



**UNIVERSITAT  
JAUME·I**

# **TRABAJO FINAL DE GRADO EN MAESTRO/A DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

## **ACTIVIDADES TIC PARA ALUMNOS CON TDAH**

**Nombre: Iván Estellés Luzzi**

**Tutor: María Gracia Valdeolivas Novella**

**Área: Noves Tecnologies Aplicades a l'Educació**

**Curso Académico: 2015/2016**

## ÍNDICE

1. Agradecimientos	3
<hr/>	
2. Resumen	4
<hr/>	
3. Justificación	6
<hr/>	
4. Introducción teórica	7
<hr/>	
5. Metodología	12
<hr/>	
6. Evaluación	13
<hr/>	
7. Resultados	15
<hr/>	
8. Conclusiones	20
<hr/>	
9. Bibliografía	22
<hr/>	
10. Anexos	23

## **AGRADECIMIENTOS**

Quiero agradecer a todas las personas que de forma directa o indirecta me han ayudado a realizar este Trabajo Final de Grado.

En primer lugar, mi familia: a mi madre y a Francisco porque gracias a su apoyo y guía, he llegado hasta donde estoy ahora. A continuación mis tíos quienes siempre se han ofrecido a ayudar en lo que hiciera falta y a mi prima que me sirvió de referente para poder llevar a cabo algunos de los trabajos del grado.

En segundo lugar a mi tutora del TFG María Gracia Valdeolivas Novella, profesora del departamento de nuevas tecnologías aplicadas a la educación, cuya diligencia han conseguido que lleve a cabo este trabajo.

En tercer lugar, quiero agradecer también a mis supervisores de las prácticas, quienes me aportaron la perspectiva de lo que es estar en una clase rodeado de alumnos que, a pesar del comportamiento de alguno de los niños, no han perdido sus ganas por seguir enseñando y hacerse querer entre su alumnado.

Finalmente, agradecer a la alumna que me ha ayudado a realizar este trabajo y a sus familiares por la paciencia que han tenido conmigo.

## **RESUMEN**

Mi elección para el trabajo final de grado ha sido denominarlo “Actividades TIC para alumnos con TDAH”. El trabajo muestra el estudio de un caso en el cual aplico el uso de las TIC con la intención de mostrar nuevas herramientas y metodología para facilitar el aprendizaje.

Por tanto, partiendo del estudio de un caso de una alumna con estas características, intentamos hacer una sustitución de formato, que sería pasar del empleo del libro a medio digital, realizando una serie de actividades creadas o utilizando páginas web del ámbito de primaria, para mostrar si la alumna obtiene mejores resultados, evaluando si la alumna mejora con estos ejercicios y si se adquieren los conocimientos necesarios.

Tras realizar el estudio, las conclusiones extraídas del mismo es que la alumna ha obtenido los conocimientos mejor con esta metodología que con el uso del propio material escolar. Aunque sus notas no hayan mejorado notablemente, la actitud hacia el estudio y el trabajo en clase sí que ha evolucionado.

## **PALABRAS CLAVE:**

Alumnado, TDAH, actividades, TIC,

**ABSTRACT:**

The choice for my final work of degree has been named "ICT activities for students with ADH". The work shows a case study in which I apply the use of ICT with the aim of showing new tools and methodologies to make learning easier.

Therefore, on the basis of a case study with these characteristics, we tried to make a replacement of format, which would be to pass on the usage of the book to a digital instrument, carrying out a series of activities created or using web pages for the level of primary, to show if the pupil gets better results, evaluating the progression of the student with these exercises and if she learned the needed knowledge.

After carrying out the study, the conclusions extracted are that the student has obtained the knowledge better with this methodology than the use of her own school materials. Although her grades have not improved significantly, the attitude toward study and work has improved.

**WORDS KEYS:**

Students, TDAH, activities, TIC

## **JUSTIFICACIÓN**

He elegido este tema, porque me gustaría observar si el paso del uso de libros a formato digital puede ser una mejora en sus capacidades cognitivas. Además partiendo de los datos de experimentos de observación en este tipo de alumnado, se puede ver que si se adaptan las enseñanzas a un ámbito más dinámico estos pueden responder de mejor forma ya que el hecho de tener que estar atendiendo en clase les resulta dificultoso y muchas veces no logran alcanzar el nivel de rendimiento adecuado. La cuestión es adaptar esta enseñanza a sus necesidades para hacerla vistosa y atractiva, en la que puedan ellos ser los que realizan la actividad.

El caso que trata este trabajo es sobre una niña de nueve años que actualmente cursa 3º de primaria y que está diagnosticada de TDAH. Mediante la propuesta de actividades TIC diseñadas especialmente para su deficiencia, voy a tratar de ayudar a mejorar su rendimiento de aprendizaje y ver si el uso de las TIC es una motivación que despierta el interés suficiente para trabajar y mejorar la atención además de trabajar su habilidad lectora, porque tiende a leer muy rápido y dejarse palabras por medio o no hacer puntos y comas.

Otra de las opciones que me han llevado a elegir este tema es que mi vocación es sobretodo enseñar a alumnos con necesidades educativas especiales, porque creo que son los que más necesitan atención a la hora de estar en las clases, por tanto es lo que me ha conducido a elegir este tipo de trabajo. Además, que si sirve para fomentar su capacidad de concentración podrá dar un mejor rendimiento en las clases y demostrar así la valía de estos alumnos muchas veces desconocida por este trastorno.

