades que se realizan en él despiertan curiosidad, lo que les acaba llevando a la autoexploración. A su vez, los resultados de la intervención mostraron que la utilización de estas tecnologías favoreció tanto el autoaprendizaje como la autocorrección de su propio progreso.

Por otra parte, Díaz, Rodríguez y Valencia (2015), realizaron una intervención con estudiantes con dificultades de audición y lenguaje, utilizando actividades online. Para ello, utilizaron una Tablet digital, dado que postulaban la necesidad de desarrollar las necesidades comunicativas a través de una forma que fuera accesible para todos. Tras la intervención, señalaron resultados positivos asociados a las tecnologías, lo cuales considero necesarios para añadir a mi posterior programación:

- Las actividades online que cuentan con imágenes y sonidos manipulables, conectan el desarrollo de la competencia digital con el tratamiento de la información, lo que permite trabajar las necesidades educativas de manera motivadora.
- La realización de dichos ejercicios de manera individual favorece la autonomía, pero estos deben de intercalarse con ejercicios colaborativos, los cuales favorecen el trabajo cooperativo entre alumnos.
- La obtención de recompensas favorece la motivación y aumenta el placer por aprender.
- Las actividades en línea permiten ser realizadas desde distintos dispositivos, como ordenadores y tabletas digitales.

3. SÍNTESIS DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Esta propuesta de intervención, surge como respuesta a la necesidad de introducir la gamificación y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), para trabajar con alumnos que presentan problemáticas en el área de audición y lenguaje, centrándome concretamente en las más frecuentes en las aulas de educación primaria, entre las que se encuentran el Retraso Simple del Lenguaje, la Dislalia, la Disfemia y el Trastorno específico del lenguaje.

Como señala Fontiveros (2009), la combinación de las tecnologías con otras técnicas beneficia el proceso de enseñanza-aprendizaje en el alumnado con dificultades en audición y lenguaje. Por ello, he desarrollado una intervención en la que se combina el uso de las tecnologías y los juegos, por lo que a lo largo de las sesiones se abordarán actividades que combinen ambas estrategias metodológicas juntas o por separado, pero siempre estando ambas presentes en una misma sesión y contando con otros elementos de apoyo como son las imágenes y materiales manipulables. Es importante que exista un equilibrio en cada una de las sesiones, por ello está la presencia de dichos materiales manipulativos, que aportan riqueza a la realización de las

actividades, pero siguen manteniendo en el punto central el juego y las TIC. En esta línea, me he apoyado en las aportaciones de los autores mencionados en el anterior punto.

La intervención propuesta a continuación cuenta con un sistema de puntos en cada una de sus actividades, lo que, para Díaz, Rodríguez y Valencia (2015), supone un aumento de la motivación de los estudiantes. Asimismo, la utilización de la Tablet digital, va a estar presenta a lo largo de toda la intervención, con el objetivo de despertar el interés de los estudiantes desde la primera sesión. (De la Mano, 2017).

La organización de las actividades en cada una de las sesiones, la he orientado para que la dificultad aumente progresivamente, puesto que, basándome en Fontiveros (2009), los recursos que ofrezca tienen que suponer un reto para el alumnado, pero que este pueda llegar a alcanzar. Finalmente, en relación al contenido de las actividades, todas ellas han sido previamente analizadas para valorar su vocabulario y descartar dificultades excesivas. Finalmente, para facilitar el desarrollo con éxito de todas las sesiones, explicaré al inicio de estas las instrucciones, dado que Alcalá (2016), apunta la importancia de que esto sea comprendido antes de comenzar a ejecutar las tareas.

La incorporación de dichas estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, a su vez, pretende aumentar el nivel de motivación de todo el alumnado, y lograr la adquisición de unos objetivos comunes independientemente de que sus problemáticas varíen entre ellos. Para su logro, en las diferentes sesiones llevaré a cabo las mismas actividades con pequeñas variaciones en aquellos estudiantes que lo necesiten y, posteriormente, valoraré con los instrumentos de evaluación correspondientes

3.1 CONTEXTO

La intervención, la he realizado en un centro escolar de titularidad pública localizado en Parquesol, uno de los barrios más habitados de Valladolid.

Actualmente, el bienestar común, ha influido en que la matrícula de los niños en el centro escolar mantenga todos los años un gran volumen, por lo que consecuentemente, la demanda de los estudiantes que necesitan atención debido a problemáticas que presentan, también sea mayor.

El centro cuenta con una organización de línea tres, formado por 27 grupos, 9 de infantil y 18 de primaria. Los más de 500 alumnos que forman el centro están asistidos por profesores entre los que se encuentran, una especialista de audición y lenguaje, y tres de pedagogía terapéutica.

Uno de los aspectos destacables del centro escolar es su enseñanza de calidad, lo que también engloba el ámbito tecnológico, puesto que cuentan con recursos digitales a disposición tanto del profesorado como del alumnado. Estos materiales contribuirán al desarrollo de la intervención

con el alumnado, dado que brindarán la oportunidad de acceder a una gran variedad de herramientas digitales.

3.2CARACTERÍSTICAS DEL GRUPO

La intervención está dirigida a un grupo de cuatro alumnos, todos ellos de 1º de primaria. Cada uno de los estudiantes cuenta con una de las problemáticas mencionadas previamente como las más comunes en el área de audición y lenguaje en la etapa educación primaria.

A continuación, expongo las características de cada uno de los miembros del grupo al que va dirigido la propuesta de intervención:

Alumno	Categoría	Características
Alumno 1	Dislalia	Baja percepción/discriminación auditiva, errores articulatorios, baja fluidez verbal, escasas habilidades comunicativas, dificultades para articular fonemas vibrantes, dificultades de conciencia fonológica, errores en la escritura: omisión letras y fragmentaciones y uniones de palabras.
Alumno 2	Retraso Simple del Lenguaje (RSL)	Dificultades de articulación, retraso del lenguaje, dificultades en la estructuración del lenguaje, baja memoria auditiva, y atención dispersa
Alumno 3	Trastorno Específico del Lenguaje (TEL)	Atención dispersa, baja memoria, bajo lenguaje comprensivo, dificultades en conceptos espaciales, mala memoria secuencial auditiva, y escasas habilidades conversacionales
Alumno 4	Disfemia	Bajas habilidades pragmáticas, dificultades en el contacto ocular, habilidades conversacionales escasas, problemas de fluidez del habla, baja memoria de trabajo, poca iniciativa y excesiva timidez

3.3METODOLOGÍA

La metodología implementada es la gamificación, por lo que esta es activa, global y centrada en el aprendizaje significativo y funcional. Esto, promueve el desarrollo de actividades, utilizando los recursos y materiales didácticos diversos que a continuación se expondrán. Con ello, pretendo que los alumnos sean los protagonistas principales del proceso enseñanza- aprendizaje y construyan por sí mismos sus conocimientos, mientras, les guío y ayudo en la realización de las

actividades. Debido a la utilización de dicha metodología, las actividades estarán orientadas además de a alcanzar los objetivos propuestos, a conseguir puntos con el fin de obtener el mayor número de ellos al finalizar todas las sesiones.

Como técnicas metodológicas, he establecido el juego y el uso de las TIC, a través del uso de recursos digitales, y como estrategias metodológicas se establecen la investigación y el descubrimiento.

Dentro de esta línea metodológica, los principios son: la motivación, la actividad porque se pretende que el alumno sea protagonista de su propio aprendizaje, la socialización dado que a través de las actividades se fomentan las relaciones sociales, la autonomía y la generalización de los aprendizajes, pretendiendo así que los conocimientos adquiridos se extrapolen a la vida cotidiana.

3.4OBJETIVOS

Como objetivos generales he planteado los siguientes:

- Favorecer la integración y participación de los alumnos, así como la interacción entre ellos.
- Desarrollar la comunicación espontánea, funcional y generalizada.
- Favorecer la comprensión oral y escrita.
- Estimular el lenguaje oral.
- Desarrollar la expresión oral con orden y claridad.
- Promover la adecuada articulación de los distintos fonemas del habla.
- Ampliar el vocabulario.
- Utilizar tecnologías y juegos para el desarrollo de las habilidades lingüísticas.
- Aumentar su motivación y atención

Los objetivos específicos son los siguientes:

- Aumentar la motivación del alumnado.
- Lograr la formación de palabras partiendo de su definición y/o pregunta.
- Discriminar los fonemas para la correcta clasificación de las palabras.
- Ordenar secuencias de imágenes utilizando como apoyo la comprensión de un texto escrito.
- Describir elementos a partir de su apariencia física, utilizando las destrezas del lenguaje.
- Distinguir las sílabas que forman las palabras.
- Detectar el elemento incorrecto en una serie de objetos determinados.

- Crear narraciones, con la utilización de marcadores léxicos y conectores, partiendo de imágenes concretas.
- Dominar los movimientos táctiles y/o manuales básicos para utilizar de manera adecuada un ordenador y/o tableta digital.
- Colaborar con los compañeros con el fin de lograr un objetivo.
- Desarrollar la expresión escrita.

