



En-claves del pensamiento

ISSN: 1870-879X

ISSN: 2594-1100

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de  
Monterrey, División de Humanidades y Ciencias Sociales

Barreiro Collazo, Alejandra

Actuaciones y prácticas innovadoras como herramientas para el fomento de la educación inclusiva

En-claves del pensamiento, vol. XVI, núm. 31, e503, 2022, Enero-Junio

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de  
Monterrey, División de Humanidades y Ciencias Sociales

DOI: <https://doi.org/10.46530/ecdp.v0i31.503>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=141170853016>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

UAEM  redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc

Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso  
abierto

## ACTUACIONES Y PRÁCTICAS INNOVADORAS COMO HERRAMIENTAS PARA EL FOMENTO DE LA EDUCACIÓN INCLUSIVA

Innovative Actions and Practices as Tools for the Promotion of Inclusive Education

**Alejandra Barreiro Collazo**, Universidad de Oviedo, España  
Correo electrónico: [alejandra@facultadpadreosso.es](mailto:alejandra@facultadpadreosso.es)

Recibido: 15/05/2021

Aceptado: 15/11/2021

Publicado: 07/01/2022

**Resumen.** Dada la cada vez más alta prevalencia de estudiantes con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE) una de las prioridades a nivel escolar se centra en adoptar un mayor número de actuaciones y prácticas en favor de la inclusión. Así, desarrollar actividades y dinámicas innovadoras son una tendencia cada vez más implantada que pone el acento en la experiencia manipulativa positiva, en las tecnologías, en la acción personalizada del juego y en otros aspectos que favorecen la implicación y la toma de decisiones de forma autónoma. Por ello, con este trabajo se quiere poner de relieve el uso dichos recursos como herramientas facilitadoras para, por un lado, fomentar la formación del alumnado universitario para trabajar la inclusión del alumnado con NEAE en cualquier contexto educativo y, por otro lado, favorecer la oportunidad de fomentar la motivación, la implicación y el rendimiento académico del alumnado universitario en una asignatura de tres grados universitarios.

**Palabras clave:** innovación, aprendizaje, juego, educación, universidad, vulnerabilidad.

**Abstract.** Due to the high prevalence of the Students with Special Educational Needs, a priority at school level is focused on taken a considerable number of actions and practices in favour of inclusion. Moreover, developing activities and innovative dynamics is an increasingly engrained trend that places the emphasis in positive manipulative experiences, a personalized game plan favouring active implication and making decisions autonomously. Thereby, this project highlights the use of the resources already mentioned. On one hand, to develop training of the University students to work the inclusion of the Students with Special Educational Needs in any educational setting and on the other hand an opportunity to support the motivation, the implication, and the academic performance of the students in a subject of three University degrees.

**Keywords:** innovation, learning, play, education, university, vulnerability.

**Cómo citar:** Barreiro Collazo, A. (2022). Actuaciones y prácticas innovadoras como herramientas para el fomento de la educación inclusiva. *EN-CLAVES del pensamiento*, 0(31), e503. doi: <https://doi.org/10.46530/ecdp.v0i31.503>



Esta obra está protegida bajo una Licencia  
Creative Commons Atribución – No comercial  
4.0 Internacional

## Introducción

La educación es un tema de sumo interés entre las diversas esferas de la sociedad, ya que no es una isla institucional alejada del entorno social; sino que es un lugar donde convergen todos los agentes de la comunidad. Es por ello que, es un proceso de suma importancia que no se centra únicamente en la transmisión de conocimientos y aptitudes escolares, sino que también abarca la importante labor de transmitir conductas, valores, hábitos, rutinas y actitudes con el fin de potenciar que el individuo desarrolle la formación integral de su personalidad y persiga su mayor éxito a nivel emocional, personal y social, lo que le llevará a trabajar en busca del desarrollo de todas las capacidades y habilidades con la finalidad de poder desenvolverse de forma plena y eficaz en la vida en sociedad.<sup>1</sup> Ha de tenerse en cuenta que la educación se considera un derecho fundamental y propio de todas las personas, y por ello, se trata de alcanzar una política, cultura y una praxis que garanticen el éxito de una educación inclusiva y de calidad.<sup>2</sup> Y es que, la pretensión de la educación inclusiva es que exista un proceso de cambio que logre una mejora en la calidad educativa tratando de eliminar o minimizar las barreras que dificultan el progreso exitoso de todo el alumnado, especialmente de aquellos que presentan dificultades.<sup>3</sup>

Para ello, la inclusión implica presencia, participación y aprendizaje. La igualdad de acceso remite a la presencia, pero la participación y el aprendizaje sólo se logran cuando se ajusta la enseñanza a las características de cada alumno.<sup>4</sup>

Así, el modelo de escuela inclusiva permite que exista mayor participación, implicación e interacción entre las personas y que, de esta forma, las posibilidades de crecimiento y desarrollo crezcan. Además, en la escuela inclusiva deben de tenerse siempre en cuenta las características individuales mientras se trabaja en pro de la cooperación de recursos, experiencias y responsabilidades.<sup>5</sup>

---

<sup>1</sup> Erika González, “Evolución de la Educación Especial: del modelo del déficit al modelo de la Escuela Inclusiva”, *El largo camino hacia una educación inclusiva. La educación especial y social del siglo XIX a nuestros días*, núm. 1 (junio, 2009): 429-440.

<sup>2</sup> Salvador Alcaraz García y Pilar Arnaiz Sánchez, “La escolarización del alumnado con necesidades educativas especiales en España: un estudio longitudinal”, *Revista Colombiana de Educación*, núm. 78 (septiembre, 2019): 299-320. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/RCE/article/view/10357>.

<sup>3</sup> Arnaiz Sánchez, “La escolarización ...”, 310.

<sup>4</sup> María Consuelo Cerdá y Augusto Iyanga Pendi, “Evolución legislativa de la educación especial en España de 1970 a 2006 y su aplicación práctica”, *Revista Nacional e Internacional de Educación Inclusiva*, núm. 6 (octubre, 2013): 150-163.