## **INTRODUCCIÓN TEÓRICA**

### **¿Qué es el TDAH?**

El TDAH se define como un síndrome que se caracteriza por la impulsividad, falta de atención o gran dificultad en esta y demasiada actividad motora, estos son los síntomas más destacables y que se pueden observar a primera vista. Este trastorno suele empezar con los primeros años de vida, el cual se mantiene incluso en la edad adulta. Durante el diagnóstico, según Pia Leavy (2013) si el niño o niña en cuestión mantiene seis o más comportamientos “distraídos” o “hiperactivo” durante un período de seis meses, es un diagnóstico positivo de TDAH. Según INTEF (2012) En las edades de 6 a 12 años podemos encontrar estas características:

- Responden sin pensar, sin haber terminado de escuchar la pregunta o de leer el enunciado.
- No planean lo que van a hacer.
- No reflexionan antes de actuar lo que hace que no piensen en las consecuencias de sus actos.
- Dejan las tareas escolares sin finalizar.
- Les falta organización, método y hábito de estudio.
- Presentan inseguridad, dependencia y baja autoestima.
- Su comportamiento puede llegar a alterar la actividad escolar de la clase.
- Funcionan mejor en situaciones novedosas, atractivas y que conllevan una gratificación inmediata.
- Al no prestar atención, desoyen lo que se está explicando en clase

El trastorno genera diversos problemas tanto escolares como sociales, muchas veces suele informarse de que tienen mal comportamiento en el aula y con sus compañeros, además que en ocasiones suelen ser etiquetados como poco trabajadores y molestos. Por lo que estos alumnos en edades tempranas van mostrando cierto fracaso escolar, en parte por las características antes mencionadas que tienen estos alumnos y la marca que le dan en el aula profesores y compañeros, esto conlleva a que muchos de ellos tengan una mala socialización.

### **LAS TIC EN LA EDUCACIÓN**

Con el gran avance en tecnología, al igual que en muchos ámbitos las TIC también se les está empezando a dar cabida en la educación. Según Inés Dussel y Luis Alberto Quevedo (2010) las nuevas tecnologías parecen funcionar sobre la base de la personalización y el compromiso personal y emocional, lo hacen con una dinámica y una velocidad que entra en colisión con los propósitos y “tiempos” de la enseñanza aprendizaje en la escuela.

Manuel Santiago Fernández Prieto (1999) destaca los siguientes aspectos en relación a las TIC en entornos educativos:

- Los profesores son sujetos activos que tienen una forma propia de entender sus concepciones y prácticas que conforman el tipo de uso que hacen de los medios y programas educativos.
- Facilitar el uso de nuevos medios requiere crear condiciones adecuadas para la clasificación de funciones y contribuciones educativas de los mismos.
- Para hacer un buen uso pedagógico de los medios es necesario comprometerse con el desarrollo en situaciones naturales de enseñanza, crear apoyos pedagógicos durante la puesta en práctica, un trabajo reflexivo y crítico por parte del profesorado y el establecimiento de ciertas condiciones.

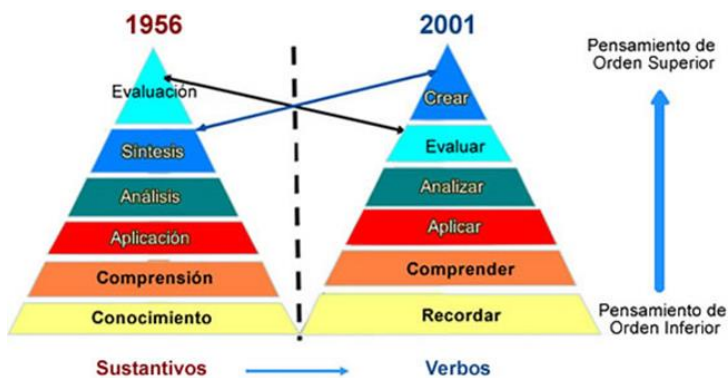
Por lo que es una opción bastante óptima incluir estas herramientas en el aula. Además, en el aula podemos encontrar que algún alumno necesite medios visuales o más prácticos para poder comprender lo que se está explicando. Al alumnado se le ha de dar diversas opciones de experimentación donde puedan observarse casos reales y simbología, así permitiremos que el alumno sea más participe en su aprendizaje mediante métodos de investigación y experimentación.

### **LA TAXONOMÍA DE BLOOM**

Benjamín Bloom lideró un proceso de investigación en el cual buscaban un sistema de clasificación de habilidades para facilitar la comunicación entre examinadores y así promover el intercambio de materiales de evaluación e ideas de cómo realizarlos. Se acabó formulando una taxonomía de dominios del aprendizaje, que recibió el nombre del líder del proceso. Este sistema se debería entender como los objetivos que ha de tener el proceso de aprendizaje empezando en niveles inferiores hasta alcanzar los niveles superiores.

Según Juan Carlos López García (2014) estudiantes de Bloom revisaron esta Taxonomía, la cual uno de los aspectos clave es el cambio de los sustantivos por los verbos que estaban originalmente, para dar más significado a las acciones correspondientes a cada categoría.



