

LAS TIC COMO RECURSO PROMOVEDOR DE PRÁCTICAS INCLUSIVAS CON ALUMNOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

Rafael López Azuaga

Licenciado en Psicopedagogía

Universidad de Cádiz

Anonimato_166@hotmail.com

Grupo temático al que se dirige la comunicación:

La educación mediática y la competencia digital. Marco teórico y legislación educativa

Resumen

Dominar el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son actualmente una exigencia en la actual “sociedad de la información”. Todos deben aprender a utilizarla, incluyendo a aquellas que presentan más dificultades para aprender. En la presente comunicación analizamos cómo una serie de recursos TIC pueden ayudar a que un niño con discapacidad intelectual desarrolle sus destrezas fundamentales.

Palabras clave: TIC, Discapacidad intelectual, Inclusión, Aprendizaje cooperativo

1-INTRODUCCIÓN TEÓRICA A LA PROPUESTA PSICOPEDAGÓGICA

Durante los últimos veinte años, la sociedad ha vivido un increíble desarrollo tecnológico. Nos encontramos en una “sociedad de la información” en la cual todos nos encontramos comunicados a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Gracias a Internet, podemos acceder a una gran biblioteca de recursos electrónicos sobre cualquier temática. Por otra parte, los medios de comunicación (televisión, prensa, radio, etc) nos permiten mantenernos informados de todas las noticias más relevantes que suceden en nuestro planeta, en cualquier parte de éste (Pavón, 2001). En los perfiles profesionales actuales que se demandan, las competencias digitales son uno de los requisitos fundamentales para muchas empresas, debido a que suelen emplear como herramienta cotidiana de trabajo (Álvarez et al, 2005).

Nuestro Sistema Educativo no es ajeno a estas nuevas demandas. En la actual Ley Orgánica de Educación (LOE) (2006), se plantea la enseñanza a través del desarrollo de ciertas competencias básicas, durante el periodo de escolaridad obligatoria. Entre ellas, se encuentra la competencia para el “Tratamiento de la Información y Competencia Digital”, que demanda que nuestros alumnos adquieran una serie de destrezas para desenvolverse en el uso de las nuevas tecnologías de forma que sepan aplicarlas para tareas de la vida cotidiana y laboral. Por lo tanto, los centros educativos deben incluir en sus proyectos curriculares contenidos y tareas en las cuales se profundice en el uso de las TIC y se empleen para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las diferentes asignaturas. El ámbito de “Atención a la Diversidad” no es ajeno a todo esto, y cada vez se van desarrollando nuevos recursos didácticos con el objetivo de favorecer

la atención de las diferentes necesidades educativas de nuestros alumnos (López Azuaga y García García, 2011).

La escolarización de alumnos cada vez más diversos es una realidad. Podemos encontrarnos alumnos que presenten diversas “necesidades específicas de apoyo educativo” (NEAE): Necesidades educativas especiales (NEE) asociadas a discapacidad, trastornos del desarrollo, dificultades de aprendizaje, altas capacidades intelectuales, incorporación tardía al Sistema Educativo español (ej: alumnado inmigrante)...La caracterización de estos alumnos puede ser un tipo de “brecha digital” si no adaptamos los recursos de manera que puedan acceder a ellos (Cabero, 2008). La accesibilidad consiste en el uso de ayudas por parte de personas con discapacidades transitorias o permanentes para que éstas puedan usar los medios informáticos, electrónicos, multimedia y de comunicación con la finalidad de poder utilizarlos para su desarrollo personal y social accediendo así a la “sociedad de la información” (García Ponce, 2006). Si no logramos favorecer que estos alumnos puedan acceder al uso de las TIC, estaremos perjudicando su alfabetización digital y promoviendo la desigualdad de oportunidades, en el sentido de que no podrían desarrollar una competencia básica que se les exige en la sociedad. Esto provocaría su exclusión sociolaboral, cuando en realidad las TIC deberían usarse para favorecer una inclusión sociolaboral (Cabero, 2008).