<sup>5</sup> Cerdá, “Evolución legislativa”, 161.

Es evidente que el camino para llegar al modelo de educación inclusiva ha sido largo y que, pese a que todo es mejorable, las modificaciones que se han ido introduciendo han logrado que la educación se vuelva más equitativa y de calidad para los destinatarios de la misma. Y es que, el éxito de la escuela inclusiva se alcanza cuando todas las fuerzas implicadas en el proceso educativo trabajan de forma colaborativa y coordinada, como un engranaje en el que todos ponen sus mejores aportaciones para optimizar la educación.

En este contexto, las necesidades educativas individuales de cada alumno han de obtener una respuesta integral que asegure la igualdad de oportunidades y la equidad. Para ello, que los profesionales tengan una base firme de conocimientos sobre las realidades educativas de los niños y jóvenes y conocer las particularidades que pueden presentar ayudará a dar una respuesta individualizada, con una serie de pautas y estrategias adaptadas a sus necesidades; a la par que se fomenta la escuela inclusiva.

Por todos es sabido que el uso de diferentes metodologías para trabajar dentro y fuera de las aulas escolares es determinante en la evolución del aprendizaje. Entre las metodologías activas que destacan por su relevante efectividad en el aprendizaje significativo e inclusivo se encuentra el uso de diferentes materiales, recursos y herramientas basadas en la manipulación, en la tecnología y en el juego.

Y es que algo como el juego, que ha estado siempre presente en la vida cotidiana de personas de diferentes edades, razas y culturas,<sup>6</sup> es llave también para abrir las puertas de la innovación. Así, surge la estrategia educativa del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) que consiste en unir el aspecto lúdico con el aprendizaje<sup>7</sup> y resulta muy efectiva ya que permite al alumnado ser el protagonista de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje a la vez que potencia la capacidad de enseñar, adquirir destrezas y reforzar conocimientos y habilidades, de forma motivadora e inclusiva a través de la utilización de mecanismos para incentivar a todos los estudiantes a participar, lo que les hace también ganar seguridad, confianza en sí mismos, así como fomentar la prosocialidad.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Jesús Manuel Muñoz-Calle, “Juegos educativos. FyQ formulación”, *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, núm. 7 (enero, 2010): 559-565.

<sup>7</sup> Ana María Ortiz-Colón, Juan Jordán y Miriam Agredal, “Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión”, *Educ. Pesqui.*, São Paulo, núm. 44 (año 2018). <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>; Ruth Contreras y José Luis Eguia, *Gamificación en Aulas Universitarias* (Barcelona: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona, 2016).

<sup>8</sup> Camilo Alejandro Corchuelo-Rodríguez, “Gamificación en Educación Superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula”, *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, núm. 63 (marzo 2018): 29-41. [dx.doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927](http://dx.doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927); Contreras, *Gamificación en Aulas Universitarias*; María José León Guerrero y Emilio Crisol Moya, “Diseño de cuestionarios

Especialmente, en un aula en la que hay alumnos con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE) es necesario incorporar actividades en las que se trabajen con dichas metodologías y recursos, ya que son evidentes las mejoras de estos alumnos cuando se trabaja con gamificación y aprendizaje basado en juegos.<sup>9</sup> En la misma línea, las tecnologías de la información y comunicación (TIC) son importantes ya que su empleo hace que el alumno pueda acceder a la información de una manera mucho más fácil, le ayuda a relacionarse con el entorno que está a su alrededor, y mejora su vida tanto en aspectos personales como académicos.<sup>10</sup>

Es por ello que surge esta propuesta, para dar a conocer al alumnado universitario recursos que ayuden a conocer prácticas innovadoras para trabajar las Necesidades Educativas que pueden encontrarse en su futuro profesional.

Por otro lado, se detecta que en ocasiones la motivación del alumnado universitario no es la más adecuada o suficiente para el desarrollo de los contenidos de las distintas materias y hace falta un cambio metodológico que haga que el alumnado se interese y motive por estos contenidos. Y es que, la motivación es un elemento clave a tener en cuenta durante las clases que un docente universitario imparte, siendo importante adaptarlas a los individuos y a sus características, teniendo en cuenta que estos y estas van cambiando con la sociedad.<sup>11</sup> Del mismo modo, la formación del profesorado en nuevas experiencias y metodologías y su competencia en las mismas son condiciones fundamentales para transformar la práctica educativa,<sup>12</sup> ya que, sin formación, las actitudes positivas y la motivación no garantizan que el profesorado desarrolle prácticas educativas novedosas,

---

(OPPUMAUGR y OPEUMAUGR): la opinión y la percepción del profesorado y de los estudiantes sobre el uso de las metodologías activas en la universidad”, *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, núm. 15 (septiembre, 2011): 271-298; Mery Luz Pacheco Bohorquez y Robert Eduardo Causado Escobar, “El aprendizaje basado en videojuegos y la gamificación como Estrategias para construir y vivir la convivencia escolar”, *Revista de la Facultad de Ciencias de la Educación*, núm. 1 (junio, 2018).

<sup>9</sup> Enrique Sánchez-Rivas, Julio Ruiz y José Sánchez-Rodríguez, “Videojuegos frente a fichas impresas en la intervención didáctica con alumnado con necesidades educativas especiales”, *Revista EDUCAR*, núm. 53 (diciembre, 2016): 29-48, <http://dx.doi.org/10.5565/rev/educar.844>.

<sup>10</sup> Marisol Rodríguez y María José Arroyo, “Las TIC al servicio de la inclusión educativa”, *Digital Education Review*, núm. 25 (junio, 2014): 108-126.