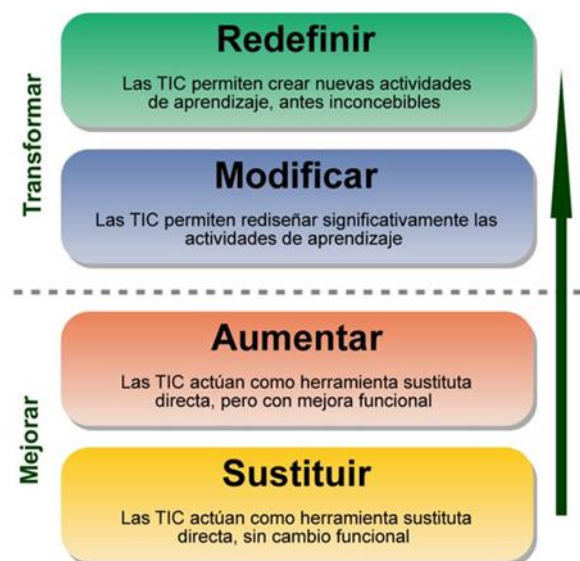


(Imagen recuperada el 6 de julio del 2016 de <http://www.eduteka.org/TaxonomiaBloomCuadro.php3>)

El doctor Andrew Churches actualizó esta revisión para la era digital. Añadió verbos en cada uno de los niveles y herramientas digitales que fomentan el desarrollo de las habilidades de la Taxonomía.

### **MODELO SAMR**

Creado por el doctor Ruben Puentedura, modelo que pretende que los docentes visualicen cómo pueden introducir las TIC en ambientes de aprendizaje. El modelo se compone de cuatro niveles: Sustituir, Aumentar, Modificar y Redefinir.



(Imagen recuperada el 6 de julio del 2016 de <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/samr>)

Como afirma el profesor Juan Carlos López García (2015) los dos primeros componentes del modelo SAMR, buscan mejorar las actividades de aprendizaje, los componentes; tercero y cuarto tienen como meta transformar, mediante las TIC, las actividades de aprendizaje que ya realizan los docentes.

## TAXONOMÍA DE BLOOM ASOCIADA AL MODELO SAMR

Kathy Schrock, especialista en educación, asoció la Taxonomía de Bloom y el modelo SAMR. El objetivo de este modelo es hacer más fácil a los docentes la integración de las TIC en la educación de manera que ayude a los estudiantes a alcanzar el mejor nivel de rendimiento, como explica Juan Carlos López García (2015).

SAMR es una guía en la creación e implementación de actividades de enseñanza para los docentes, utilizan cuatro métodos de uso: Sustitución, Ampliación, Modificación y Redefinición. La taxonomía de Bloom a su vez sirve para guiar a docentes en el diseño de actividades de aprendizaje para desarrollar las capacidades cognitivas.

BLOOM	MODELO SAMR (Ruben Puentedura)	
CREAR EVALUAR	<b>Redefinición</b> Las TIC permiten la creación de nuevas actividades de aprendizaje, antes inconcebibles	TRANSFORMACIÓN
EVALUAR ANALIZAR APLICAR	<b>Modificación</b> Las TIC permiten un rediseño significativo de las actividades de aprendizaje	
APLICAR COMPRENDER	<b>Ampliación</b> Las TIC actúan como una herramienta sustituta directa, pero con mejora funcional	MEJORA
RECORDAR	<b>Sustitución</b> Las TIC actúan como una herramienta sustituta directa, sin cambio funcional	

(Imagen recuperada el 8 de julio del 2016 de <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/samr>)

## MODELOS TIC ASOCIADOS AL TDAH

Según indican Gaspar González Rus y Rafael D. Oliver Franco (2007) La curiosidad y la documentación sobre este tema se ha desarrollado a partir del año 1999, donde en el congreso Tecnoneet 2000 se presentó una experiencia, en donde analizaron la utilización de los ordenadores en niños con DAH asociado.

Se saben de aportaciones sobre nuevas tecnologías a las corrientes pedagógicas sobre este tema ya conocidas. Pero, estas no contaban en un principio con material informático. Las corrientes y aportaciones a estas son:

### 1.- Teoría conductual:

La teoría explica que las conductas hiperactivas están ideadas por contingencias ambientales, por tanto si se realiza un cambio directo en los comportamientos estos afectarán al niño, el cual

cambiará. Como afirman Gaspar González Rus y Rafael D. Oliver Franco (2007) los programas informáticos parten de la base de teoría de aprendizaje de Skinner, limitando al alumno a la ejecución de una respuesta delimitada y controlada por el programa, las actividades que se realizan son repetitivas. Es una de las principales técnicas psicopedagógicas que se utilizan en la intervención de alumnos con TDAH.

## 2.- Teoría Cognitivo-Conductual:

El alumno tiene la opción de controlar su propio comportamiento mediante la combinación de estrategias cognitivas y técnicas conductuales. Se muestra una actividad que, por medio de autoinstrucciones guiadas el alumno deberá ir superándolas cada vez con menos instrucciones hasta que el alumno vaya adquiriendo la conducta necesaria. Se usan programas informáticos con seguimiento verbal de cada una de las actividades, con esto se consigue una autoevaluación reforzada en el niño.

Se considera en los casos de DAH como una práctica poco común, pero según Gaspar González Rus y Rafael D. Oliver Franco (2007) aunque haya pocos estudios realizados y otros que aún están en desarrollo, aconsejan su introducción debido a los excelentes resultados, tanto en el terreno de la modificación como del desarrollo del aprendizaje. Esta herramienta se está introduciendo en centros y aulas cada vez más.