3.5 COMPETENCIAS

La presente programación contribuye a la adquisición de las siguientes competencias clave:

Competencia en comunicación lingüística, dado que involucra procesos de comprensión y expresión tanto oral como escrita, así como la lectura, diferentes usos del lenguaje y prácticas comunicativas.

Competencia digital, debido a la utilización de la tecnología como soporte para la adquisición de conocimientos, favoreciendo de esta manera el desarrollo de habilidades necesarias para trabajar con determinada información en línea.

Competencia personal, social y aprender a aprender, dado que las actividades fomentan el crecimiento personal, facilitando al alumnado gestionar por sí mismos la información aportada, así como el tiempo disponible. Igualmente, fomento la capacidad de continuar ante las dificultades y gestionar su propio aprendizaje.

3.6SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES

La programación explicada a continuación se ha llevado a cabo en un periodo de cuatro semanas. El grupo seleccionado, cuenta con dos sesiones a la semana de cuarenta minutos, por lo que es el tiempo utilizado para desarrollar dichas actividades.

En cada una de las sesiones he desarrollado una serie de actividades, las cuales, trabajan diferentes contenidos. De esta forma, logramos que a pesar de que las sesiones no sean diarias, en todas ellas trabajen la mayoría de los contenidos para poder tener un refuerzo continuo.

Como se ha expuesto en el inicio, todas las actividades cuentan con un sistema de puntos en función de si logran el objetivo principal, pudiendo tener algunas variaciones que se especifican en la explicación de dichas actividades. He recogido los puntos y otros parámetros a través de unos instrumentos de evaluación que explicaré más adelante.

PRIMERA SESIÓN

Desarrollo actividades	Actividad 1: *Qué letra correrá más* La actividad se realizará de manera grupal, pero cada uno de los alumnos contará con sus propias letras del abecedario que les hemos repartido. Primero sacaré una de las tarjetas en las que aparece aquello en lo que deben pensar y tendrán que tratar de dar una respuesta a dichas definiciones con la utilización de las letras del abecedario que se le ha proporcionado. Cuando tengan la palabra deberán de pronunciarla en voz alta y, si está bien escrita y pronunciada, cada vez que consigan hacer una se le sumarán dos puntos. Si su respuesta coincide con la de su compañero, se sumará uno. Así consecutivamente hasta obtener una puntuación final. Las palabras que escriba de manera incorrecta se irán anotando, para luego corregirlas y realizar un dictado fonético con cada una de ellas, con la posibilidad de recuperar puntos. Se realizará una ronda de 5 tarjetas, pudiendo obtener un máximo de 10 puntos. Actividad 2: *¿Qué fonema será?* A continuación, trabajamos la discriminación de fonemas. Para ello, con la utilización de la tableta digital trabajaremos con una actividad online, en la que los alumnos, por orden, tendrán que observar la imagen que aparece y arrastrarla al fonema que corresponda /D/ o /R/. Para lograrlo deben de pronunciarlo en voz alta y tratar de observar la posición de su lengua. Es un trabajo en equipo, por lo que, si creen que su compañero coloca mal, podrá ayudarle. Supervisamos la actividad y, al finalizar, si han conseguido lograrlo sin errores obtendrán 5 puntos, y si han cometido fallos se les restarán puntos, por tanto, fallos. Actividad 3: *¡Adivina el orden!* Se realizará de manera grupal, interactuando entre todos. Mediante la utilización de tres recursos online, referenciadas en espacio y recursos, los alumnos, tendrán que ordenar una serie de viñetas. Dado que contamos con una Tablet comenzará uno de ellos ordenándolas, sin que los demás puedan decir nada. Una vez finalice, le vamos a dar unos conectores que puede utilizar para contar la historia (primero, después, por último…). Girará la tableta digital y tendrá que ir mostrando las imágenes a sus compañeros y contándoles la historia. Una vez haya finalizado, entre los tres restantes decidirán si está bien ordenado, contando con el apoyo del profesor para la verificación y, si es correcta, obtendrá un punto, pudiendo obtener 8 como máximo que es el número de secuencias Posteriormente realizarán el mismo proceso el resto de los compañeros.

Contenidos	- Desarrollo morfosintáctico - Estructuración del lenguaje - Fluidez verbal - Vocabulario - Habilidades pragmáticas.	- Articulación - Autonomía - Conciencia fonológica - Atención - Comprensión oral y lectora - Razonamiento
Espacio y recursos	Espacio: aula de audición y lenguaje Recursos: abecedario y tarjetas de preguntas (anexo 1), actividades online con tableta digital (*Discrimina fonemas d-R*, 2021), (*Liveworksheets.com Interactive Worksheets Maker for All Languages and Subjects*, 2023), (*Secuencias temporales*, 2022) y (*Liveworksheets.com - Interactive Worksheets Maker for All Languages and Subjects*, 2023b).	

SEGUNDA SESIÓN

Desarrollo actividades	Actividad 1: *¿Quién soy?* Comenzamos la sesión con unas tarjetas en las que se muestran imágenes de todo tipo (anexo 2), los alumnos deberán de adivinar qué tarjeta es la suya. Para ello, cada uno se pegará una tarjeta en la frente, para no verla, y por orden se comenzará el juego. Todos se pondrán en una posición circular, que les permita verse entre ellos, y uno de ellos hará una pregunta para adivinar su tarjeta, la cual solo podrá ser respondida con "sí/no". Cuando le contesten continuará el siguiente y así sucesivamente hasta que todos consigan adivinarlo. A todos ellos se les dará pautas sobre cómo hacer las preguntas, qué preguntar o sobre las instrucciones del juego si fuese necesario. El primero en adivinarlo obtendrá 4 puntos, el siguiente 3, después 2 y por último 1, para que todos ellos obtengan una recompensa por haberlo acertado, pero se diferencie quien antes lo ha logrado. Actividad 2: *¿A qué suena?* Continuaremos discriminando los fonemas /S/ y /Z/ mediante una actividad online (*Discriminación Auditiva. Fonemas /S/ y /Z/*, 2024). Se realizará en dos grupos, pero con intervenciones individuales. Un alumno elegirá uno de los dibujos y pronunciará en voz alta su nombre, el compañero de su equipo podrá ayudarle si la articulación de la palabra no ha sido adecuada y, a continuación, ambos tendrán que discriminar a qué fonema pertenece y arrastrarlo a su lugar

	correspondiente. Una vez terminen, se contarán cuántas han acertado cada uno de ellos, dado que serán los puntos que obtengan. Actividad 3: *Comprendemos y creamos* Por último, para esta actividad se formarán dos equipos, de dos alumnos cada uno. Les asignaremos a cada equipo el ordenador o la tableta digital del aula, en los que les pondremos un texto que uno de ellos leerá a su compañero (anexo 3). A continuación, se le repartirá al que no ha leído, el mismo texto, pero cortado en diferentes partes (anexo 4). Por lo que deberá de intentar organizarlo para completar la historia. Al acabar deberán responder entre los dos, tres preguntas que les realizamos. Por cada prueba que logren superar se les sumará un punto, las cuales son lectura correcta, ordenar bien las partes y contestar las preguntas.
Contenidos	- Comprensión y expresión oral - Comprensión lectora - Vocabulario - Morfosintaxis - Habilidades conversacionales - Conciencia fonológica - Atención - Memoria de trabajo - Fluidez Verbal - Comprensión de frases - Articulación
Espacios y recursos	Espacio: se desarrolla en el aula de Audición y Lenguaje Recursos: imágenes (anexo 2), tableta digital y ordenador (actividad online y textos)