<sup>11</sup> Ariadna Fuertes Seder, Ricardo Ferrís Castell y Francisco Grimaldo Moreno, “¿Un cambio de metodología que aumente la satisfacción y motivación del estudiante favorece su aprendizaje? Experiencias en el aula”, *Actas de las Jenui*, núm. 3 (2018): 335-342.

<sup>12</sup> José Diego Santos, Ana Vega y Ana Sanabria, “La formación del profesorado en TIC y la socialización en el aula”, en María Cristina Cardona, Esther Chiner y Antonio Giner (editores), *Investigación e Innovación Educativa al Servicio de Instituciones y Comunidades Globales, Plurales y Diversas* (Alicante: Universidad de Alicante, 2013), 12.

constructivistas y de calidad.<sup>13</sup> Por ello, el docente debe desarrollar prácticas innovadoras, estrategias actualizadas y nuevas formas de enseñanza que puedan hacer que los alumnos asuman un modelo alternativo a la metodología tradicional<sup>14</sup> con el que podrán actuar y mostrar lo aprendido de forma práctica y contextualizada cuando se incorporen al mundo laboral. Al mismo tiempo se pretende que los estudiantes con los que se desarrollan estas prácticas innovadoras alcancen un alto grado de autonomía en su faceta académica y profesional<sup>15</sup> y les aporte mejores oportunidades para desarrollar habilidades de compromiso, captar su atención y aumentar su motivación e interés por lo que están aprendiendo. De igual modo, se ha de entender el apoyo y guía a los estudiantes en su proceso autónomo de aprendizaje como algo fundamental y primordial que incidirá en su motivación, implicación y en el aumento de su éxito académico.<sup>16</sup> Todo esto se espera que sea una gran renovación metodológica para la Universidad como institución educativa.<sup>17</sup>

## Objetivos

Por todo ello, el presente trabajo parte de dos objetivos. En primer lugar, fomentar la formación del alumnado universitario para trabajar la inclusión del alumnado con NEAE en cualquier contexto educativo fomentando técnicas de innovación docente que ayuden a los estudiantes hacia su futuro laboral. Y, en segundo lugar, favorecer la oportunidad de fomentar la motivación, la implicación y el rendimiento académico del alumnado universitario en asignaturas de grados.

---

<sup>13</sup> Clemente Lobato y Ana Madinabeitia, “Perfiles motivacionales del profesorado ante la formación en metodologías activas en la universidad”, *Formación Universitaria*, núm. 4 (2011): 37-48. doi:10.4067/S0718-50062011000100006; Manuel Área, “Veinte años de políticas institucionales para incorporar las tecnologías de la información y comunicación al sistema escolar”, en Juana María Sancho, *Tecnologías para transformar la educación* (Barcelona: Akal, 2006).

<sup>14</sup> Amna Khan, Farzana Ahmad y Muhammad Malik, “Use of Digital Game Based Learning and Gamification in Secondary School Science: The Effect on Student Engagement, Learning and Gender Difference”, *Education and Information Technologies*, núm. 22 (noviembre, 2017): 2767-2804, doi: 10.1007/s10639-017-9622-1; Soraya Hamed, Ana Rivero y Rosa Martín del Pozo, “El cambio en las concepciones de los futuros maestros sobre la metodología de enseñanza en un programa formativo”, *Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, núm. 13 (enero, 2016): 476-492.

<sup>15</sup> Guerrero y Crisol, “Diseño de cuestionarios”, 280.

<sup>16</sup> Melchor Gutiérrez y José-Manuel Tomás, “Clima motivacional en clase, motivación y éxito académico en estudiantes universitarios”, *Revista de Psicodidáctica*, núm. 23 (marzo, 2018): 94-101, doi.org/10.1016/j.psicod.2018.02.001.

<sup>17</sup> Patricia Robledo *et al.*, “Percepción de los estudiantes sobre el desarrollo de competencias a través de diferentes metodologías activas”, *Revista de Investigación Educativa*, núm. 33 (julio, 2015): 369-383, <https://doi.org/10.6018/rie.33.2.201381>.

## Metodología y actividades

Este trabajo parte de la idea de ayudar a potenciar nuevas metodologías que contribuyan al desarrollo de la función docente en la que los juegos, los materiales manipulativos y los aspectos tecnológicos sean determinantes.

Por ello, se plantea el uso de esta metodología en las prácticas de aula de la asignatura Bases Psicológicas de Atención a la Diversidad en tres titulaciones de grado universitario, en concreto en los grados en Maestro en Educación Primaria y Educación Infantil y grado en Educación Social. Se persigue desarrollar los contenidos teóricos de la asignatura con apoyo las herramientas comentadas para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula universitaria<sup>18</sup> de forma participativa y activa, donde el alumnado adquiriese una postura dinámica en su aprendizaje.<sup>19</sup>

Las actividades planteadas (tabla 1) se han centrado en la identificación de situaciones reales y casos prácticos y en la creación de materiales manipulativos y/o interactivos; lo que también ha ayudado a aumentar los procesos formativos del alumnado. Las sesiones, que fueron diferentes y se detallan a continuación se realizaban en grupos de cuatro miembros. En todas ellas, los estudiantes debían diseñar, con base en los conocimientos teóricos, la respuesta educativa más adecuada a los diferentes casos prácticos propuestos por la profesora; centrándose en cada caso en un trastorno, dificultad o discapacidad diferente. Todas las actividades fueron expuestas por todos los estudiantes, en un tiempo máximo de quince minutos y evaluadas por la profesora.

Con ello, también se promovió el desarrollo de temáticas y metodologías transversales relevantes ligadas a la docencia de diferentes asignaturas, tratando temas de trabajo en equipo, cooperación, educación para el desarrollo, interculturalidad, inclusión y atención a la diversidad, aprendizaje en servicio, etc.

---

<sup>18</sup> Lourdes Villalustre y María Esther del Moral Pérez, “Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios”, *Digital Education Review*, núm. 27 (junio, 2015): 13-31; Verónica Marín-Díaz, “La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa”, *Digital Education Review*, núm.27 (junio, 2015): 1-4.