## **METODOLOGÍA**

La metodología a llevar a cabo, será la denominada como tutorías. La elección de esta metodología es porque va a ser un trabajo individual, por tanto también puede entenderse como tutorizado, el mejor recurso para estos casos era el aprendizaje por proyectos o el contrato de aprendizaje, de los cuales se escogerá la segunda opción. Así pues, se llevarán a cabo una serie de actividades online que habrán sido pactadas previamente con la alumna, las cuales se citarán a continuación. En la realización de las actividades, se aplicarán momentos de descanso con actividades diferenciadas para que la alumna no se desconcentre.

Las páginas de juegos que utilizare con ella a lo largo de los distintos días que he estaré son:

*Kahoots*: Página en la que se pueden crear juegos de preguntas de temas variados con total libertad y sin límite de preguntas. Además de crear, también se da la posibilidad de realizar otros que hayan publicado distintos usuarios de esa página. Las preguntas a crear fueron a partir del libro que tiene ella para que fuera más fácil que comprendiera el tema.

*Mundo primaria*: Plataforma de juegos de las distintas asignaturas de los alumnos. Los juegos se dividen en las distintas etapas de primaria, al mismo tiempo también dividido en otros temas que se van dando en el aula. Además de esto también hay una sección de lecturas con cuentos populares y otra con distintos juegos como pueden ser de cocina, sobre animales y fútbol.

*FRIV*: Página de juegos diversos que se aplicará a la alumna por si se cansara de hacer actividades de las anteriores plataformas. La elección de esta viene dada porque se puede ver que la variedad de juegos que tiene es bastante amplia y además algunos pueden ayudar a mantener la concentración, la mayor parte son de habilidad y para poder completarlo deben tener bien claro y calculado lo que deben hacer para pasar de nivel.

*Childtopia*: Plataforma de juegos en la que pueden hallarse actividades de comprensión lectora, manualidades, varios juegos educativos, enseñanza de letras y números... La sección a emplear será la de juegos, ya que incluyen diferentes materias escolares, además de las actividades de comprensión lectora que también veo útiles para reforzarle esta capacidad.

## EVALUACIÓN

La forma de evaluación que se va a llevar a cabo, es la evaluación continua para observar la evolución de la alumna durante el periodo previsto. En primer lugar se realizará una evaluación inicial para comprobar los conocimientos previos, detectar carencias y ver puntos fuertes y débiles con el fin de establecer las pautas de trabajo necesarias para mejorar esas características en las que tenga más dificultad.

En la rúbrica marcaré los aspectos que pretendo evaluar y los requisitos que tendré en cuenta para poner las distintas notas a las que puede llegar la alumna en dichas actividades. La rúbrica presentará cinco aspectos a evaluar que serán: Interés y atención, Rendimiento, comprensión de ejercicios, asimilación de conceptos y tiempo en realizar la actividad, dentro de estos aspectos hay una serie de consideraciones para evaluar cada una de estos, desde el insuficiente hasta el excelente siempre que la alumna cumpla con los requisitos para que se dé una de esas opciones.

Aspectos a Evaluar	Insuficiente	Suficiente	Notable	Excelente
<b>Interés y Atención</b>	La alumna realiza las actividades sin motivación y pierde la atención constantemente.	La alumna hace las actividades poco motivada y su atención tiende a ser un poco dispersa.	No pierde mucho la atención al realizar los juegos y tiene bastante interés cuando la hace.	La alumna realiza las actividades sin perder la atención y tiene mucho interés por ver cómo se desarrollara la siguiente.
<b>Rendimiento</b>	No quiere hacer la actividad	Realiza la actividad pero deja muchas partes sin completar.	Realiza el ejercicio correctamente, a pesar de que no lo completa del todo.	Hace las actividades correctamente sin dejarse nada.
<b>Comprensión de ejercicios</b>	Cuando hace la actividad no la comprende y la va realizando al azar hasta que le sale.	Entiende parcialmente el juego y no lo completa del todo correcto.	Comprende el juego en su mayoría, pero no lo completa del todo bien.	Entiende perfectamente el ejercicio y lo hace todo correctamente.
<b>Asimilación de conceptos</b>	Tras realizar las actividades varias veces, no consigue recordar ninguno de los conceptos.	Una vez realizadas las actividades varias veces, la alumna entiende parte de los conceptos	Le queda todo bastante claro, Pero aún le faltan cosas por acabar de asimilar	Los conceptos le quedan completamente claros tras realizar las actividades.

<b>Tiempo en realizar la actividad</b>	Siempre excede el tiempo marcado para las actividades.	Acaba la actividad con el tiempo justo.	Finaliza la actividad a tiempo, sobrándole suficiente	Le sobra mucho tiempo cuando realiza las actividades.
--	--	---	---	---

Una vez realizada la evaluación de cada una de las páginas, se realizará una evaluación final de la alumna con una serie de preguntas sobre las páginas utilizadas y su impresión sobre ellas. Las preguntas a realizar son las siguientes:

- 1.- ¿Prefieres los libros o las páginas que usamos?
- 2.- ¿Hay alguna página que no te haya gustado mucho?
- 3.- ¿Qué página te ha gustado más (sin contar la de FRIV)?
- 4.- ¿Cómo crees que has aprendido más, con los juegos o con los libros?
- 5.- ¿Te ha costado mucho entender alguna de las preguntas?