TERCERA SESIÓN

Desarrollo actividades	Actividad 1: *Ojo de halcón* Para esta actividad se disponen los cuatro alumnos en una fila. A continuación, se utilizarán las plantillas circulares (anexo 5) en las que por un lado hay dibujos y, por el otro, palabras. Ponemos sobre la mesa dos de los círculos y tienen que señalar y nombrar en voz alta el elemento que se repita, el primero que articule bien su nombre y lo señale de forma correcta obtendrá un punto, así sucesivamente hasta completar todos los círculos. Durante esta sesión solo se realizará por el lado de los dibujos para que adquieran correctamente la mecánica del juego. Se realizarán 10 rondas. Actividad 2: *Aplaudir y sonreír* Para el siguiente juego los alumnos se dispondrán por equipos. A continuación, leeré en voz alta un texto (anexo 6) el cual contiene los sonidos R suave y R fuerte. Cada grupo tendrá asignado uno de estos sonidos por lo que, cuando lea

	la historia en voz alta, deben de estar atentos, aplaudir cuando suene el sonido correspondiente, y repetirlo. A continuación, releeremos el texto para ir apuntando todas las palabras y las clasificaremos en dos apartados, las de R fuerte y las de R suave. Podrán obtener un máximo de 5 puntos, pero por cada palabra fallada se restará uno. Actividad 3: *Echamos a volar* Mediante el uso de un juego online mediremos la velocidad a la que son capaces de leer (Garaya, 2021). Se realizará de manera individual por rondas. El primero de ellos tendrá que pulsar una nube, leerla en voz alta y después repetirla sin mirar. Al finalizar los harán los otros tres restantes alumnos. Una vez acabada esta primera ronda se volverá a realizar otra, pero en vez de 1 se abrirán 2 nubes, y tendrán que seguir el mismo procedimiento. Así se realizará consecutivamente hasta que lleguen al mayor número de frases que sean capaces de memorizar. Si leen una bien, se les suma un punto y se pasa al siguiente nivel (leer dos, tres, …), si fallan se volverá a repetir en el mismo nivel. Actividad 4: *Palabras encadenadas* A través de una actividad online y con la utilización de la tableta jugaremos a palabras encadenadas (*Palabras Encadenadas*, s. f.). Consiste en que uno de ellos comienza escribiendo una palabra la cual tiene que nombrar, y el siguiente debe de escribir otra que empiece por la última sílaba de esta y así sucesivamente. Cuando uno de ellos falle quedará eliminado, hasta que únicamente quede uno. El ganador obtendrá un total de 4 puntos, mientras que el tercero obtendrá 3 y así sucesivamente.
Contenidos	- Articulación - Vocabulario - Nivel de atención - Discriminación fonológica - Conciencia léxica - Atención - Memoria - Memoria secuencial - Velocidad lectora - Percepción auditiva - Fluidez verbal - Ortografía - Conocimiento morfológico
Espacio y recursos	Espacio: aula de AL Recursos: plantillas circulares, tableta digital y ordenador.

CUARTA SESIÓN

Desarrollo actividades	Actividad 1: *Encuentra al intruso* Con este juego online creado por Castilla, B.H (2022), jugarán a encontrar el intruso, que consiste en una serie de imágenes en las que hay que detectar cuál de ellas no debería estar ahí. Aparecen tres secuencias por cada página, por lo que realizarán una página cada uno de ellos mediante la utilización de la Tablet. Aquel que logre adivinar los 3 intrusos obtendrá 3 puntos, si falla uno obtendrá 2 y si falla dos obtendrá 1. Asimismo, deberán de explicar al resto del aula por qué han elegido un elemento como intruso y qué es lo que le hace no pertenecer a ese grupo. Actividad 2: *El atrapamoscas* Esta actividad consiste en atrapar los fonemas. Para ello cada uno de los cuatro alumnos va a tener una ventosa (anexo 7). A continuación, sobre la mesa se ponen una serie de imágenes que contienen el fonema /T/ o /C/, /Q/ y /K/. Pronunciaré alguna sílaba de las imágenes que contengan los fonemas mencionados y los alumnos deberán de cazar la palabra que corresponda y decirlo en voz alta, si no puede ser para otro compañero. Una vez estén todas las imágenes cazadas, van a contar cada uno de ellos cuantas tienen y se sumaran tantos puntos como tengan. A continuación, pondremos dos grupos, uno del fonema /T/ y otro de /C/, /Q/ y /K/, y tendrán que ir dejando sus imágenes en el grupo que corresponda. Actividad 3: *Los dados mágicos* La última actividad consta de una mecánica en la que los alumnos tendrán que trabajar en equipo. Uno de ellos se quedará en el aula mientras los otros tres salen fuera. El alumno que permanece dentro tendrá que lanzar unos dados (anexo 8) de los que obtendrá un personaje, un lugar, una acción y una temporalización. Deberá de crear una historia con dichas indicaciones y cuando el resto entre al aula, contársela, utilizando de manera adecuada los elementos, tiempos verbales…. Los otros tres estudiantes deberán de prestar atención para después adivinar los escenarios que aparecen, personajes y tiempo verbal. Una vez finalice, le tocará a otro y así consecutivamente hasta que los cuatro lo hayan conseguido. Cada ronda que acierten lograrán obtener un punto, pero deberán de trabajar en equipo y ayudarse para conseguirlo.
Contenidos	- Vocabulario - Campo semántico - Motivación - Memoria auditiva - Discriminación y conciencia fonológica - Capacidad de atención - Morfología - Semántica - Coordinación viso-motora

Espacio y recursos	Espacio: aula de AL Recursos: TIC (tableta digital y ordenador), ventosas e imágenes, dados con dibujos.

QUINTA SESIÓN

Desarrollo actividades	Actividad 1: Ojo de halcón Se llevará a cabo la misma mecánica que la anterior vez en la que se realizó esta actividad (tercera sesión). Sin embargo, dado que han conseguido superar el nivel, en vez de con imágenes se llevará a cabo con la otra cara de los círculos, en este caso con palabras. Actividad 2: *¡Escuchamos y ordenamos!* A través de la web genially llevaremos a cabo una actividad que consiste en ordenar frases de un número determinado de palabras (*ORDENAR PALABRAS No1 COMUNICARNOS*, 2021). En este caso comenzaremos por oraciones de 3 y 4 palabras. Iremos rotando para que cada alumno haga una oración. Para enfocar dicha actividad al juego, comenzará uno de ellos escuchando y realizando la oración, si se equivoca, pasará el rebote al siguiente compañero quien tendrá la oportunidad de ayudarla para ganar el punto. Si este tampoco lo consiguiera no se obtendría ningún punto y continuaríamos con una frase nueva que realizaría otro de los estudiantes. Así continuamente hasta la realización de todas las oraciones. Actividad 3: ¿Serás capaz de comprender? Volvemos a formar de nuevo dos equipos, dos de ellos dispondrán del ordenador y los otros dos de la tableta digital. Trabajaremos de nuevo la comprensión lectora con textos online (Actividades de Comprensión Lectora, s. f.), pero aumentado la dificultad. Pondremos un texto a cada equipo que deberán leer de forma conjunta, intercambiándose el rol de lector cada vez que haya un punto. A continuación, deberán de realizar las pruebas que se les plantean, las cuales implican ordenar, contestar y relacionar. Por cada prueba que superen, obtendrán un punto.
Contenidos	- Morfosintaxis - Comprensión y expresión oral - Atención - Habilidades sociales - Comprensión y expresión oral - Memoria de trabajo - Articulación - Velocidad lectora

Espacio y recursos	Espacio: aula de AL Recursos: plantillas circulares, textos online, actividad online (genially).

SEXTA SESIÓN

Desarrollo actividades	Actividad 1: *Pasapalabra* Los cuatro alumnos utilizarán por ellos mismo la tableta digital para fomentar su autonomía y realizar una actividad online con éxito (Ruleta de Palabras: ROSCO SINFONES VIBRANTES (Lengua - 1o Primaria), s. f.). Deberán de completar un rosco a través de las imágenes que les aparezcan. Para ello, cada uno responderá una letra para que todos participen, pero deliberando entre toda la solución correcta. Para que el punto cuente como válido deberán de escribirlo y pronunciarlo de manera correcta. Si logran completar el rosco entero sin fallos obtendrán un total de 5 puntos y, por cada tres fallos se restará un punto, Actividad 2: *Atrapamoscas* Realizaremos de nuevo la actividad del atrapamoscas para reforzar la discriminación fonológica y debido al éxito que tiene. En esta ocasión cambiaremos de fonemas por /R/ y /L/, dado que ambos presentan dificultad en los alumnos seleccionados. Actividad 3: *Palabras encadenadas 2* Realizaremos de nuevo el juego de palabras encadenadas, sin embargo, utilizaremos esta vez imágenes que puedan manipular, lo que aumenta el nivel de dificultad al no poder observar la palabra escrita (anexo 9). Indicamos que el alumno que contenga el dibujo de las uvas debe de empezar y ellos mismos deberán de adivinar cuál es la última sílaba del dibujo y encontrar el dibujo que empiece por dicha sílaba. Se sumará un punto cada vez que acierten la siguiente palabra, sino el rebote pasa al compañero quien podrá ayudar a encontrar la imagen correspondiente
Contenidos	- articulación - discriminación y conciencia fonológica - Expresión escrita - Vocabulario - Autonomía - Conocimiento morfológico - Conciencia léxica - Atención - Motivación - Memoria auditiva - Coordinación viso-motora - Comprensión auditiva - Ortografía

Espacio y recursos	Espacio: aula de AL Recursos: tableta digital, ordenador, ventosas, imágenes.