<sup>19</sup> Corchuelo-Rodríguez, “Gamificación en Educación Superior...”, 32.

Tabla 1. Actividades planteadas en el proyecto

Sesión	Temáticas
1	Educación Inclusiva: ¿qué significa?, ¿cómo puedo explicárselo a los niños y a los jóvenes?
2	Supuestos prácticos: ¿qué realidades me puedo encontrar como profesional?, ¿cómo debo actuar?
3	Proyectos Educativos de Centros: ¿Centros educativos de titularidad pública o privada-concertada?, ¿laicos o religiosos?
4	Trastorno del aprendizaje en la lectura: medidas y actuaciones educativas
5	Trastorno del aprendizaje en la escritura: medidas y actuaciones educativas
6	Trastorno del aprendizaje en competencia matemática: medidas y actuaciones educativas
7	Discapacidad intelectual: medidas y actuaciones educativas
8	Altas capacidades intelectuales: medidas y actuaciones educativas
9	Trastorno del Espectro del Autismo: medidas y actuaciones educativas
10	Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad: medidas y actuaciones educativas

Por otro lado, todas las actividades realizadas han tenido como objetivo principal mejorar la atención a los colectivos con necesidades específicas; desarrollando materiales adecuados para favorecer la equidad e igualdad de oportunidades. En todo momento las sesiones planteadas tenían un carácter práctico y relacionado con la futura incorporación del alumnado al mundo laboral; conociendo diferentes formas de intervenir ante las necesidades específicas de apoyo educativo.

Del mismo modo, se ha puesto en marcha un programa que pretendió aumentar la implicación y la motivación del alumnado para así mejorar los resultados académicos de los estudiantes; al aumentar el número de experiencias innovadoras formativas y al tener una motivación alta no sólo la profesora, sino también el alumnado.

En cuanto a la implantación de herramientas de control del plagio, en todo momento se ha vigilado la seguridad en la originalidad de los trabajos entregados, así como de los materiales elaborados por ellos mismos; con la finalidad de disuadir el plagio.



## **Participantes**

La muestra analizada en este estudio fue de 126 estudiantes de segundo curso de los grados en maestro en Educación Primaria (un total de 73 alumnos), maestro en Educación Infantil (un total de 34 alumnos) y Educación Social (un total de 19 alumnos) de la Facultad Padre Ossó, Centro Adscrito a la Universidad de Oviedo.

## **Procedimiento**

La asignatura en la que se basó este trabajo es obligatoria en el primer semestre del segundo curso de las tres titulaciones. Las actividades a las que se hace referencia en este trabajo han sido implementadas durante los meses de septiembre a diciembre de 2020 en las clases prácticas de la asignatura Bases Psicológicas de Atención a la Diversidad de tres grados universitarios como son Grado de Maestro en Educación Primaria, Maestro en Educación Infantil y Grado en Educación Social.

## **Modo de evaluación**

Para la evaluación del presente trabajo se midieron dos aspectos. En primer lugar, se evaluó, por parte de la profesora responsable del proyecto, el número de alumnos aprobados en las prácticas de aula de la asignatura y se tomó como indicador las notas finales de dicha parte. Por otro lado, se diseñó una encuesta de satisfacción (anexo I) para que el alumnado evaluase las características del proyecto llevado a cabo, los objetivos, la metodología planteada, la relación de las actividades prácticas con la futura incorporación del alumnado al mundo laboral, la participación en las actividades. Se evaluó el número de alumnos satisfechos con el proyecto.

## **Resultados**

Tras la finalización del proyecto se evalúa, por un lado, el número de alumnos aprobados, y, por otro lado, la satisfacción de los mismos con las actividades planteadas en las diferentes sesiones prácticas. Los resultados obtenidos se detallan a continuación.

Con respecto al número de aprobados, se tomó como indicador las notas finales de la parte práctica de la asignatura. El porcentaje de éxito más bajo ha sido del 85 por ciento en el grado en educación primaria, aumentando al 94.1 por ciento en el grado en educación infantil y a un 94.7 por ciento en el caso de grado en educación social. El porcentaje de éxito ha sido en todos los casos muy alto (tabla 2). Cabe destacar que el porcentaje de alumnado suspenso ha sido por abandono de la asignatura; sin llegar a realizar ninguna práctica de aula (PA) o realizando únicamente las iniciales.

Tabla 2. Número de aprobados por titulación

Titulación	Número de aprobados
Grado en Maestro en Educación Primaria	85.00%
Grado en Maestro en Educación Infantil	94.11%
Grado en Educación Social	94.73%

Del mismo modo, fue evaluada la satisfacción del alumnado con el proyecto. En primer lugar, se muestran los resultados promediados de la encuesta de satisfacción del alumnado del grado en Maestro en Educación Primaria (tabla 3). El cuestionario fue rellenado por 62 de los 73 alumnos matriculados. La puntuación más baja es de 8.29 sobre 10 en el ítem que valora la adecuación del volumen de trabajo, siendo la puntuación más alta en el ítem que evalúa que las metodologías utilizadas son de carácter práctico y están relacionadas con la futura incorporación al mundo laboral, siendo la puntuación de 9.52 sobre 10. Por otro lado, la práctica que más ha gustado al alumnado del Grado en Educación Primaria son las actividades para trabajar el Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad, siendo las dos primeras prácticas (Educación Inclusiva y casos prácticos) en las que menos satisfacción han mostrado.