## RESULTADOS

A continuación detallaré los resultados del trabajo y los distintos apartados que lo componen.

### Respecto a la evaluación Inicial:

En la evaluación inicial se utilizó únicamente actividades de los libros de texto sin utilizar ningún recurso web para la evaluación inicial. Según la rúbrica utilizada se puede constatar que el nivel de motivación es insuficiente, lo que también dio lugar a que no entendiera bien las actividades y por tanto dejar parte de estas sin completar, además de exceder el tiempo que marcábamos para realizarlas, la asimilación de los conceptos era insuficiente, no conseguía recordar ninguno de ellos.

Aspectos a Evaluar	Insuficiente	Suficiente	Notable	Excelente
<b>Interés y Atención</b>	La alumna realiza las actividades sin motivación y pierde la atención constantemente.	La alumna hace las actividades poco motivada y su atención tiende a ser un poco dispersa.	No pierde mucho la atención al realizar los juegos y tiene bastante interés cuando la hace.	La alumna realiza las actividades sin perder la atención y tiene mucho interés por ver cómo se desarrollara la siguiente.
<b>Rendimiento</b>	No quiere hacer la actividad	Realiza la actividad pero deja muchas partes sin completar.	Realiza el ejercicio correctamente, a pesar de que no lo completa del todo.	Hace las actividades correctamente sin dejarse nada.
<b>Comprensión de ejercicios</b>	Cuando hace la actividad no la comprende y la va realizando al azar hasta que le sale.	Entiende parcialmente el ejercicio y no lo completa del todo correcto.	Comprende el ejercicio en su mayoría, pero no lo completa del todo bien.	Entiende perfectamente el ejercicio y lo hace todo correctamente.
<b>Asimilación de conceptos</b>	Tras realizar las actividades varias veces, no consigue recordar ninguno de los conceptos.	Una vez realizadas las actividades varias veces, la alumna entiende parte de los conceptos	Le queda todo bastante claro, Pero aún le faltan cosas por acabar de asimilar	Los conceptos le quedan completamente claros tras realizar las actividades.
<b>Tiempo en realizar la actividad</b>	Siempre excede el tiempo marcado para las	Acaba la actividad con el tiempo justo.	Finaliza la actividad a tiempo, sobrándole	Le sobra mucho tiempo cuando realiza las

	actividades.		suficiente	actividades.
--	--------------	--	------------	--------------

### Kahoots:

#### Evaluación de los kahoot:

Realizó diversos kahoot en los cuales al cabo de varias sesiones el tiempo para contestar a las preguntas iba disminuyendo, para así observar si cada vez comprendía y leía mejor las preguntas. La rúbrica empleada, muestra que el nivel de motivación es bastante alto, no pierde casi la atención cuando realiza la actividad, las preguntas las entiende y finaliza correctamente, recuerda gran parte del trabajo realizado, pero, al disminuir el tiempo, en ocasiones necesitaba más para acabar de contestar las preguntas.

Aspectos a Evaluar	Insuficiente	Suficiente	Notable	Excelente
<b>Interés y Atención</b>	La alumna realiza las actividades sin motivación y pierde la atención constantemente.	La alumna hace las actividades poco motivada y su atención tiende a ser un poco dispersa.	No pierde mucho la atención al realizar los juegos y tiene bastante interés cuando la hace.	La alumna realiza las actividades sin perder la atención y tiene mucho interés por ver cómo se desarrollara la siguiente.
<b>Rendimiento</b>	No quiere hacer la actividad	Realiza la actividad pero deja muchas partes sin completar.	Realiza el ejercicio correctamente, a pesar de que no lo completa del todo.	Hace las actividades correctamente sin dejarse nada.
<b>Comprensión de ejercicios</b>	Cuando hace la actividad no la comprende y la va realizando al azar hasta que le sale.	Entiende parcialmente el juego y no lo completa del todo correcto.	Comprende el juego en su mayoría, pero no lo completa del todo bien.	Entiende perfectamente el ejercicio y lo hace todo correctamente.
<b>Asimilación de conceptos</b>	Tras realizar las actividades varias veces, no consigue recordar ninguno de los conceptos.	Una vez realizadas las actividades varias veces, la alumna entiende parte de los conceptos	Le queda todo bastante claro, Pero aún le faltan cosas por acabar de asimilar	Los conceptos le quedan completamente claros tras realizar las actividades.
<b>Tiempo en realizar la actividad</b>	Siempre excede el tiempo marcado para las actividades.	Acaba la actividad con el tiempo justo.	Finaliza la actividad a tiempo, sobrándole	Le sobra mucho tiempo cuando realiza las actividades.



			suficiente	
--	--	--	------------	--

**Mundo primaria:**

Evaluación:

La mejoría de la alumna con estas actividades, empezó a notarse tras 3 sesiones. Si observamos la rúbrica utilizada, se puede verificar que el nivel de motivación es bastante notable, comprende las actividades satisfactoriamente y la completa sin dejar nada por finalizar, estas las completaba dentro del tiempo estipulado e incluso antes del límite.