En esta comunicación queremos reflejar cómo las TIC pueden favorecer prácticas inclusivas. El término de “inclusión” se refiere a que todo el alumnado es atendido en su centro ordinario y en su aula ordinaria, sin tener que ser “excluido” de esta para ser atendido por especialistas específicos en aulas específicas. Los especialistas, entre otros profesionales y voluntarios (familiares, profesionales procedentes de otras instituciones de la sociedad, alumnos colaboradores, voluntarios de organizaciones no gubernamentales, etc) acuden al aula ordinaria para atender tanto al alumnado con NEAE como al que no presenta diagnóstico alguno, en cooperación con el profesorado. Se promueve el “aprendizaje cooperativo”, que consiste en que el alumnado se reparte en grupos pequeños de trabajo, lo más heterogéneos posibles, de forma que entre todos deben cooperar para alcanzar un objetivo común. Se plantean tareas que deben resolver cooperativamente, a través de la investigación, resolviéndose dudas, apoyándose los unos a los otros y ayudando a aquellos alumnos con más dificultades. Permite que el alumnado con más dificultades adquiera nuevos conocimientos y habilidades gracias a la interacción con sus compañeros, además de tener la oportunidad de aportar otros aprendizajes al resto de sus compañeros. Cada persona presenta una serie de potencialidades a la vez que algunas dificultades específicas, así que entre todos se ayudan partiendo de las potencialidades para resolverse las dificultades entre ellos (Giné, 2001; Muntaner, 2010; Pujolás, 2003).

Se han analizado una serie de recursos TIC que permiten favorecer prácticas inclusivas que recogen los principios que acabamos de introducir, de forma que puedan favorecer el desarrollo de las competencias básicas para aquellos alumnos que presentan NEAE, además de promover su inclusión social y educativa. Para este trabajo hemos seleccionado la “discapacidad intelectual” como ejemplo. Enunciaremos sus principales características para que sirvan como punto de partida para el análisis de los diferentes recursos TIC y sus posibilidades para favorecer su desarrollo cognitivo, personal y social (Arco y Fernández, 2004; Gutiérrez y Verdugo, 2009; Miñán, 1998):

- Pueden requerir apoyos en las siguientes capacidades intelectuales: Razonamiento, planificación, resolución de problemas, comprensión de ideas complejas, aprender a aprender con rapidez y aprender de la experiencia, pensamiento intuitivo; conservación de la masa, peso, volumen, capacidad,...
- Apoyos en conducta adaptativa: Lenguaje expresivo, lectura y escritura, habilidades sociales, responsabilidad, interacción con otros, seguimiento de reglas, uso de recursos, motivación, autoeficacia, etc. Algunos pueden llegar a presentar dislalias fonológicas.
- Pueden presentar deficiencias motoras: Equilibrio y locomoción deficitaria, dificultades en la coordinación y destrezas manipulativas, deficiencias en esquema corporal y estructuración espacio-temporales, ...
- Pueden presentar altos niveles de ansiedad, bajo autocontrol, alta probabilidad de tener trastornos de personalidad, sentimientos de frustración, labilidad emocional y vulnerabilidad al estrés, tendencia a evitar el fracaso antes que buscar el éxito, dificultades para emplear conductas metacognitivas,...
- Pueden tener dificultades para mantener y dirigir la atención, prestando atención a un número menor de estímulos y sin apreciar la importancia diferencial de las diferentes fuentes de información.
- Pueden presentar deficiencias en estrategias de repetición y de organización de la información, de forma que permita almacenar más datos. Pueden tener una actitud pasiva en tareas de aprendizaje.
- Los sujetos que presentan Síndrome de Down pueden presentar pérdida auditiva y dificultades para el procesamiento de la información por vía auditiva (verbal), trastornos visuales, dificultades en coordinación óculo-manual, preferencia por información visual o visual-manipulativa, trastornos en la memoria a corto plazo, dificultades en comprensión y en el desarrollo fonológico y lingüístico teniendo dificultades para asociar términos y objetos, impulsividad, ...

Cabe señalar que, las limitaciones, a menudo, coexisten con capacidades; y si se ofrecen los apoyos personalizados apropiados durante un período prologando, el funcionamiento en la vida de la persona con discapacidad intelectual generalmente mejorará (López Azuaga, Rodríguez de Cossío, Sánchez Ruiz, et al., 2010).

2-ANÁLISIS DE VARIOS RECURSOS TIC Y SUS POSIBILIDADES CON ALUMNOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

En este apartado realizaremos un análisis de los recursos TIC más conocidos y empleados en la sociedad. Estos análisis fueron realizados dentro de un proyecto denominado “Explorando el uso de las TIC en Atención a la Diversidad”, a través de una Beca de Colaboración desarrollada durante el curso 2009-2010 en la Universidad de Cádiz. Los recursos analizados son: los videojuegos, las webquest, blogs, wikis, la pizarra digital interactiva, los medios de comunicación de masa (*mass-media*) y los programas de lenguaje de autor.