Tabla 3. Resultados satisfacción alumnado Grado en Educación Primaria (n=62)

1. El volumen de trabajo es adecuado	8.29
2. La profesora consigue despertar el interés por la asignatura y captar la atención del alumnado	9.19
3. Se utilizan nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje que contribuyen al desarrollo de la función docente	8.81

<i>(continúa)</i>	
4. Las metodologías utilizadas son de carácter práctico y están relacionadas con la futura incorporación del alumnado al mundo laboral	9.52
5. Las prácticas de aula ayudan a comprender mejor la parte teórica de la asignatura	9.15
6. En la variedad de proyectos desarrollados se han dado a conocer muchos recursos (formas de trabajar, apps, webs, libros)	8.84
7. Las actividades realizadas sirven para mejorar la preparación general en aspectos como expresión (oral y escrita), trabajo en equipo, uso de la información, capacidad crítica, capacidad para hacer presentaciones, exposiciones, etc.	8.98
8. Las prácticas han planteado nuevos interrogantes sobre cómo trabajar o intervenir con alumnado de necesidades específicas de apoyo educativo	9
9. Las prácticas han ayudado a aprender y desarrollar nuevos conocimientos	9.4
10. El alumnado ha podido seguir con facilidad las orientaciones recibidas	9.13
11. El alumnado ha podido desenvolverse satisfactoriamente	9.03
12. Satisfacción en las actividades realizadas en las prácticas	9.03
13. Práctica que más me ha gustado: PA 1: Educación Inclusiva: 2 de 62 PA 2: Supuestos prácticos: 2 de 62 PA 3: Proyectos Educativos de Centros: 2 de 62 PA 4: Trastorno de aprendizaje en la lectura: 8 de 62 PA 5: Trastorno de aprendizaje en la escritura: 3 de 62 PA 6: Trastorno de aprendizaje en competencia matemática: 8 de 62 PA 7: Discapacidad intelectual: 8 de 62 PA 8: Altas capacidades intelectuales: 9 de 62 PA 9: Trastorno del Espectro del Autismo: 9 de 62 PA 10: Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad: 11 de 62	

En segundo lugar, se muestran los resultados de la encuesta de satisfacción del alumnado del grado en Maestro en Educación Infantil (tabla 4). El cuestionario fue cumplimentado por 30 de los 34 alumnos matriculados. La puntuación más baja es de 9.1 sobre 10 en el ítem que valora la adecuación del volumen de trabajo, siendo las puntuaciones más altas en

los ítems que evalúan que las metodologías utilizadas son de carácter práctico y están relacionadas con la futura incorporación al mundo laboral; así como que las prácticas han ayudado a aprender y desarrollar nuevos conocimientos, siendo la puntuación de 9.57 sobre 10. Por otro lado, la práctica que más ha gustado al alumnado del Grado en Educación Infantil son las actividades para trabajar el Trastorno de la competencia matemática y el Trastorno del Espectro del Autismo, siendo las prácticas de los casos prácticos y de los Proyectos Educativos de Centros en las que menos satisfacción han mostrado.

Tabla 4. Resultados satisfacción alumnado Grado en Educación Infantil (n=30)	
1. El volumen de trabajo es adecuado	9.1
2. La profesora consigue despertar el interés por la asignatura y captar la atención del alumnado	9.67
3. Se utilizan nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje que contribuyen al desarrollo de la función docente	9.17
4. Las metodologías utilizadas son de carácter práctico y están relacionadas con la futura incorporación del alumnado al mundo laboral	9.57
5. Las prácticas de aula ayudan a comprender mejor la parte teórica de la asignatura	9.2
6. En la variedad de proyectos desarrollados se han dado a conocer muchos recursos (formas de trabajar, apps, webs, libros...)	9.23
7. Las actividades realizadas sirven para mejorar la preparación general en aspectos como expresión (oral y escrita), trabajo en equipo, uso de la información, capacidad crítica, capacidad para hacer presentaciones, exposiciones, etc.	9.37
8. Las prácticas han planteado nuevos interrogantes sobre cómo trabajar o intervenir con alumnado de necesidades específicas de apoyo educativo	9.33
9. Las prácticas han ayudado a aprender y desarrollar nuevos conocimientos	9.57
10. El alumnado ha podido seguir con facilidad las orientaciones recibidas	9.3
11. El alumnado ha podido desenvolverse satisfactoriamente	9.37
12. Satisfacción en las actividades realizadas en las prácticas	9.27
13. Práctica que más me ha gustado:	
PA 1: Educación Inclusiva: 2 de 30	
PA 2: Supuestos prácticos: 1 de 30	

(continúa)

PA 3: Proyectos Educativos de Centros: 1 de 30

PA 4: Trastorno de aprendizaje en la lectura: 4 de 30

PA 5: Trastorno de aprendizaje en la escritura: 0 de 30

PA 6: Trastorno de aprendizaje en competencia matemática: 8 de 30

PA 7: Discapacidad intelectual: 3 de 30

PA 8: Altas capacidades intelectuales: 4 de 30

PA 9: Trastorno del Espectro del Autismo: 5 de 30

PA 10: Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad: 2 de 30

En último lugar, se muestran los resultados de la encuesta de satisfacción del alumnado del grado en Educación Social (tabla 5). El cuestionario fue cumplimentado por 16 de los 19 alumnos matriculados. La puntuación más baja es de 9 sobre 10 en el ítem que valora la adecuación del volumen de trabajo, siendo las puntuaciones más altas en los ítems que evalúan que la profesora consigue despertar el interés por la asignatura y captar la atención del alumnado y en el ítem que refleja que el alumnado ha podido desenvolverse satisfactoriamente; siendo la puntuación de 9.63 sobre 10. Por otro lado, las prácticas que más han gustado al alumnado del Grado en Educación Social son las actividades para trabajar la Discapacidad Intelectual y el Trastorno del Espectro del Autismo, siendo las prácticas la Educación Inclusiva, la de los Proyectos Educativos de Centros y la del Trastorno de la competencia escrita en las que menos satisfacción han mostrado.