Aspectos a Evaluar	Insuficiente	Suficiente	Notable	Excelente
<b>Interés y Atención</b>	La alumna realiza las actividades sin motivación y pierde la atención constantemente.	La alumna hace las actividades poco motivada y su atención tiende a ser un poco dispersa.	No pierde mucho la atención al realizar los juegos y tiene bastante interés cuando la hace.	La alumna realiza las actividades sin perder la atención y tiene mucho interés por ver cómo se desarrollara la siguiente.
<b>Rendimiento</b>	No quiere hacer la actividad	Realiza la actividad pero deja muchas partes sin completar.	Realiza el ejercicio correctamente, a pesar de que no lo completa del todo.	Hace las actividades correctamente sin dejarse nada.
<b>Comprensión de ejercicios</b>	Cuando hace la actividad no la comprende y la va realizando al azar hasta que le sale.	Entiende parcialmente el juego y no lo completa del todo correcto.	Comprende el juego en su mayoría, pero no lo completa del todo bien.	Entiende perfectamente el ejercicio y lo hace todo correctamente.
<b>Asimilación de conceptos</b>	Tras realizar las actividades varias veces, no consigue recordar ninguno de los conceptos.	Una vez realizadas las actividades varias veces, la alumna entiende parte de los conceptos	Le queda todo bastante claro, Pero aún le faltan cosas por acabar de asimilar	Los conceptos le quedan completamente claros tras realizar las actividades.
<b>Tiempo en realizar la actividad</b>	Siempre excede el tiempo marcado para las	Acaba la actividad con el tiempo justo.	Finaliza la actividad a tiempo, sobrándole	Le sobra mucho tiempo cuando realiza las

	actividades.		suficiente	actividades.
--	--------------	--	------------	--------------

### Childtopia:

#### Evaluación:

Se realizaron actividades de comprensión lectora y otras variadas referentes al ámbito escolar. Observando la rúbrica se puede comprobar que la motivación es muy notable y quiere seguir realizando las diversas actividades, no deja ninguna actividad a medias y comprende lo que se le pide en cada momento, recuerda todo lo aprendido, aunque en ocasiones olvida alguno de los conceptos, el tiempo marcado lo cumple correctamente.

Aspectos a Evaluar	Insuficiente	Suficiente	Notable	Excelente
<b>Interés y Atención</b>	La alumna realiza las actividades sin motivación y pierde la atención constantemente.	La alumna hace las actividades poco motivada y su atención tiende a ser un poco dispersa.	No pierde mucho la atención al realizar los juegos y tiene bastante interés cuando la hace.	La alumna realiza las actividades sin perder la atención y tiene mucho interés por ver cómo se desarrollara la siguiente.
<b>Rendimiento</b>	No quiere hacer la actividad	Realiza la actividad pero deja muchas partes sin completar.	Realiza el ejercicio correctamente, a pesar de que no lo completa del todo.	Hace las actividades correctamente sin dejarse nada.
<b>Comprensión de ejercicios</b>	Cuando hace la actividad no la comprende y la va realizando al azar hasta que le sale.	Entiende parcialmente el juego y no lo completa del todo correcto.	Comprende el juego en su mayoría, pero no lo completa del todo bien.	Entiende perfectamente el ejercicio y lo hace todo correctamente.
<b>Asimilación de conceptos</b>	Tras realizar las actividades varias veces, no consigue recordar ninguno de los conceptos.	Una vez realizadas las actividades varias veces, la alumna entiende parte de los conceptos	Le queda todo bastante claro, Pero aún le faltan cosas por acabar de asimilar	Los conceptos le quedan completamente claros tras realizar las actividades.
<b>Tiempo en realizar la actividad</b>	Siempre excede el tiempo	Acaba la actividad con el	Finaliza la actividad a tiempo,	Le sobra mucho tiempo cuando

	marcado para las actividades.	tiempo justo.	sobrándole suficiente	realiza las actividades.
--	-------------------------------	---------------	-----------------------	--------------------------

Respecto a la Evaluación Final:

De las preguntas que se prepararon para la alumna, estas son las respuestas que ella dio:

1.- ¿Prefieres los libros o las páginas que usamos? A lo que la alumna respondió, que los juegos que había realizado durante varias sesiones habían sido más didácticas que las actividades del libro, por lo que se decantaba más por esas actividades que el libro.

2.- ¿Hay alguna página que no te haya gustado mucho? La alumna contestó que todas le parecieron bastante aptas, pero que en los kahoots debería haber más tiempo para dar la respuesta, porque siempre se acaba enseguida para contestar.

3.- ¿Qué página te ha gustado más (sin contar la de FRIV)? Ella respondió que la de childtopia, porque habían actividades muy interesantes y también se podían leer textos o llevar a cabo otro tipo de actividades como puzzles y adivinanzas.

4.- ¿Cómo crees que has aprendido más, con los juegos o con los libros? La alumna explicó que creía que con los juegos su nivel de comprensión era mejor, porque los juegos eran más dinámicos que realizar actividades con el libro de texto.

5.- ¿Te ha costado mucho entender alguna de las preguntas? La respuesta dada por la alumna fue que le costaba un poco al principio entender algunas, sobretodo en los kahoot porque debía leer la pregunta y luego mirar las respuestas que había mientras pasaba el tiempo, pero al realizarlas varias veces en las distintas sesiones le fue más fácil comprenderlas.

## CONCLUSIÓN

Comparando la evaluación inicial con las actividades realizadas, se puede ver que la alumna ha pasado de tener un interés, comprensión y asimilación insuficiente, a unos niveles bastantes superiores en estos ámbitos. A continuación, procederé a analizar cada uno de los ítems marcados en la rúbrica para observar ese nivel de mejora.