El manejo de los diferentes *videojuegos*, incluyendo consolas, permite que el sujeto con discapacidad intelectual refuerce sus deficiencias motoras durante la coordinación de movimientos para manejar los diferentes mandos. A medida que el sujeto va progresando en el videojuegos, se irán generando en él sentimientos de triunfo, por lo que aprenderá que si se esfuerza y se implica en la tarea, podrá triunfar y conseguir sus objetivos y así evitar que abandone por miedo al fracaso, algo que podrá aplicar en otros

campos. De todas formas, se debe controlar este objetivo, puesto que si tiene dificultades para superar los niveles de sus videojuegos, podrá frustrarse y provocar en él el efecto contrario. Los videojuegos de por sí suelen motivar y aumentar la autoestima y autoeficacia de las personas, y pueden ser un apoyo para que el sujeto aprenda a desarrollar estrategias cognitivas y de concentración. Aprenderá a centrar la atención en las características del videojuego para evitar fracasar (por ejemplo, que un enemigo no nos alcance con una bala). Se refuerza la memoria a la hora de realizar juegos de lógica y/o preguntas, se refuerzan las estrategias metacognitivas cuando piensen por qué emplear tal maniobra o tal opción puede ayudar a conseguir un objetivo (por ejemplo, resolver un juego de lógica). Estos videojuegos pueden plantearse de manera que sean cooperativos. De todas formas, no todo son ventajas en los videojuegos. Pueden presentar inconvenientes que, sobre todo en alumnos con discapacidad intelectual, tendremos que tener en cuenta: Pueden provocar estrés y nerviosismo, pueden ser adictivos y promover el “aislamiento” e incluso pueden sentir angustia cuando tengan dificultades para poder controlar a los personajes de los juegos (Vílchez, Villalá, Martín-Niño, et al., 2008).

Las *webquest* cooperativas permiten que los alumnos con discapacidad intelectual, en cooperación con sus compañeros de grupos de trabajo, puedan desarrollar habilidades sociales al tener que trabajar cooperativamente, además de asumir un rol y aprender a autocontrolarse. Desarrollan estrategias cognitivas durante la realización de las tareas y el análisis de los recursos aportados, refuerzan la capacidad de mantener la atención mientras realizan la tarea y debaten con sus compañeros y examinan los recursos, etc. Los sujetos emplean estrategias metacognitivas cuando tienen que autoevaluarse y evaluar al grupo cooperativo, además de aprender nuevos conocimientos y aclarar sus dudas. Los compañeros le ayudan a comprender los contenidos a la hora de trabajar los recursos de la *webquest*, y el alumnado aumenta su autoestima, autoeficacia y motivación durante el proceso gracias al apoyo de sus compañeros. El alumno con discapacidad intelectual, al igual que sus compañeros, tiene que asumir un rol imprescindible dentro del grupo y debe aportar su punto de vista al trabajo realizado (Cotrina y García García, 2005).

Los *blogs* permiten desarrollar el lenguaje escrito, de forma que el alumno con discapacidad intelectual poco a poco va entrenando la semántica, la sintaxis, ...de las palabras y frases que emplea, pudiendo primero escribir en un procesador de texto con corrector ortográfico y a través de orientaciones del profesorado y de sus compañeros. El alumno desarrolla habilidades sociales gracias a que puede comunicarse con los demás a través del blog, aprendiendo a expresar su punto de vista y a reflexionar sobre qué puede aportar a sus compañeros. Va desarrollando procesos cognitivos gracias a la investigación que realiza en la red a la hora de valorar sus artículos e interpretar la información que recibe. Entrena la comprensión lectora a la hora de interpretar las aportaciones de sus compañeros para poder opinar. El alumno aprende diversos contenidos gracias a las aportaciones de sus compañeros en torno a un tema en concreto, potenciándose el “aprendizaje cooperativo”. Gracias a que los blogs permiten que los usuarios escriban comentarios acerca de las entradas publicadas, ayudan a reforzar dicho “aprendizaje cooperativo”. Finalmente, aumenta su autoconcepto a medida que progresa y se valoran sus aportaciones.