Tabla 5. Resultados satisfacción alumnado Grado en Educación Social (N=16)	
1. El volumen de trabajo es adecuado	9
2. La profesora consigue despertar el interés por la asignatura y captar la atención del alumnado	9.63
3. Se utilizan nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje que contribuyen al desarrollo de la función docente	9.1
4. Las metodologías utilizadas son de carácter práctico y están relacionadas con la futura incorporación del alumnado al mundo laboral	9.44
5. Las prácticas de aula ayudan a comprender mejor la parte teórica de la asignatura	9.31
6. En la variedad de proyectos desarrollados se han dado a conocer muchos recursos (formas de trabajar, apps, webs, libros)	9.31

<i>(continúa)</i>	
7. Las actividades realizadas sirven para mejorar la preparación general en aspectos como expresión (oral y escrita), trabajo en equipo, uso de la información, capacidad crítica, capacidad para hacer presentaciones, exposiciones, etc.	9.31
8. Las prácticas han planteado nuevos interrogantes sobre cómo trabajar o intervenir con alumnado de necesidades específicas de apoyo educativo	9.19
9. Las prácticas han ayudado a aprender y desarrollar nuevos conocimientos	9.5
10. El alumnado ha podido seguir con facilidad las orientaciones recibidas	9.56
11. El alumnado ha podido desenvolverse satisfactoriamente	9.63
12. Satisfacción en las actividades realizadas en las prácticas	9.5
13. Práctica que más me ha gustado	
PA 1: Educación Inclusiva: 0 de 16 PA 2: Supuestos prácticos: 1 de 16 PA 3: Proyectos Educativos de Centros: 0 de 16 PA 4: Trastorno de aprendizaje en la lectura: 3 de 16 PA 5: Trastorno de aprendizaje en la escritura: 0 de 16 PA 6: Trastorno de aprendizaje en competencia matemática: 1 de 16 PA 7: Discapacidad intelectual: 4 de 16 PA 8: Altas capacidades intelectuales: 3 de 16 PA 9: Trastorno del Espectro del Autismo: 4 de 16 PA 10: Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad: 0 de 16	

En resumen, las puntuaciones proporcionadas por el alumnado en las diferentes titulaciones (tabla 6) indican una satisfacción alta o muy alta en todas las escalas evaluadas. En cuanto al volumen de trabajo, lo consideran adecuado, con una puntuación media de 8.79 sobre 10 puntos. Ante la pregunta si la profesora consigue despertar el interés por la asignatura y captar la atención del alumnado el promedio es 9.28 sobre 10 puntos. Con respecto a la evaluación de si se utilizan nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje que contribuyen al desarrollo de la función docente las puntuaciones medias han sido de 8.99 sobre 10.

Al analizar las metodologías utilizadas, valorando si son de carácter práctico y están relacionadas con la futura incorporación del alumnado al mundo laboral las puntuaciones medias son de 9.51 sobre 10. Ante la pregunta de si las prácticas de aula, y con ello el

proyecto de innovación, ayudan a comprender mejor la parte teórica de la asignatura la respuesta promedio fue de 9.22 sobre 10. También señalan que en la variedad de proyectos desarrollados se han dado a conocer muchos recursos (formas de trabajar, apps, webs, libros), con una puntuación de 9.12 sobre 10.

Con respecto a si las actividades realizadas sirven para mejorar la preparación general en aspectos como expresión (oral y escrita), trabajo en equipo, uso de la información, capacidad crítica, capacidad para hacer presentaciones, exposiciones, etc. las respuestas recogen unos resultados de 9.22 sobre 10. Bajo el punto de vista del alumnado, las prácticas han planteado nuevos interrogantes sobre cómo trabajar o intervenir con alumnado de necesidades específicas de apoyo educativo, con unas puntuaciones de 9.17 sobre 10 y han ayudado a aprender y desarrollar nuevos conocimientos 9.49 sobre 10.

Por otro lado, al valorar si el alumnado ha podido seguir con facilidad las orientaciones recibidas, las puntuaciones promedio son también elevadas: 9.33 sobre 10; al igual que las puntuaciones de la percepción de ellos mismos para desenvolverse en las mismas satisfactoriamente: 9.34 sobre 10.

Para finalizar, la satisfacción con el proyecto y con todas las actividades realizadas en el mismo es de 9.26 sobre 10.

Tabla 6. Resultados promedio satisfacción alumnado tres titulaciones (n=108)	
1. El volumen de trabajo es adecuado	8.79
2. La profesora consigue despertar el interés por la asignatura y captar la atención del alumnado	9.28
3. Se utilizan nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje que contribuyen al desarrollo de la función docente	8.99
4. Las metodologías utilizadas son de carácter práctico y están relacionadas con la futura incorporación del alumnado al mundo laboral	9.51
5. Las prácticas de aula ayudan a comprender mejor la parte teórica de la asignatura	9.22
6. En la variedad de proyectos desarrollados se han dado a conocer muchos recursos (formas de trabajar, apps, webs, libros)	9.12
7. Las actividades realizadas sirven para mejorar la preparación general en aspectos como expresión (oral y escrita), trabajo en equipo, uso de la información, capacidad crítica, capacidad para hacer presentaciones, exposiciones, etc.	9.22
8. Las prácticas han planteado nuevos interrogantes sobre cómo trabajar o intervenir con alumnado de necesidades específicas de apoyo educativo	9.17
9. Las prácticas han ayudado a aprender y desarrollar nuevos conocimientos	9.49
10. El alumnado ha podido seguir con facilidad las orientaciones recibidas	9.33

<i>(continúa)</i>	
11. El alumnado ha podido desenvolverse satisfactoriamente	9.34
12. Satisfacción en las actividades realizadas en las prácticas	9.26

## Conclusiones

Valorando, no solo la calificación obtenida en las prácticas de aula y la satisfacción del alumnado participante, sino todos los comentarios recogidos a lo largo de la asignatura, y analizando de forma global todos los resultados se pone de manifiesto que este tipo de actuaciones aumenta en gran medida la motivación del alumnado y a su vez, favorece la adquisición de conocimientos innovadores, fomentando nuevas formas de actuación, nuevos enfoques de trabajo y soluciones innovadoras y eficaces para intervenir con alumnado que presenta necesidades específicas de apoyo educativo.