SÉPTIMA SESIÓN

Desarrollo actividades	Actividad 1: ¡*Escuchamos y ordenamos! 2* De nuevo utilizamos el recurso de la web genially para ordenar oraciones, en este caso de 4 y 5 palabras. (*ORDENAR PALABRAS No1 COMUNICARNOS*, 2021). La dinámica a seguir será la misma que la de la anterior vez. Actividad 2: *Buscamos el tesoro* Para esta actividad vamos a utilizar tanto la tableta digital para trabajar con una ruleta online (Solglombitza, 2022), como una ruleta física (anexo 10). Volveremos a formar dos equipos, de dos alumnos cada uno. Un equipo comenzará utilizando la ruleta física y otro la online, después se intercambiarán los recursos. Los que dispongan de la ruleta online, la girarán de uno en uno y les tocará una palabra con su correspondiente dibujo. Los alumnos deberán de crear una frase bien estructurada, contando con nuestra ayuda, con la palabra que les haya salido, y decir una palabra que empiece por la misma letra de la propia palabra. Entre todos tendrán que ir haciendo todas las palabras presentes en la ruleta. Por otro lado, con la ruleta física trabajaremos de la misma forma, creando una oración con el dibujo correspondiente y diciendo una palabra que empiece por la letra que ha tocado. Se realizarán 3 rondas con cada una de las ruletas, por lo que se puede obtener un total de 6 puntos. Actividad 3: *Comprendemos y creamos 2* Volvemos a repetir la actividad para trabajar la comprensión oral pero esta vez tendrán que estar con una pareja diferente y les daremos otro texto distinto (anexo 11),
Contenidos	- Comprensión y expresión oral - Comprensión lectora - Atención - Morfosintaxis - Habilidades sociales - Memoria de trabajo
Espacio y recursos	Espacio: aula de AL Recursos: tableta digital, ordenador, ruleta y partes del texto online recortadas para su correspondiente manipulación.

OCTAVA SESIÓN

Desarrollo actividades	Actividad 1: *¿Quién soy?* Para la última sesión vamos a repetir el juego en el que hay que adivinar las imágenes (anexo 2). Se sigue la misma dinámica, pero se incluye una nueva instrucción, la cual consiste en que el alumno que intenta adivinarlo, en vez de realizar una pregunta puede llegar a un acuerdo con el resto de sus compañeros para que estos le den una pista, indicando a que categoría pertenece la imagen correspondiente, su color y otras de sus características. Actividad 2: En equipo ¡es mejor! Para finalizar las sesiones y poder desarrollar diferentes capacidades, vamos a volver a trabajar con la ruleta del aula. (anexo 10). Los cuatro alumnos deberán de tirar y esta vez nos fijaremos en la letra, puesto que cada uno de ellos deberá de inventarse una palabra con la letra que les ha tocado. A continuación, deberán colaborar entre los cuatro y tratar de inventarse una historia corta en la que se incluyan las cuatro palabras que han pensado. Para ello les proporcionaremos conectores y marcadores para que puedan guiar y estructurar de forma correcta su historia. Podrán utilizar un papel para apuntar sus ideas. Finalmente, entre los cuatro se tendrán que poner de acuerdo sobre que partes van a contar cada uno de ellos y nos la presentarán.
Contenidos	- Vocabulario - Fluidez verbal - Expresión y comprensión oral - Habilidades conversacionales - Atención - Memoria de trabajo - Morfosintaxis - Comprensión de frases
Espacio y recursos	Espacio: aula de AL Recursos: tableta digital, ordenador, ruleta, e imágenes creadas para el desarrollo del juego.

3.7PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Durante la realización de las actividades en las sesiones, he empleado diferentes instrumentos para realizar una evaluación completa.

Inicialmente, he contado con un diario personal en el cual, en cada una de las sesiones, he anotado aspectos que me parecían importantes para tener en cuenta, en relación a la evaluación y al propio progreso del alumnado. Dichas anotaciones son cualitativas, puesto que recogían aptitudes, actuaciones o destrezas que realizaban los alumnos, lo que posteriormente me ha permitido establecer una valoración adecuada.

Para evaluar el nivel de motivación específicamente, he elaborado una rúbrica "Tabla 1" (anexo 12), la cual incluye once criterios de evaluación. Estos criterios, los he diseñado en función de las actuaciones, aptitudes y destrezas observables que he apuntado en el diario personal, permitiéndome así medir el grado de motivación del alumnado. Para ello, he asignado unos valores del 1 al 5, en el que 5 corresponde a "siempre" puesto que el alumno ha realizado ese criterio a lo largo de las 24 actividades, y 1 corresponde a "nunca" porque lo ha llevado a cabo un total de 0 veces. Dado que hay 11 criterios de evaluación y los valores únicamente oscilan entre 5 y 1, he considerado la obtención de 55 como la motivación máxima, mientras que 11 indica la motivación mínima.

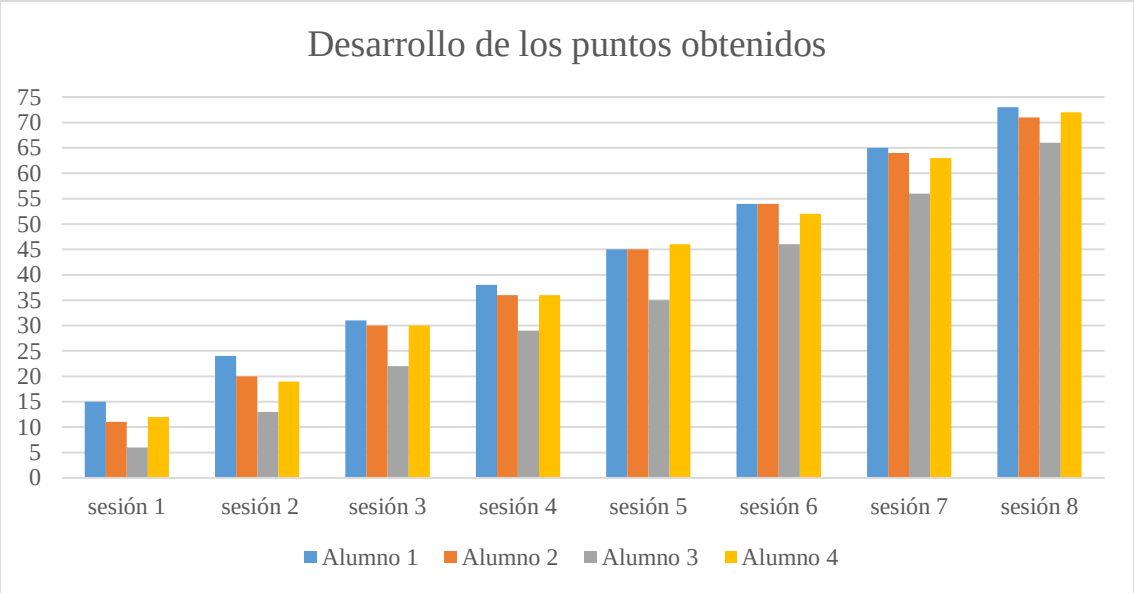
Por otra parte, he realizado una recopilación de puntos en todas las actividades "Tabla 2" (anexo 13). Al finalizar cada actividad, registraba en el diario personal los puntos que cada alumno obtenía y, al finalizar cada sesión, recogía en la rúbrica la cantidad de puntos obtenidos, sumándolos con los de la sesión anterior. De esta forma, me permitía observar si el número se mantenía, crecía o decrecía.

Finalmente, he desarrollado una rúbrica en las que se plasman los criterios de evaluación, en función del resto de los objetivos específicos, para comprobar si estos se han logrado cumplir "Tabla 3" (anexo 14). Cada criterio lo he evaluado con "si", "es capaz de realizarlo con dificultades", refiriéndose a la capacidad del alumno para realizar algo, pero con fallos previos hasta que se da cuenta del error, "lo realiza con ayuda" teniendo en cuenta la ayuda del profesor y/o sus compañeros, y "no".

4. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

En relación al análisis de los resultados, es necesario destacar varios aspectos.

Por un lado, para analizar los puntos obtenidos que se muestran en la tabla de contenido (anexo 13), he elaborado el siguiente gráfico en el que se puede apreciar de manera visual la progresiva adquisición de puntos a lo largo de las sesiones.



Como rasgo general se aprecia una tendencia creciente en los puntos de los cuatro alumnos, un dato muy positivo dado que, si no se distinguiera un aumento entre dos sesiones, esto indicaría que en las actividades no se ha adquirido ningún punto.

En la sesión 1 se muestra una mayoría de puntos por parte del alumno 1, obteniendo una suma de 15, mientras que los alumnos 2 y 4 se encuentran por debajo con 11 y 12 puntos respectivamente. No se observa una gran diferencia entre ellos, sin embargo, el alumno 3 se muestra muy por debajo de dichos niveles, obteniendo una puntuación de 6 puntos. Dado que es la primera sesión, considero que es importante tomar esta diferencia entre ellos como referencia para visualizar el impacto que tanto el juego como las TIC pueden causar en todos ellos.