Las *wikis*, al igual que los blogs, permiten que el sujeto entrene sus niveles sintáctico y semántico al tener que aportar conocimientos y opiniones. Algo muy

destacable de las wikis es que, al venir toda la información muy estructurada y conectada, tanto los artículos como el vocabulario básico a través de hipervínculos que dirigen al sujeto a una página con la definición de dicho término, permiten que el sujeto sea capaz de organizar la información. Construir una wiki implica que el sujeto tenga que aprender a investigar en la red, desarrollando sus competencias digitales, y aumentará su motivación y autoestima a medida que vaya aprendiendo a construir dicha wiki y aportar nuevos materiales a sus compañeros. Esta herramienta implica que el sujeto desarrolla su capacidad de atención para detectar todas las novedades aportadas por sus compañeros. Por último, si incluimos imágenes, esquemas, subrayado de palabras clave y mapas conceptuales, permitirán ayudarle a estructurar mejor la información.

La *pizarra digital interactiva* permite grabar las actividades, de forma que el alumno con discapacidad intelectual puede revisar lo que se ha trabajado en clase e incluso poder ir haciéndolo por sí solo y comprobar si lo ha hecho bien o necesita progresar. Puede potenciarse el aprendizaje cooperativo al mostrar sus trabajos al resto de compañeros para que opinen e incluso escriban sobre él (a modo de “evaluación entre iguales”). En la pizarra pueden realizarse actividades con imágenes, de las que el sujeto puede entrenar su capacidad de prestar atención a ciertos elementos de la imagen. El conversor entre escritura manual a texto editable es un apoyo para los alumnos con Síndrome de Down, puesto que les ayuda a transformar su letra a mano en una más legible. El sujeto se animará a seguir escribiendo hasta conseguir que su caligrafía sea más reconocida por los sujetos, progresando por ello cada vez más. Para conseguir captar la atención del sujeto, sobre todo si prefiere las imágenes, el uso de videoconferencias es algo muy motivador, permitiendo que focalicen mejor su atención en lo que aparece en pantalla. En la pizarra digital se pueden crear simulaciones que le ayuden a visualizar y comprender mejor los contenidos a aquellos que presenten discapacidad intelectual, al relacionar contenidos con experiencias reales (ej: desarrollar la conservación de la masa a través de simulaciones desarrolladas en la pizarra). La interacción directa con el tablero-pizarra resulta más cómoda para ellos, ya que en el supuesto de que presenten dificultades motoras, es una manera de ayudarles a acceder al uso del ordenador. El hecho de poder guardar las tareas en el ordenador permite que haya una mayor flexibilidad temporal, adaptándose a sus necesidades, de forma que puede continuar en casa o al día siguiente por donde lo dejó. Finalmente, en la pizarra digital pueden instalarse sistemas aumentativos y alternativos de la comunicación que permiten favorecer la accesibilidad del sujeto. Por ejemplo, una secuencia en la cual un niño con discapacidad intelectual está realizando, junto a su profesor, una serie de actividades en las cuales se le muestran iconos, y según lo que se le pregunte, tiene que elegir el icono al que corresponde. Esos iconos son pictogramas, es decir, dibujos que simbolizan algo determinado y nos comunican una acción u objeto. Por ejemplo, el profesor le pide que van a ir al supermercado, y el niño tiene que buscar en la pizarra un icono que represente el supermercado de entre todos los que se le ofrecen (en este caso, un carrito de la compra), y si luego dice que van a comprar algo determinado, señalar lo que se le pregunta (por ejemplo, si son helados, pues el icono de un helado) (Pere Marqués, 2006).

Con respecto a los *medios de comunicación de masas* o “*mass-media*”, en relación con la accesibilidad, es fundamental acercar los contenidos audiovisuales y las modalidades de interacción a este colectivo, a través del cuidado en la presentación de las informaciones, con vistas a facilitar su comprensión. Centrándonos en la televisión,