Con el trabajo desarrollado se ha conseguido la planificación, el diseño y la puesta en práctica de actividades innovadoras y motivadoras que supusieron un avance en el conocimiento del alumnado del grado de maestro en educación primaria, en educación infantil y grado en educación social con el fin de promover y aumentar la motivación por el aprendizaje de los contenidos de la asignatura Bases Psicológicas de Atención a la Diversidad.

Por un lado, se ha buscado favorecer la formación basada en el aprendizaje basado en juegos del alumnado universitario como herramienta favorecedora y potenciadora de la inclusión del alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo. Esto ha supuesto una innovación docente en el ámbito de la tutoría y la orientación de los estudiantes hacia su futuro laboral, proporcionándoles diferentes herramientas, materiales y recursos para abordar las múltiples temáticas relacionadas con la asignatura; pero también con otras competencias transversales; ya que las necesidades educativas de los niños van a presentarse en las diferentes áreas académicas; pero también pueden manifestarse en el resto de las esferas de su vida.

Como bien se destacaba, la motivación es un elemento clave a tener en cuenta durante las clases que un docente universitario imparte, siendo importante adaptarlas a los individuos y a sus características, teniendo en cuenta que estos y estas van cambiando con



la sociedad.<sup>20</sup> Esto ha sido, sin lugar a dudas, uno de los puntos fuertes del proyecto. También lo ha sido la realización de las prácticas de aula con estrategias tan actualizadas y novedosas como son todas las centradas en el aprendizaje basado en juegos, en la elaboración de materiales manipulativos y tecnológicos como un modelo alternativo y/o complementario a la metodología tradicional con el que poder aprender de forma práctica y contextualizada. Otro de los aspectos fuertes es que con el planteamiento y desarrollo de estas prácticas se pretendió favorecer la autonomía del alumnado en su faceta académica y profesional; aportando nuevas oportunidades para desarrollar conocimientos, habilidades para el manejo de diferentes fuentes y recursos de información, habilidades de compromiso.

Del mismo modo, se ha pretendido incentivar la asistencia del alumnado a las clases presenciales y captar su atención, así como potenciar acciones para el desarrollo de un lenguaje oral y escrito adecuado por parte de los estudiantes, potenciando su capacidad para hacer presentaciones, exposiciones, debates, etc. ya que en las prácticas tenían que realizar por un lado un documento escrito explicando las diferentes tareas y medidas de intervención educativa y luego realizando una exposición y presentación de los mismos a sus compañeros. En todo momento se pretendió captar su atención y aumentar su motivación e interés por lo que están aprendiendo. También se fomentó el aprendizaje cooperativo, fomentando el trabajo en equipo; algo que enriquece las actuaciones del alumnado.

Con base en todo lo descrito anteriormente, para que el mundo educativo sea realmente inclusivo se ha de luchar por tener profesionales que dominen las mejores herramientas, técnicas y actividades para dar la respuesta más adecuada a las necesidades específicas de todos y cada uno de los niños o jóvenes con los que van a trabajar. Por ello se considera interesante seguir favoreciendo métodos innovadores y eficaces que ofrezcan una idónea y exquisita respuesta educativa atendiendo a la par, al principio de individualidad y flexibilización; respetando los diferentes y variados estilos de aprendizaje.

Por ello, los profesionales de la educación han reunir siempre las herramientas necesarias para poder brindar a sus alumnos mayores y mejores oportunidades, así como alcanzar el mayor éxito educativo. De esta manera, la será una máxima real en las aulas de todos los centros escolares.

---

<sup>20</sup> Fuertes “¿Un cambio de metodología...?”, 339.

## Bibliografía

- Alcaraz García, Salvador, y Pilar Arnaiz Sánchez. “La escolarización del alumnado con necesidades educativas especiales en España: un estudio longitudinal”. *Revista Colombiana de Educación*, núm. 78 (septiembre, 2019): 299-320. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/RCE/article/view/10357>.
- Área, Manuel. “Veinte años de políticas institucionales para incorporar las tecnologías de la información y comunicación al sistema escolar”. En Juana María Sancho, *Tecnologías para transformar la educación*. Universidad de Barcelona: Akal, 2006.
- Causado Escobar, Robert Eduardo, y Mery Luiz Pacheco Bohórquez. “El aprendizaje basado en videojuegos y la gamificación como estrategias para construir y vivir la convivencia escolar”. *Revista Cedotic*, núm. 3 (mayo 2018): 59-80.
- Cerdá, María Consuelo, y Augusto Iyanga Pendi. “Evolución legislativa de la educación especial en España de 1970 a 2006 y su aplicación práctica”. *Revista Nacional e Internacional de Educación Inclusiva*, núm. 6 (octubre, 2013): 150-163.
- Contreras, Ruth, y José Luis Eguia. *Gamificación en Aulas Universitarias*. Barcelona: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona, 2016.
- Corchuelo-Rodríguez, Camilo Alejandro. “Gamificación en Educación Superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula”. *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, núm. 63 (marzo, 2018): 29-41. [dx.doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927](https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927).
- Fernández Batanero, José María. “Capacidades y competencias docentes para la inclusión del alumnado en la educación superior”. *Revista de la Educación Superior*, núm. 41 (marzo, 2012): 9-24.
- Fuertes Seder, Ariadna, Ricardo Ferrís Castell y Francisco Grimaldo Moreno. “¿Un cambio de metodología que aumente la satisfacción y motivación del estudiante favorece su aprendizaje? Experiencias en el aula”. *Actas de las Jenui*, núm. 3 (2018): 335-342.
- González, Erika. “Evolución de la Educación Especial: del modelo del déficit al modelo de la Escuela Inclusiva”. En *El largo camino hacia una educación inclusiva. La educación especial y social del siglo XIX a nuestros días*, núm. 1 (junio 2009): 429-440.
- Guerrero, María José León, y Emilio Crisol Moya. “Diseño de cuestionarios