Si continuamos con la sesión 2, todos ellos han aumentado su puntuación respectivamente, puesto que el alumno 1 encabeza el gráfico seguido por el 2 y el 4 y, en último lugar encontramos al alumno 3. No obstante, en la sesión 3 se produce un aumento significativo por parte de los cuatro, dado que, como anoté en mi diario personal, ya han adquirido la mecánica de los juegos y su necesidad de conseguir puntos ha aumentado, por lo que su motivación también lo ha hecho. En estas actividades, se produce una igualación de los alumnos 1,2, y 4, y que, como se muestra en el gráfico, continúa a lo largo de las sesiones, apreciándose únicamente una pequeña diferencia.

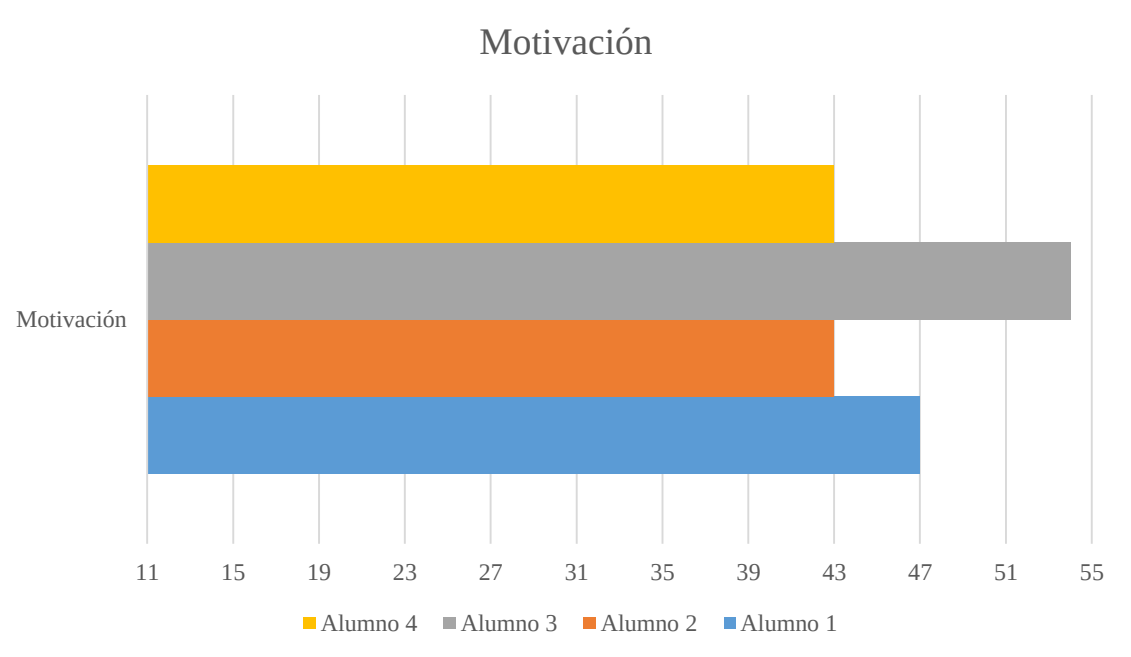
A partir de la sexta sesión los cuatro alumnos tienen un aumento representativo, el cual coincide con la repetición de actividades, dado que en las sesiones 5,6,7 y 8 muchas de las actividades son iguales que en las sesiones anteriores, pero se han producido algunas variaciones y ha aumentado el nivel de dificultad. A pesar de ello, la familiarización de los alumnos con

dichas prácticas ha conllevado que tuvieran adquirida la mecánica de trabajo, obteniendo así mejores resultados en los juegos y con la utilización de las TIC.

Asimismo, concretamente en la sesión 6, anoté en mi diario la insistencia por parte del alumno 3 para volver a realizar la actividad del "atrapamoscas" una vez finalizada, la cual se había realizado también en días anteriores. Comprobando los puntos obtenidos en dicha prueba, el alumno 3, consiguió la mayor puntuación, lo que me ha permitido establecer una relación entre la motivación y una mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Finalmente, analizando la sesión 8, se observa que la tendencia no ha variado, puesto que la mayor obtención de puntos ha sido por parte del alumno 1, mientras que le siguen los alumnos 2 y 4, y por último el 3. Sin embargo, la diferencia de puntos entre ellos sí que ha disminuido. Mientras que en la sesión 1 el alumno 3 se diferenciaba del alumno 1 por 9 puntos, en este caso la diferencia ha disminuido, siendo de 7. Por otra parte, sucede lo mismo con los alumnos 2 y 4, los cuales presentan 71 y 72 puntos respectivamente, diferenciándose del primero únicamente por dos y un punto, mientras que en la primera sesión la diferencia era mayor. El alumno 3 también se aproxima a ambos alumnos, teniendo una diferencia de 5 y 6 puntos, siendo esta menor que la de la primera sesión.

Por otro lado, he representado los resultados de la rúbrica (anexo 12) en el siguiente gráfico, con el objetivo de observar los niveles máximos y mínimos de motivación, permitiendo así compararlos con los obtenido por parte de los cuatro alumnos.



En primera instancia, el gráfico nos muestra que la motivación de los cuatro alumnos es elevada, dado que ninguno de ellos se encuentra en la mitad o en una posición inferior.

Se observa que el alumno 3 presenta un elevado nivel de motivación, llegando casi a su máximo. Dicho alumno presenta la problemática del Trastorno Específico del Lenguaje (TEL), cuyas características, entre otras señaladas anteriormente, se encuentran la dificultad para adquirir vocabulario, seguir instrucciones o conversar de manera fluida. Sin embargo, su alto grado de motivación nos permite comprender el aumento de sus puntos en las actividades, a pesar de que estas pudieran resultar un gran esfuerzo para él por sus características.

Por otra parte, los alumnos 2 y 3, los cuales presentan las problemáticas de Retraso Simple del Lenguaje (RSL) y Disfemia, respectivamente, muestran un igualado nivel de motivación, asemejándose este resultado a los puntos obtenidos, dado que estos también se mostraban a la par.

Por su parte, el alumno 2, debido a sus dificultades, necesitaba estímulos que despertaran el interés por los contenidos trabajados en el aula, algo que, visto a través del gráfico se puede valorar como conseguido, dado que tanto los puntos obtenidos (71) como su nivel de motivación son elevados.

Sucede de manera similar con el alumno 4, quién, como señalaba Arregi (1998), necesitaba que las actuaciones se desarrollarán en el aula para establecer un clima adecuado y favorecer así la actividad del alumno. Asimismo, la utilización de material visual y manipulable también es beneficioso para él, lo que se ha visto reflejado en los posteriores resultados.

Por último, el alumno 1, quien presenta dislalia, demuestra una motivación alta. Nogueira (2016) señalaba la importancia de explorar nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje que despertaran el interés en este tipo de estudiantes, lo que es este caso considero que se ha cumplido si relacionamos los puntos obtenidos y su relación con la motivación.

Finalmente, si comparamos los puntos y la motivación analizada con los resultados obtenidos en la rúbrica (anexo 14),

5. CONLUSIONES

Finalmente, tras la realización del presente Trabajo Fin de Grado y la intervención realizada con los cuatro alumnos, quiero destacar las conclusiones y consideraciones finales que he podido reflexionar durante este proceso.

Por un lado, considero que la aplicación de la gamificación junto con el apoyo de las TIC, en los cuatro alumnos que presentaban dificultades en el área de audición y lenguaje, ha supuesto un gran reto tanto para ellos como para mí, dado que ha implicado la búsqueda rigurosa de materiales que siguieran las líneas, dentro de las cuales, quería trabajar, siendo estas todas aquellas características que, tanto los juegos como las tecnologías, debían tener para conseguir un efecto

en el alumnado. Considero, que la actitud de los alumnos me ha favorecido, debido al feedback positivo que he obtenido por su parte al finalizar cada sesión y que me ha impulsado a seguir. La confianza que han depositado en todos aquellos materiales que les presentaba y la atención con la que me han atendido, ha facilitado este proceso y, consecuentemente, me ha permitido analizar y medir los resultados con una mayor precisión.

Por otra parte, he podido comprobar la importancia que supone en el ámbito escolar elegir de manera correcta tanto la disposición del aula, como los materiales que se van a utilizar, pero, sobre todo, la actitud que el docente y el alumno adopten en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Una de las conclusiones que he sacado es que la educación es un proceso en la que el profesor y el alumno aprenden el uno del otro y la motivación juega un papel muy importante, dado que ambos agentes tienen que tenerla presente.

Asimismo, he adquirido una mayor conciencia sobre lo que implica llevar a cabo una buena intervención, en la que todo debe de estar bien organizado y tano los materiales para su realización como los instrumentos para su posterior evaluación deben de ser claros y concisos, puesto que de esta forma es como verdaderamente se observarán sus efectos.

Para concluir, he reflexionado detenidamente la importancia de que las instituciones educativas se actualicen constantemente, avanzando y adaptándose conforme lo hace también la sociedad. De la misma manera, que el tutor se ajuste a estos cambios y sea capaz de adaptarlos a las necesidades particulares de los estudiantes, en este caso de audición y lenguaje, es crucial, para conseguir que al proceso de enseñanza-aprendizaje sea efectivo y enriquecedor para los alumnos.