ésta permite a los sujetos con discapacidad intelectual despertarles curiosidad por ciertas temas, siempre que sean programas adaptados a su nivel y concepciones o al menos que una persona se encuentre con él viendo dichos programas y se las comente y exista un intercambio de opiniones, intentando motivarles para que opinen y reflexionen sobre ello, siendo esto último ideal para desarrollar procesos cognitivos. En cuanto a los programas, deben ser lo más variados posibles: Hechos históricos, sucesos de actualidad, valores, etc. Es importante que tengamos en cuenta que los medios de comunicación pueden presentar visiones parciales de la realidad, de forma que no demuestren la auténtica realidad del exterior, sea porque muestren aquellas imágenes que les interesen por razones políticas, e incluso sin analizar el punto de vista de otras personas (inmigrantes, personas de minorías culturales, discapacitados, etc), de forma que se fomenten una serie de creencias negativas y surrealistas que conlleven a la construcción de estereotipos y prejuicios (Gil del Pino, 2010). Por lo tanto, es fundamental que las personas ayuden al sujeto con discapacidad intelectual a analizar esta información y contrastarla con otras fuentes. Siguiendo con las aportaciones positivas, la televisión puede presentar programas o series de televisión que pueden inspirar al sujeto, desarrollando su capacidad creativa e imaginativa. Por ejemplo, ha visto su serie preferida, y utilizando juguetes, va recreando una historia en donde intervienen sus personajes preferidos, o incluso puede escribir un cuento o *fan-fic* en el ordenador y así potenciar el desarrollo de la competencia digital. En las aulas, para promover prácticas basadas en el aprendizaje cooperativo, podríamos desarrollar un “cine-fórum”, en el cual tras la visualización de una película se realice un debate en el cual todos aporten su punto de vista a raíz de unas cuestiones planteadas. Finalmente, aunque podríamos realizar un análisis en mayor profundidad, se destaca que la televisión permite presentar los contenidos y la información de una manera divertida, entretenida, amena y conectada con sus intereses y nivel (siempre y cuando las familias y docentes reciban asesoramiento acerca de los programas existentes para ello), motivándoles y ayudándoles a centrar su atención en dichos contenidos.

Para terminar, realizaremos un análisis de las posibilidades de los *programas de lenguaje de autor* para desarrollar recursos didácticos para alumnos con discapacidad intelectual. Entre los diferentes software existentes, encontramos los siguientes: Macromedia Authorware, JClic y HotPotatoes. Podemos desarrollar actividades que permitan favorecer el desarrollo de las siguientes habilidades:

1-Formación de Patrones Sensoriales

- Presentarle en un juego un objeto de un color determinado, y tiene que buscar en una pantalla que le sale, y hacer clic con el ratón, aquellos otros objetos que sean del mismo color.
- Presentarle un juego en donde aparezcan series de objetos y tiene que decir cuál es más grande, cuál es más pequeño, ...Puede ordenar una serie de elementos por tamaño y forma, haciendo clic y desplazándolos dentro de una barra en donde se van colocando. Automáticamente se corrige cuando hay algo que está mal, dándole varias oportunidades.
- Presentar objetos de un color determinado y que el niño escriba con el teclado el color que representan (amarillo, rojo, azul, verde, etc).
- Ejercicios en donde tenga que discriminar objetos de diversas formas geométricas, antes habiéndoles puesto una presentación, dentro del mismo

programa, de las diversas formas. Les presentan objetos y deben escribir el nombre de la figura a la que se asemeja según su forma.

- Actividad en donde se le dé órdenes en el sentido de cómo ordenar una serie de objetos (arriba, abajo, etc). Cuando se confunde, el objeto vuelve hacia donde estaba y le dice que vuelva a intentarlo. Puede acceder a un mensaje de ayuda que le explica en qué consiste cuando, por ejemplo, se le dice “debajo”.
- Realización de rompecabezas en el ordenador.

2-Psicomotricidad

- Juego de carreras, en donde tenga que manejar, con el teclado, un coche, superando con éxito todas las curvas, esquivando los obstáculos, recogiendo las monedas o puntos que se encuentran en el camino, etc.
- Actividad en donde tengan que escribir los nombres de las partes del cuerpo en una figura. Presentación de un muñeco animado que comienza a mover partes de su cuerpo y se pregunta qué ha movido (Esquema corporal).
- Ejercicios con el ratón: Realización de un dibujo a mano alzada con el ratón, en el Paint. Jugar al solitario y al buscaminas para practicar con el punzón.