- (OPPUMAUGR y OPEUMAUGR): la opinión y la percepción del profesorado y de los estudiantes sobre el uso de las metodologías activas en la universidad”. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, núm. 15 (septiembre, 2011): 271-298.
- Gutiérrez, Melchor, y José-Manuel Tomás. “Clima motivacional en clase, motivación y éxito académico en estudiantes universitarios”. *Revista de Psicodidáctica*, núm. 23 (marzo, 2018): 94-101. doi.org/10.1016/j.psicod.2018.02.001.
- Hamed, Soraya, Ana Rivero y Rosa Martín del Pozo. “El cambio en las concepciones de los futuros maestros sobre la metodología de enseñanza en un programa formativo”. *Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, núm. 13 (enero, 2016): 476-492.
- Khan, Amna, Farzana Ahmad y Muhammad Malik. “Use of digital game based learning and Gamification in secondary school science: The effect on student engagement, learning and gender difference”. *Education and Information Technologies*, núm. 22 (noviembre, 2017): 2767-2804. doi: 10.1007/s10639-017-9622-1.
- Lobato, Clemente, y Alba Madinabeitia. “Perfiles motivacionales del profesorado ante la formación en metodologías activas en la universidad”. *Formación Universitaria*, núm. 4 (2011): 37-48. doi: 10.4067/S0718-50062011000100006.
- Marín-Díaz, Verónica. “La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa”. *Digital Education Review*, núm. 27 (junio, 2015): 1-4.
- Moreno Fuentes, Elena, Rosa María Perales Molada y José Hidalgo Navarrete. “Estudio cualitativo sobre el uso de la gamificación en la Educación Superior para promover la motivación en el alumnado”. *Aula de Encuentro*, núm. 21 (febrero, 2020): 5- 26.
- Muñoz-Calle, Jesús Manuel. “Juegos educativos. FyQ formulación”. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, núm. 7 (enero, 2010): 559-565.
- Ortiz-Colón, Ana María, Juan Jordán y Miriam Agredal. “Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión”. *Educ. Pesqui., São Paulo*, núm. 44 (año, 2018), <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>.
- Pacheco Bohorquez, Mery Luz, y Robert Eduardo Causado Escobar. “El aprendizaje basado en videojuegos y la gamificación como Estrategias para construir y vivir la convivencia escolar”. *Revista de la Facultad de Ciencias de la Educación*, núm. 1

(junio, 2018).

Robledo, Patricia, Raquel Fidalgo, Olga Arias Gundín y Lourdes Álvarez. “Percepción de los estudiantes sobre el desarrollo de competencias a través de diferentes metodologías activas”. *Revista de Investigación Educativa*, núm. 33 (julio, 2015): 369-383. <https://doi.org/10.6018/rie.33.2.201381>.

Rodríguez, Marisol, y María José Arroyo. “Las TIC al servicio de la inclusión educativa”. *Digital Education Review*, núm. 25 (junio, 2014): 108-126.

Sánchez-Rivas, Enrique, Julio Ruiz y José Sánchez-Rodríguez. “Videojuegos frente a fichas impresas en la intervención didáctica con alumnado con necesidades educativas especiales”. *Revista EDUCAR*, núm. 53 (diciembre, 2016): 29-48. <http://dx.doi.org/10.5565/rev/educar.844>.

Santos, José Diego, Ana Vega y Ana Sanabria. “La formación del profesorado en TIC y la socialización en el aula”. En María Cristina Cardona, Esther Chiner y Antonio Giner (eds.), *Investigación e Innovación Educativa al Servicio de Instituciones y Comunidades Globales, Plurales y Diversas*. Alicante: Universidad de Alicante, 2013.

Villalustre, Lourdes, y María Esther del Moral Pérez. “Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios”. *Digital Education Review*, núm. 27 (junio, 2015): 13-31.

## ANEXO I

<b>Nombre y apellidos alumno:</b>	
<b>Grado en :</b>	
<p>Me interesa conocer tu opinión sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollado en las prácticas de aula de la asignatura Bases Psicológicas de Atención a la Diversidad, de cara a introducir mejoras en los próximos cursos. En este cuestionario únicamente se pide el nombre y los apellidos del alumno para relacionar la valoración de los alumnos con la calificación en la parte práctica de la asignatura. Te agradezco de antemano tu valiosa colaboración.</p>	

<b>Valora el grado de satisfacción con los siguientes aspectos con una escala de 1 Pregunta a 10, donde uno sería el valor mínimo (nada satisfecho) y diez el valor máximo (muy satisfecho)</b>										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. El volumen de trabajo es adecuado										
2. La profesora consigue despertar el interés por la asignatura y captar la atención del alumnado										
3. Se utilizan nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje que contribuyen al desarrollo de la función docente										
4. Las metodologías utilizadas son de carácter práctico y están relacionadas con la futura incorporación del alumnado al mundo laboral										
5. Las prácticas de aula ayudan a comprender mejor la parte teórica de la asignatura										
6. En la variedad de proyectos desarrollados se han dado a conocer muchos recursos (formas de trabajar, apps, webs, libros...)										
7. Las actividades realizadas sirven para mejorar la preparación general en aspectos como expresión (oral y escrita), trabajo en equipo, uso de la información, capacidad crítica, capacidad										

para hacer presentaciones, exposiciones, etc.										
8. Las prácticas han planteado nuevos interrogantes sobre cómo trabajar o intervenir con alumnado de necesidades específicas de apoyo educativo										
9. Las prácticas han ayudado a aprender y desarrollar nuevos conocimientos										
10. El alumnado ha podido seguir con facilidad las orientaciones recibidas										
11. El alumnado ha podido desenvolverse satisfactoriamente										
12. Satisfacción en las actividades realizadas en las prácticas										
13. Práctica que más me ha gustado										