REFERENCIAS

Alcalá, M. J (2016). *El mundo de la tecnología especial: las tics en la educación especial.* Revista Internacional de apoyo a la inclusión, logopedia, sociedad y multiculturalidad; 2(2), 97-105.

Alcaraz, V., y Gumá, E. (2001). *Texto de neurociencias cognitivas*. México: El Manual Moderno.

Arregi, A. (1998). *Aulas de audición y lenguaje: orientaciones para la organización y el funcionamiento; criterios y estrategias para la evaluación del lenguaje*. Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco.

Asale, R.-., & Rae. (n.d.). *motivar | Diccionario de la lengua española*. «Diccionario De La Lengua Española» - Edición Del Tricentenario. https://dle.rae.es/motivar

Barragán Piña, A. J., Ceada Garrido, Y., Andújar Márquez, J. M., Irigoyen Gordo, E., Gómez Garay, V., & Artaza Fano, F. (2015). *Una propuesta para la motivación del alumnado de ingeniería mediante técnicas de gamificación.*

Brunner, J. J. (2000). *Globalización y el futuro de la educación: tendencias, desafíos, estrategias.* Seminario sobre Prospectiva de la Educación en la Región de América Latina y el Caribe, 1-35.

Cabero, J. (Ed.). (2007). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación (pp. 261-277).* McGraw-Hill Interamericana.

Calvo, P., y Gómez, M. del C. (2018*). Aprendizaje y juego a lo largo de Historia*. La Razón histórica: revista hispanoamericana de historia de las ideas políticas y sociales.

Cantón-Mayo, I., Cañón-Rodríguez, R., & Grande-de-Pedro, M. (2016). *La comunicación como subdimensiones de la competencia digital en futuros maestros de primaria.* Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 50, 33-47.

Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2007*). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje.* Laurus, 13(23), 213-234.

Claro, M. (2010). *Impacto de las TIC en los aprendizajes de los estudiantes: estado del arte.*

Cobos, E. M. R. (2009). *Ventajas e inconvenientes de las TICs en el aula*. Cuadernos de educación y desarrollo, (9).

Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). *Gamificación y aprendizaje basado en juegos.* Enseñanza de las Ciencias de la Tierra, *28(1), 5-19.*

Cruz Pérez, M. A., Pozo Vinueza, M. A., Aushay Yupangui, H. R., & Arias Parra, A. D. (2019). *Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil.* E-Ciencias de la Información, 9(1), 44-59.

De La Mano, E. (2017). *Uso de la TABLET en el aula de Audición y Lenguaje como recurso innovador.*

Delgado Linares, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Ediciones Paraninfo, SA.

Discriminación auditiva. *Fonemas /S/ y /Z/.* (2024, 26 enero). Genially. https://view.genially.com/637e45dba6b8b400190616cb/interactive-content-discriminacion-auditiva-fonemas-s-y-z

Dudok, M. (2024). *Características del retraso simple del lenguaje y las estrategias de estimulación que brinda el fonoaudiólogo en niños de 5 años de edad del nivel inicial en una escuela pública de una localidad de la provincia de Salta.*

Eguia, R.S. (2016). *Gamificación en aulas universitarias.* Barcelona: Institut de la Comunicació, Universitat Autónoma de Barcelona

Escudero, J. M., Martínez-Domínguez, B., & Nieto, J. M. (2018). *Las TIC en la formación continua del profesorado en el contexto español: ICT in continuing teacher training in the Spanish context.* Ministerio de Educación.

Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Madrid: Edinumen. Recuperado de: https://www. edinumen. es/spanish_challenge/gamificacion_didactica. pdf (consultado el 14 de noviembre de 2018).

Fontiveros, M.I, (2009). *Nuevas tecnologías para alumnos/as con necesidades educativas especiales dentro del aula de audición y lenguaje.* Especial, educación.

Freinet, C. (1971). *La educación por el trabajo*.

Gaitán, V. (15 de octubre de 2013). *Gamificación: el aprendizaje*. educativa. Recuperado el, 15.

Gallardo-López, J. A. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. Universidad Pablo de Olavide.

Garaya. (2021, 26 agosto). *Velocidad lectora.* Wordwall - Crea Mejores Lecciones de Forma Más Rápida. https://wordwall.net/es/resource/20696439/velocidad-lectora

García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J. F., Martínez-Sánchez, J. A., & Cara-Muñoz, M. M. (2021). *La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje.* Logía, educación física y deporte, 1(2), 43-52.

Juan, G. B. F., & Fernando, D. B. (1997, December 1). *Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar*. https://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/158952

González Monteagudo, J. (1989). *Célestin Freinet, un precursor de la investigación sobre la escuela: las técnicas educativas y la organización del aprendizaje*. Revista Investigación en la Escuela, 7, 49-67.

Grande, M., Cañón, R., & Cantón, I. (2016). *Tecnologías de la información y la comunicación: evolución del concepto y características*. IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation, (6), 218-230.

Hernández, J., Pennesi, M., Sobrino, D., Vázquez, A. (2011) *TIC, I. C. EXPERIENCIAS EDUCATIVAS EN LAS AULAS DEL SIGLO XXI.*

Rodríguez, C., Ramos, M., Santos, M. J., y Fernández, J. M. (2019). *El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva.* IJNE: International Journal of New Education, (3), 40-59.

Law, N., Pelgrum, W. J., & Plomp, T. (Eds.). (2008*). Pedagogy and ICT use in schools around the world: Findings from the IEA SITES 2006 study* (Vol. 23). Springer Science & Business Media.

Liveworksheets.com - Interactive worksheets maker for all languages and subjects. (2023, 24 junio). Liveworksheets. https://www.liveworksheets.com/es/w/es/audicion-y-lenguaje-al/161633

Liveworksheets.com - Interactive worksheets maker for all languages and subjects. (2023b, junio 24). Liveworksheets. https://www.liveworksheets.com/es/w/es/audicion-y-lenguaje-al/124665

Luque, A., Gutiérrez, R., Carrión, J. (2018). *Análisis de las concepciones de los futuros profesionales de la educación de la universidad de Almería sobre la atención al alumnado en audición y lenguaje*, *Profesorado*. 22(1), 133-157

Magaña, M., & Ruiz-Lázaro, P. (2005). *Trastornos específicos del aprendizaje.* Sociedad española de Pediatría Extra Hospitalaria y Atención primaria (SEPEAP), 21-28.

Marqués Graells, P. (2005). *Cambios en los centros educativos: construyendo la escuela del futuro*. Didáctica, innovación y multimedia, 001-039.

Marqués Graells, P. (2013). *Impacto de las TIC en la educación: funciones y limitaciones.* 3 c TIC: cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC, 2(1), 2.

Martín, P. Ú. (2017). *La historia del trastorno especifico del lenguaje* (TEL). Revista Internacional de apoyo a la inclusión, logopedia, sociedad y multiculturalidad, 3(1), 258-269.

Montserrat, D.L., Sara, R.F., y Candelaria, V.B.M (2015). *Educación especial y las Tablets, un aprendizaje significativo.* Redined.

Narváez, E. (2006). *Una mirada a la escuela nueva*. Educere, 10(35), 629-636.

Nogueira, C. (2016). *Dificultades del lenguaje oral y/o la comunicación.*

Oliva, H. A. (2016). *La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario.* Realidad y Reflexión, 2016, Año. 16, núm. 44, p. 108-118.

Palacios, J. (1999). *La cuestión escolar*. Barcelona: Fontamara.

Paladines, L. J. G., & Mediavilla, C. M. Á. (2021). *Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 6(3), 329-349.

Pertegal Felices, M.L, y Lorenzo Lledó, G. (2019). *Gamificación en el aula a través de las TIC.*

Recursos, P. (2023, January 5). *Dictados Cortos Para Niños* – Letras R fuerte, R suave y doble R. Profe Recursos. https://www.proferecursos.com/dictados-cortos-con-r-fuerte-r-suave/

Repetto, H. P. (2013). *Impacto de las tecnologías de la información y la comunicación*. Santander.

Rodríguez-Fernández, L. (2017). *Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria.* Revista mediterránea de Comunicación, 8(1), 181-189.

Romero Pérez, J. F., Lavigne Cerván, R., Casquero Arjona, L., Elósegui Bandera, E., García Román, J., Herrera Abril, A., ... y Valdayo Merchante, A. (2005). *Dificultades en el Aprendizaje: Unificación de Criterios Diagnósticos II. Procedimientos de Evaluación y Diagnósticos.* Junta de Andalucía. Consejería de Educación. Dirección General de Participación y Solidaridad Educativa.

Sánchez, M. J. P. (2007*). Ventajas e inconvenientes de las TIC en la docencia*. Revista Digital: Innovación y experiencias educativas, 25(174), 1-8.