3-Lenguaje

- Ejercicios en donde aparezcan oraciones y cuentos con un simulador de voz que los lee, y el niño debe leerlos a la vez o leerlos una vez que haya terminado de sonar la frase. Es importante que esté alguien con él supervisándole. Para motivar al niño, sería interesante que apareciesen personajes animados que le gusten y que incluso parezca que sean ellos los que hablen, aparte de una presentación bastante atractiva (colores, tipo de letras, formas, etc).
- Ejercicios de repetición de sonidos y palabras, asociando significado con significado.
- Ejercicios en los cuales se reproduzcan diferentes sonidos y tenga el niño que seleccionar a qué pertenece ese sonido, sea animal u objeto, de entre una serie de elementos que aparecen en pantalla, con el cursor del ratón, teniendo dos oportunidades. Tienen que ser sonidos cotidianos, a los que estén acostumbrados a oír. También incluir sonidos onomatopéyicos (por ejemplo, objetos que se caen o se rompen).
- Se le presenta una película al niño, un corto (por ejemplo, escenas de la película “El Rey León”), y a continuación se le tapan los ojos y vuelven a sonar escenas diferentes, y tiene que distinguir a quién pertenece dicha voz, aunque no vea las imágenes (“esa voz es de Simba”, “ese que habla es Scar”, etc).
- Presentación de imágenes. Se le presenta una durante un minuto y a continuación aparece un cuestionario tipo test en donde se le preguntan por objetos que han aparecido y dónde se encontraban situados, teniendo una oportunidad por pregunta. A medida que vaya respondiendo correctamente, irán subiendo de nivel, presentándoles imágenes con más elementos.
- Aparece una serie de palabras, una por una, y luego el alumno tiene que escribir las que han salido. Al principio serán palabras que pertenezcan a la misma rama (por ejemplo, animales domésticos), luego mezclas, aumentando gradualmente el número de palabras.

- Aparece un texto o una historia en flash o un cortometraje y el niño tiene que responder a una serie de preguntas acerca de lo que ha visto, viendo si ha comprendido el texto. Se señalarán las preguntas que ha fallado, y se le pedirá que vuelva a leer o verlo hasta que responda correctamente. Cuando lo haya hecho, se pasa a otro texto de un nivel más avanzado.
- Frases a completar, en donde falta un complemento, sujeto, pronombre, ...y de una selección que se le ofrece.

3-CONCLUSIONES

Podríamos analizar más recursos, pero esta selección puede servir de ejemplo para que nuestros docentes puedan reflexionar acerca de las posibilidades de las TIC para favorecer la atención de las diferentes necesidades educativas. Podemos concluir que si se emplean de manera adecuada, las TIC pueden ayudar a desarrollar las competencias básicas del alumnado, tengan o no NEAE. Para ello, se requiere una mejor formación inicial y permanente del profesorado tanto en estrategias para favorecer la atención de las diferentes necesidades educativas como del uso de las TIC tanto a nivel técnico como didáctico. También el profesorado podría recibir un mejor asesoramiento sobre búsqueda, selección y evaluación de recursos TIC para el proceso de enseñanza-aprendizaje. La asistencia a reuniones científicas, cursos ofertados por diversas instituciones, observación y análisis de experiencias, desarrollo de procesos de investigación-acción en las aulas, lectura de revistas científicas y participación en grupos de trabajo cooperativo basados en TIC pueden ayudar a favorecer este hecho (Cardona, 2008).

Como futuras líneas de investigación, se sugiere, en primer lugar, un estudio descriptivo en el cual podamos obtener datos acerca de los recursos didácticos TIC más significativos que se estén utilizando en los centros educativos, haciendo hincapié en el ámbito de "Atención a la diversidad". Recopilaríamos una serie de experiencias que podríamos difundir en todos los centros educativos. Por otro lado, se podría profundizar en las posibilidades de determinados recursos TIC (programas de lenguaje de autor como *JClick* o *HotPotatoes*, *WebQuest* y *Cazatesoros*, blogs, libros virtuales, etc) para favorecer buenas prácticas inclusivas y diseñar experiencias que podríamos poner en juego en algunos centros educativos, a través de diseños experimentales o cuasiexperimentales. Finalmente, explorar la formación del profesorado en el uso de estos recursos será importante para identificar las principales necesidades del profesorado para usar las TIC en el ámbito educativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, V.; et al. (2005). *La enseñanza universitaria. Planificación y desarrollo de la docencia*. Editorial EOS: Madrid, pp. 11-133. Consultado el 14-11-2009.
- Arco, J.L.; Fernández, A. (2004). Dificultades ligadas a retraso mental y del desarrollo. En Arco, J.L.; Fernández, A. (coords.). *Necesidades educativas especiales. Manual de evaluación e intervención psicológica*. Madrid: McGraw-Hill.
- Cabero Almenara, J. (2008). *TICs para la igualdad: la brecha digital en la discapacidad*. Anales de la Universidad Metropolitana, vol. 2, n. 2 (Nueva serie), 2008, pp. 15-43.