Como podemos observar por lo que muestra el primer ítem, la estudiante mantenía la atención casi en todo momento durante la realización de las actividades, solo la perdía en ocasiones contadas mirando hacia otro lugar o porque había algún objeto cercano que la desconcentraba durante un breve periodo de tiempo, por tanto en comparación con la evaluación inicial, la atención ha progresado notablemente gracias a que los ejercicios eran más dinámicos.

Respecto al segundo ítem, el rendimiento de la alumna se acrecentó de una forma excepcional, porque los distintos juegos que fue realizando eran suficientemente atractivos para que la alumna quisiera jugar a ellos con bastantes ganas, en diferencia a cuando hacía los ejercicios que tenía en el libro de texto, ya que los del libro los llevaba a cabo con desgana y sin interés por ellos.

El tercer ítem, establece que la estudiante, habiendo realizado dichas webs en varias ocasiones, ha entendido perfectamente cada uno de los distintos juegos que se le han aplicado, esto da a entender que ha estado mucho más motivada y receptiva con este tipo de actividades. Comparándolo con la evaluación inicial empleando solo los libros de texto, necesitaba leer la actividad varias veces porque el contenido de esta no le llegaba a motivar tanto como para querer hacerla enseguida.

Analizando el cuarto ítem, puede observarse que la alumna adquiere y retiene la mayor parte de los conocimientos de una forma notable, a pesar de que aún podría haber sido mejor esa adquisición, pero que de igual forma es una gran mejora. Si se compara con la evaluación inicial, se aprecia que la alumna no llegaba a obtener el conocimiento que debiera y le costaba bastante recordar lo que había estudiado.

El quinto ítem, muestra que la estudiante acababa las actividades con tiempo suficiente, a excepción de las preguntas de algún kahoot que posiblemente el tiempo no estuvo ajustado lo suficiente para que eligiera la opción dentro del límite estipulado, exceptuando algunas de estas preguntas, analizándolo en contraparte de la evaluación inicial quedó bastante constancia de que la alumna puede acabar los ejercicios con tiempo de sobra, si la motivación es suficientemente alta.

El trabajo me ha permitido constatar lo que venía pensando en un principio, la alumna al final retenía mejor el conocimiento y la atención mediante el uso de esta serie de juegos. En el ámbito académico, la alumna empezó a retener y comprender mejor los conceptos que se daban en las actividades digitales. Aunque, sí se ha podido observar que el tiempo de duración de las preguntas en la aplicación kahoot le alteraba un poco al ver que se acababa y no había respondido aún, por tanto se debería valorar el uso de esta aplicación y no acortar el tiempo de esta o incluso sustituirla por otra que no le produjera nerviosismo. Tampoco se pudo conseguir que la alumna comprendiera las pausas que se tenían que realizar cuando leía las preguntas o lecturas que se le daban, eso tuvo una pequeña repercusión en que debía leer en varias ocasiones la misma parte para entenderla.

Para concluir la investigación, en la evaluación final se realizaron a la alumna una serie de preguntas sobre los elementos utilizados, para que diera un feedback desde su perspectiva. De esas respuestas, se extraen las siguientes conclusiones:

La alumna se sentía más motivada mientras realizaba los juegos que con las actividades del libro de texto, como también se puede observar en la respuesta de la pregunta 4, su nivel de comprensión era mejor al ser más dinámicas las actividades. De todas las páginas que se llevaron a cabo, la más óptima fue la de childtopia porque contaba con una variedad de actividades más amplia que las anteriores. Por otra parte, también hay algunos aspectos a mejorar, porque a pesar de ser todas bastante aptas, como comentó la alumna, los kahoots fueron un poco complicados al principio en su realización, porque el tiempo, cuando fue acortado, en ocasiones era muy ajustado y no podía reaccionar de forma correcta en el momento de contestar. Al inicio de las sesiones le costó un poco comprender algunas de las actividades, sobretodo en los kahoots. Por lo que la web de kahoot se debería haber dado más tiempo para realizar las preguntas y no ir acortándolo.

## BIBLIOGRAFÍA I WEBGRAFÍA

Delgado, J. (2016). *Los 4 excesos de la educación moderna que trastornan a los niños*. Recuperado el (15 de mayo del 2016) de <http://psicoencuentro.com>

Dussel, I. & Quevedo, L. A (2010). *Educación Y Nuevas Tecnologías: Los Desafíos Pedagógicos Ante El Mundo Digital*. Buenos Aires: Santillana.

Fernández Batanero, J. M. & Campos, B. B. (2012). *ACTITUDES DOCENTES HACIA LAS TIC EN CENTROS DE BUENAS PRÁCTICAS EDUCATIVAS CON ORIENTACIÓN INCLUSIVA/Teachers' attitudes toward ICT in good practice teaching in schools with inclusive orientation/Attitudes à l'égard des enseignants aux TIC dans les écoles avec les bonnes pratiques pédagogiques avec orientation inclusive*. *Enseñanza & Teaching*, 30(1), 45.

Fernández Prieto, M. S. (1999). *Las Nuevas Tecnologías En La Educación*. Universidad Autónoma de Madrid, Madrid.