SECUENCIAS TEMPORALES. (2022, 21 febrero). Genially. https://view.genially.com/600a943d4ba1bd0d09033205/interactive-content-secuencias-temporales

ANEXOS

ANEXO 1

Fuente: elaboración propia

ANEXO 2

Fuente: elaboración propia

ANEXO 3

26- LOS SUEÑOS DE LA GRANJERA

Antes de comenzar la lectura:

1.- ¿Soñáis algunas veces? (entendiendo soñar como el deseo de hacer o tener algo)
2.- ¿Es bueno o malo tener "sueños"?

LOS SUEÑOS DE LA GRANJERA

En un verde valle rodeado de montañas vivía una vez un granjero. Tenía una granja con tres vacas, muchas ovejas, un cerdo y un montón de gallinas. Sin embargo, cuidaba poco de los animales. Los pobres estaban sucios, descuidados y tristes.

Un día llegó al valle una muchacha. Se llamaba Teresa y soñaba con tener una pequeña granja. Como le gustaban mucho los animales, se quedó a trabajar con el granjero. Todos los días limpiaba los establos, acariciaba a los animales, hablaba con ellos… Y al poco tiempo, las vacas empezaron a dar más leche, las ovejas se cubrieron de abundante lana, el cerdo engordó y las gallinas ponían más huevos.

El granjero estaba contento y como recompensa, regaló a Teresa un cántaro de leche. La muchacha se puso el cántaro en la cabeza y echó a andar camino del mercado. Y mientras andaba, iba pensando:"Venderé la leche y con el dinero que me den, compraré huevos. Y de los huevos nacerán pollitos, que pronto se convertirán en hermosas gallinas. Luego venderé las gallinas y compraré un cerdo. Y cuando el cerdo esté bien gordo, lo venderé y compraré una vaca. La vaca me dará mucha leche, así que pronto compraré otra, y otra".

Cada vez más contenta, Teresa cantaba y saltaba camino del mercado. De pronto, la chiquilla tropezó y ¡plas!... el cántaro cayó al suelo y la leche se derramó.

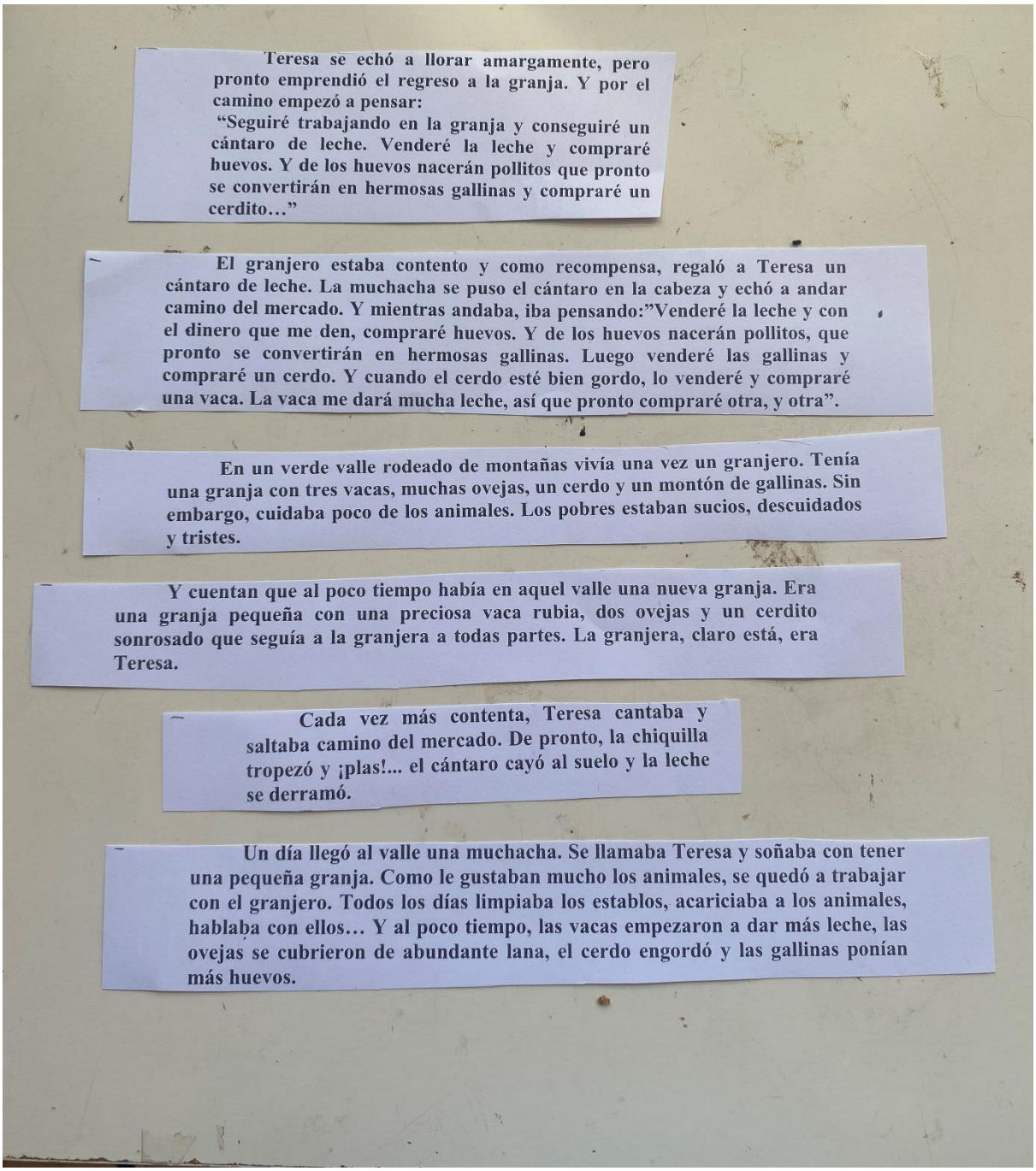
Teresa se echó a llorar amargamente, pero pronto emprendió el regreso a la granja. Y por el camino empezó a pensar:

"Seguiré trabajando en la granja y conseguiré un cántaro de leche. Venderé la leche y compraré huevos. Y de los huevos nacerán pollitos que pronto se convertirán en hermosas gallinas y compraré un cerdito…"

Y cuentan que al poco tiempo había en aquel valle una nueva granja. Era una granja pequeña con una preciosa vaca rubia, dos ovejas y un cerdito sonrosado que seguía a la granjera a todas partes. La granjera, claro está, era Teresa.

Fuente: (2016). *Colección de textos para ejercitarse en la lectura comprensiva*, XTEC.

ANEXO 4



Teresa se echó a llorar amargamente, pero pronto emprendió el regreso a la granja. Y por el camino empezó a pensar:
"Seguiré trabajando en la granja y conseguiré un cántaro de leche. Venderé la leche y compraré huevos. Y de los huevos nacerán pollitos que pronto se convertirán en hermosas gallinas y compraré un cerdito…"

El granjero estaba contento y como recompensa, regaló a Teresa un cántaro de leche. La muchacha se puso el cántaro en la cabeza y echó a andar camino del mercado. Y mientras andaba, iba pensando:"Venderé la leche y con el dinero que me den, compraré huevos. Y de los huevos nacerán pollitos, que pronto se convertirán en hermosas gallinas. Luego venderé las gallinas y compraré un cerdo. Y cuando el cerdo esté bien gordo, lo venderé y compraré una vaca. La vaca me dará mucha leche, así que pronto compraré otra, y otra".

En un verde valle rodeado de montañas vivía una vez un granjero. Tenía una granja con tres vacas, muchas ovejas, un cerdo y un montón de gallinas. Sin embargo, cuidaba poco de los animales. Los pobres estaban sucios, descuidados y tristes.

Y cuentan que al poco tiempo había en aquel valle una nueva granja. Era una granja pequeña con una preciosa vaca rubia, dos ovejas y un cerdito sonrosado que seguía a la granjera a todas partes. La granjera, claro está, era Teresa.

Cada vez más contenta, Teresa cantaba y saltaba camino del mercado. De pronto, la chiquilla tropezó y ¡plas!... el cántaro cayó al suelo y la leche se derramó.

Un día llegó al valle una muchacha. Se llamaba Teresa y soñaba con tener una pequeña granja. Como le gustaban mucho los animales, se quedó a trabajar con el granjero. Todos los días limpiaba los establos, acariciaba a los animales, hablaba con ellos… Y al poco tiempo, las vacas empezaron a dar más leche, las ovejas se cubrieron de abundante lana, el cerdo engordó y las gallinas ponían más huevos.