- Cardona Andújar, J. (2008). Modelos de desarrollo profesional. En Cardona Andujar, J. (2008). *Formación y Desarrollo Profesional del Docente en la Sociedad del Conocimiento*. Editorial Universitas, S.A: Madrid, pp. 341-393.
- Cotrina García, M.; García García, M.C. (2005). *Descubriendo el valor de las tecnologías de la información y de la comunicación en la atención a la diversidad*. Tavira, 2005, n. 20, pp. 107-121.
- García Ponce, F. J. (Coord.), (2006). *Accesibilidad, educación y Tecnologías de la Información y Comunicación*. CNICE. Consultado el 27/09/2009. Disponible en: <http://ares.cnice.mec.es/informes/17/versionpdf.pdf>
- Gil del Pino, M.C. (2010). *El itinerario de la exclusión social*. Universidad de Córdoba. (inédito)
- Giné i Giné, C. (2001). *Inclusión y sistema educativo*. III Congreso “La Atención a la Diversidad en el Sistema Educativo”, Uruguay. Universidad de Salamanca. Instituto Universitario de Integración en la Comunidad (INICO). Consultado el 22-01-2007. Disponible en: <http://campus.usal.es/~inico/actividades/actasuruguay2001/1.pdf> (paper)
- Gutiérrez Bermejo, B.; Verdugo Alonso, M.A. (2009). *Discapacidad intelectual*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- López Azuaga, R.; Rodríguez De Cossío, M.S.; Sánchez Ruiz, E.M.; et al. (2010). *Estudio de caso “Diverze: una experiencia de inclusión”. Resultados investigación cualitativa Universidad de Cádiz*. Jornadas Diverze, etapa 2007-2010. Julio de 2010. Asociación EQUA. Universidad de Cádiz. (paper)
- López Azuaga, R.; García García, M.C. (2011). *Las TIC como andamiaje de una educación inclusiva: Un estudio de caso*. Actas del Congreso Internacional “Educación Especial y Mundo Digital”. XXVIII Jornadas Nacionales de Educación Especial y Universidad. “La educación especial en los nuevos títulos de grado”. Almería, 12-14 de abril de 2011, pp. 632-639. (paper)
- Marqués Graells, P. (2006). *La pizarra digital*. Ardilla Digital. Consultado el 15-05-2008. Disponible en: <http://www.ardilladigital.com/DOCUMENTOS/TECNOLOGIA%20EDUCATIVA/TICs/T9%20PIZARRA%20DIGITAL/09%20LA%20PIZARRA%20DIGITAL.pdf>
- Miñán, A. (1998). La educación de las personas con Síndrome de Down. En Lou, M.A.; López, N. (Coords.). *Bases psicopedagógicas de la Educación Especial*. Madrid: Pirámide.
- Muntaner Guasp, J.J. (2010). De la integración a la inclusión: un nuevo modelo educativo. En Arnáiz Sánchez, P.; Hurtado, M.D; Soto, F.J. (Coords.). *25 años de integración escolar en España: Tecnología e Inclusión en el ámbito educativo, laboral y comunitario*. Murcia: Consejería de Educación, Formación y Empleo,

pp. 2-24. Consultado el 09-12-2010. Disponible en:
<http://congreso.tecnoneet.org/actas2010/docs/jjmuntaner.pdf>

Pavón Rabasco, F. (2001). *Educación con Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Kronos: Sevilla.

Pujolàs Maset, P. (2003). *La escuela inclusiva y el aprendizaje cooperativo*. Universidad de Vic. Noviembre de 2003, pp. 1-17. Consultado el 22-01-2007. Disponible en:
http://www.deciencias.net/convivir/1.documentacion/D.cooperativo/Escuelainclusiva_ACooperativo_Pujolas_17p.pdf

Vílchez Navarro, C.; Villalá Gómez, R.; Martín-Niño Beltrán, J. F.; et al. (2008). *Los videojuegos y la educación*. Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Universidad de Cádiz. (Documento no publicado).

Legislación educativa:

Ley Orgánica de Educación (LOE) 2/2006 de 3 de mayo. Consultado el 15-11-2007. Disponible en: <http://www.boe.es/boe/dias/2006/05/04/pdfs/A17158-17207.pdf>