González Moreno, C. (2011). *estudio de caso: Déficit de atención desde la perspectiva clínica y educativa*. *Revista De La Facultad De Medicina*, 59(3), 215.

González Rus, G. & Oliver Franco, R. D. (2007). *LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA RESPUESTA EDUCATIVA A LA DIVERSIDAD, La Informática en el Déficit de Atención con Hiperactividad*, 304-320. Murcia: Servicio de Ordenación Administrativa y Publicaciones.

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF) (2012). *Respuesta educativa para el alumnado con TDAH*. Recuperado el (6 de julio del 2016) [http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/186/cd/m2/caractersticas\\_por\\_etapas\\_educativas.html](http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/186/cd/m2/caractersticas_por_etapas_educativas.html)

Leavy, P. (2013). *Trastorno o mala educación?" reflexiones desde la antropología de la niñez sobre un caso de TDAH en el ámbito escolar/Disorder or bad-manners? reflections from childhood anthropology perspective on a case of ADD on school environment/"transtorno ou má educação?". reflexões a partir da antropologia da infância em um caso de TDAH no ambiente escolar*. *Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 11(2), 675.

López García, J. C. (2014). *la taxonomía de Bloom y sus actualizaciones*. Recuperado el (20 de Mayo del 2016) de <http://www.eduteka.org>

López García J. C. (2015). *SAMR, modelo para integrar las TIC en procesos educativos*. Recuperado el (20 de Mayo del 2016) de <http://eduteka.icesi.edu.co>

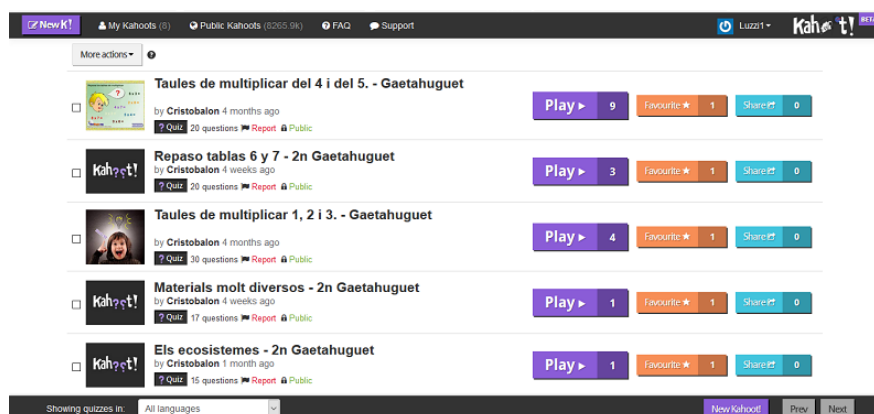
Martinez Segura, M.J. (2004) *Biopatología de los procesos superiores La atención: Aspectos patológicos*. Universidad de Murcia, Murcia.

Narciso-Linares, P., Narciso-Romero, J. & Molina-Jordá J.M. (2014). *TICs como herramientas de apoyo para estudiantes con TDAH*. Universidad de Salamanca, Salamanca.

Stechina, F. (2013). *Tesis: "LA INFLUENCIA DE LAS TIC EN NIÑOS CON TRASTORNO POR DEFICIT DE ATENCION E HIPERACTIVIDAD"* Universidad Abierta Interamericana, Buenos Aires.

## ANEXO

### KAHOOT



(Imagen de kahoots recuperada el 10 de junio del 2016 de: <https://getkahoot.com>)

Tipo de página en la que puedes crear juegos de preguntas sobre el tema que tú quieras con total libertad y sin límite de preguntas. Aunque normalmente los que he hecho yo han sido de 5 a 15 preguntas como máximo. Además de crear también puedes usar otros que hayan publicado distintos usuarios de esa página. Las preguntas las hice a partir del libro que tiene ella para que le fuera más fácil aprender el tema. Utilice también Kahoot creados por mi supervisor de prácticas de este año.

### MUNDO PRIMARIA



(Imagen recuperada el 10 de junio del 2016 de: <http://www.mundoprimarya.com>)

Plataforma de juegos de las distintas asignaturas de los alumnos. Los juegos están divididos en las distintas etapas de primaria dentro de ellos también divididos en otros temas que se van dando en el aula. Además de esto también hay una sección de lecturas con cuentos Populares y otra con juegos varios de cocina, sobre animales y futbol que también fomentan el aprendizaje de forma diferente.

## FRIV



(Imagen recuperada el 10 de junio del 2016 de: <http://www.friv.com>)

Página de juegos diversos que usé con la alumna por si se cansaba de hacer actividades de las anteriores plataformas. He escogida esta porque he visto que la variedad de juegos que tiene es bastante amplia y además algunos pueden hacerle mantener la concentración bastante, porque la mayoría de estos son de habilidad y para poder acabarlo deben tener bien claro y calculado lo que deben hacer para pasar de nivel.

## CHILDTOPIA



(Imagen recuperada el 10 de junio del 2016 de: <http://childtopia.com>)

Plataforma de juegos en la que podemos encontrar actividades de comprensión lectora, manualidades, varios juegos educativos, enseñanza de letras y números... Los que más usaré serán la sección de juegos, ya que hay de distintas materias que dan en el aula y hay buena variedad de estos, además de las actividades de comprensión lectora que también veo útiles para reforzarle esta capacidad, porque tiende a leer muy rápido y dejarse palabras por medio o no hacer puntos y comas.