ANEXO 5

Fuente: elaboración propia

ANEXO 6

Fuente: (Recursos, 2023)

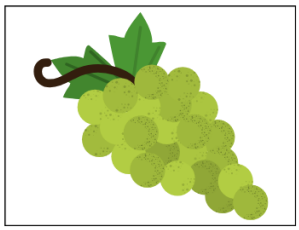
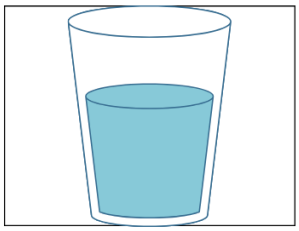
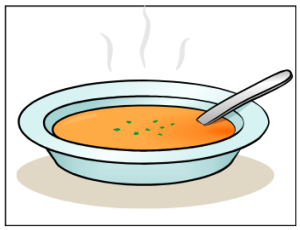
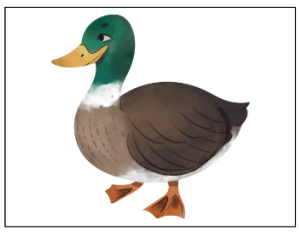
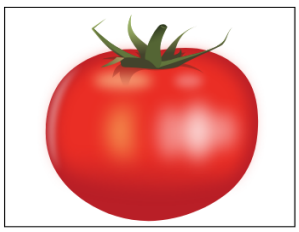
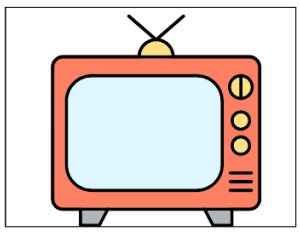
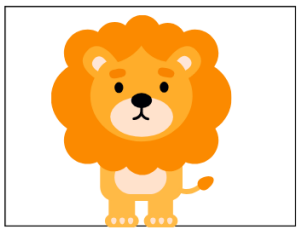
ANEXO 7

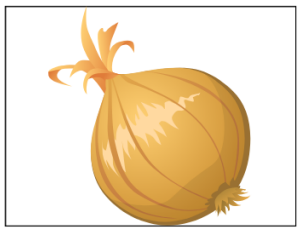
Fuente: elaboración propia

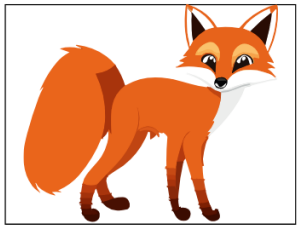
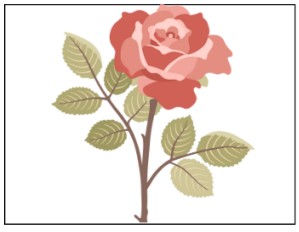
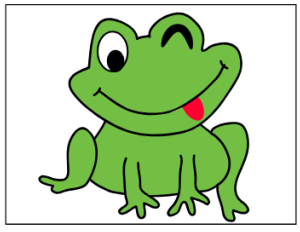
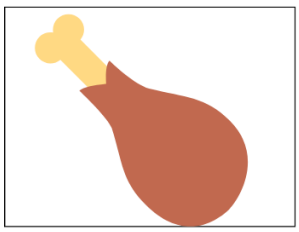
ANEXO 8

Fuente: elaboración propia

ANEXO 9



ANEXO 10

FEBRERO
MARZO
JUNIO
JULIO
OCTUBRE
A B C D E F G H I J L M N O P Q R S T U V X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

ANEXO 11

24- "LOS DOS ASNOS"

Antes de comenzar la lectura:

1.- ¿Qué le ocurre a una esponja cuando se mete en agua? ¿Y a la sal?

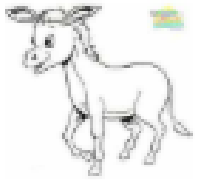
2.- ¿Cuáles son las actitudes/comportamientos que más os gustan de vuestros compañeros o compañeras?

3.- ¿Os gusta presumir de lo que tenéis? ¿Por qué?

LOS DOS ASNOS

Un comerciante tenía dos asnos con los que transportaba mercancías. Uno de los burros era humilde y discreto, y el otro era muy vanidoso.

-El amo me aprecia a mí más que a ti –solía decir el burro vanidoso. En toda la comarca no hay burro como yo.



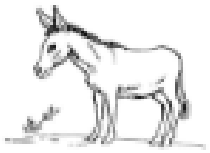
Una mañana el amo despertó a los asnos y les colocó las alforjas. Al más humilde le tocó llevar un cargamento de sal, y al vanidoso, una partida de esponjas. El burro vanidoso se dio cuenta de que él salía ganando en el reparto y dijo:

-No me negarás que el amo me cuida más que a ti. Tú casi no puedes moverte del peso que llevas y yo, ya ves...

Y es que, como todo el mundo sabe, la sal es mucho más pesada que las esponjas.

Nada más comenzar a andar, el burro vanidoso empezó a burlarse de su compañero:

-¿No puedes correr más? ¡Pareces un burro viejo!



Al cabo de un rato, llegaron a un río. Sólo unos desgastados tablones unían las dos orillas.

El comerciante se quedó pensativo durante unos segundos, pero al fin decidió cruzar por allí.

Cuando los dos animales y el hombre pisaron los tablones, la madera crujió con el peso. El burro humilde avanzó mirando al frente para no perder el equilibrio.

Su compañero hizo lo mismo, pero se despistó un momento y... ¡cataplof! Con la caída, los tablones se movieron y también el comerciante y el otro asno acabaron en el río.

Una vez en el agua, la sal que llevaba el burro humilde comenzó a deshacerse y el animal pudo salir fácilmente: ahora sus alforjas no pesaban nada. Sin embargo, las alforjas del burro vanidoso pesaban cada vez más.

¡Las esponjas se habían llenado de agua!

-¡Socorro! ¡Socorro!- rebuznaba angustiado, a punto de ahogarse.

Entonces el comerciante nadó hacia él y le soltó las alforjas. Por fin, el burro pudo salir. Después, los tres no tuvieron más remedio que regresar a casa.

Por el camino de vuelta, el burro vanidoso comprendió que no debía ser tan presumido. Y, por supuesto, decidió no volver a burlarse de su compañero.

LA FONTAINE (Fábula)

Fuente: (2016). *Colección de textos para ejercitarse en la lectura comprensiva*, XTEC.

ANEXO 12

TABLA 1

Criterios de evaluación de la motivación

Valores

5 **Siempre:** durante todas las actividades (24)	**4** **Muchas veces**: Entre 23-16 actividades	**3** **Algunas veces**: Entre 10-15 actividades	**2** **Pocas veces**: Entre 1-10 actividades	**1** **Nunca:** En 0 actividades

Criterios de evaluación	**Alumno 1**	**Alumno 2**	**Alumno 3**	**Alumno 4**
Muestra entusiasmo para repetir las actividades	5	5	5	3
Se esfuerza por dar el 100% para conseguir puntos	5	5	5	5
Muestra entusiasmo cuando consigue puntos	5	5	5	5
Se levanta o hace gestos expresivos de felicidad cuando acierta	5	3	5	4
Mayor seguridad en la realización de ejercicios en comparación con actividades teóricas	4	5	5	4
Adopta una actitud				

positiva y de entusiasmo antes de comenzar con la actividad	5	5	5	5
Pregunta al inicio de la clase si vamos a realizar juegos/TIC	3	3	5	3
Cuando falla quiere volverlo a intentar	5	3	5	2
Realiza las actividades fuera del aula	4	2	4	4
Realiza preguntas frecuentes para hacerlo bien	1	2	5	3
Muestra entusiasmo ante la realización de una actividad en grupo	5	5	5	5
Total	47	43	54	43

ANEXO 13

TABLA 2

Clasificación de puntos

	Alumno 1	**Alumno 2**	**Alumno 3**	**Alumno 4**
Sesión 1	15	11	6	12
Sesión 2	15 + 9 = 24	11 + 9 = 20	6 + 9 = 13	12 + 7 = 19
Sesión 3	24 + 7 = 31	20 + 10 = 30	13 + 9 = 22	19 + 11 = 30
Sesión 4	31 + 7 = 38	30 + 6= 36	22 + 7 = 29	30 + 6 = 36
Sesión 5	38 + 7= 45	36 + 9 = 45	29 + 6 = 35	36 + 7 = 43
Sesión 6	45 + 9 = 54	45 + 9 = 54	35 + 11= 46	43 + 9 = 52
Sesión 7	54 + 11= 65	54 + 10 = 64	46 + 10 = 56	52 + 11 = 63
Sesión 8	65 + 8 = 73	64 + 7 = 71	56 + 10 = 66	63 + 9 = 72
Puntos totales	73	71	66	72

ANEXO 14

Tabla 3

Criterios alcanzados según los objetivos establecidos

Criterios de evaluación	**SÍ**	**ES CAPAZ DE REALIZARLO CON DIFICULTADES**	**LO REALIZA CON AYUDA**	**NO**
Forma palabras a partir de su definición/pregunta				
Discrimina todos los fonemas				
Ordena secuencias con apoyos.				
Describe elementos				
Detecta el error en una serie				
Crea narraciones utilizando las reglas de la lengua				
Domina los movimientos implicados en la utilización de las tecnologías.				
Participa y colabora con sus compañeros				
Desarrolla la expresión escrita				