

Propuesta de recursos didáctico-tecnológicos para atender las Altas Capacidades

Autor: Hernández Caravaca, Almudena (Maestra en Educación Primaria, Licenciada en Psicopedagogía y postgraduada en Máster en Tecnología Educativa: e-learning y gestión del conocimiento, Maestra en Educación Primaria).

Público: Educación Primaria y Educación Secundaria. **Materia:** Atención a la diversidad y TIC. **Idioma:** Español.

Título: Propuesta de recursos didáctico-tecnológicos para atender las Altas Capacidades.

Resumen

En el presente artículo se realiza una introducción que guía al lector sobre la actualidad normativa de la atención educativa al alumnado con Altas Capacidades. Posteriormente, se define el concepto de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC, en adelante), así como se resaltan algunos de sus beneficios, para terminar realizando una propuesta de recursos didáctico-tecnológicos que potencien el desarrollo de los talentos de los estudiantes con Altas Capacidades. Todo ello a través de una perspectiva inclusiva de la tecnología.

Palabras clave: Educación, Altas Capacidades, TIC y recursos didáctico-tecnológicos.

Title: Proposal of didactic-technological resources to attend the Gifted Students.

Abstract

In the present article is made an introduction that guides the reader on the normative actuality of the educational attention to the Gifted Students. Subsequently, the concept of Information and Communication Technologies (ICT, hereafter) is defined, as well as highlighting some of its benefits, to finish making a proposal of didactic-technological resources that promote the development of the talents of the Gifted Students. All this through an inclusive perspective of technology.

Keywords: Education, Gifted Students, ICT and didactic-technological resources.

Recibido 2018-03-06; Aceptado 2018-03-09; Publicado 2018-04-25; Código PD: 094031

INTRODUCCIÓN

La Constitución Española muestra en su artículo 27.2 que: *“la educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana en el respeto a los principios democráticos de convivencia y a los derechos y libertades fundamentales”*.

La Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE), que modifica a la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), en su artículo 57 (antiguo artículo 71 de la LOE) afirma que: *“Corresponde a las Administraciones educativas asegurar los recursos necesarios para que los alumnos y alumnas que requieran una atención educativa diferente a la ordinaria, por presentar necesidades educativas especiales, por dificultades específicas de aprendizaje, TDAH, por sus altas capacidades intelectuales, por haberse incorporado tarde al sistema educativo, o por condiciones personales o de historia escolar, puedan alcanzar el máximo desarrollo posible de sus capacidades personales y, en todo caso, los objetivos establecidos con carácter general para todo el alumnado”*.

La LOMCE en su artículo 58 (antiguo 76 de la LOE) expone que: *“Corresponde a las Administraciones educativas adoptar las medidas necesarias para identificar al alumnado con Altas Capacidades intelectuales y valorar de forma temprana sus necesidades. Asimismo, les corresponde adoptar planes de actuación adecuados a dichas necesidades”*.

Así pues, para ofrecer una atención educativa de calidad que abarque todos los aspectos del desarrollo del alumnado que presenta Altas Capacidades, se hace necesario abordar las medidas, orientaciones educativas y estrategias didácticas que den respuesta a sus necesidades, ya que:

Los alumnos con Altas Capacidades son personas con perfiles excepcionales y como tales hay que darles una respuesta educativa diferente. Dicha intervención consiste en ofrecerles provisiones educativas adecuadas a su diversidad en el uso

y manejo de conocimientos, recursos, habilidades, ritmo de aprendizaje, intereses y motivaciones”⁵³(Consejería de Educación, Formación y Empleo de la Región de Murcia, 2012).

RECURSOS DIDÁCTICO-TECNOLÓGICOS PARA ATENDER LAS ALTAS CAPACIDADES

Las TIC pueden entenderse como: *“el conjunto de herramientas relacionadas con la transmisión, procesamiento y almacenamiento digitalizado de información y aquellos productos derivados de las herramientas (software y hardware) que se utilizan en la enseñanza”* (Mata, 2010, p. 4). Asimismo, las TIC facilitan la comunicación, la colaboración, el análisis y la creatividad entre los usuarios, es decir, entre los profesores y los alumnos.

Del mismo modo, apoyando esta idea, Sancho y Hernández (2006) expresan que: *“El uso de las TIC permite respuestas variadas, ya que permite diferentes tipos de presentación de la información, formas diversas de expresión y aprendizaje a través de diversas formas de participación, como respuesta a la complejidad de las facetas del aprendizaje y la enseñanza”* (p. 148).

Seguidamente, se van a explicar algunas de las propuestas de herramientas didáctico-tecnológicas realizadas por diferentes autores para atender las necesidades educativas especiales del alumnado con Altas Capacidades desde la inclusión de las TIC en su proceso de enseñanza y aprendizaje:

PROPUESTA DE RECURSOS DIDÁCTICO-TECNOLÓGICOS DE LÓPEZ (2012) Y DE CASCALES (2014)

- **Proyectos interactivos:** estos permiten manejar información para llevar a cabo investigaciones y/o profundizaciones del currículo, en los que la mayoría de los recursos didácticos están en la red. Además, estos ayudan al desarrollo de los procesos de pensamiento superior, del pensamiento crítico y de la creatividad, así como implican la resolución de problemas, enunciación de juicios, análisis y síntesis y, por otro lado, evitan que el alumnado con Altas Capacidades se desmotive y aburra realizando actividades que ya dominan. Para ello, estos autores proponen las WebQuest y las MiniQuest como dos modelos de este tipo de proyectos.
- **Recursos de información online:** son recursos que facilitan el acceso sin restricciones de espacio y de tiempo, es decir, no presentan limitaciones geográficas y temporales, sino que depende de la demanda del usuario. Dentro de estos, los autores destacan las Bibliotecas Virtuales como una de las herramientas disponibles, siendo de las más utilizadas en investigación, ya que permiten a los estudiantes conseguir desde una idea general de un concepto hasta una definición más compleja. Efectivamente, este tipo de recursos favorecen la mejora del nivel de comprensión de los estudiantes, la atención a sus distintos intereses y la estimulación de su motivación.
- **Entornos de Aprendizaje Colaborativo:** en estos espacios personas con intereses afines de todo el mundo pueden compartir conocimientos, experiencias y/o crear materiales e informaciones inexistentes. Este tipo de opciones de trabajo a través de Internet son inmensamente beneficiosas para el colectivo de educandos con Altas Capacidades, puesto que presentan el impulso natural de explorar nuevas ideas y les resulta muy motivador abordar desafíos ante lo convencional. Algunas de las propuestas que hacen estos autores son las Wikis, ya que estas herramientas consienten editar a todos los componentes del grupo con un formato parecido al de las páginas web. Sin embargo, ambos, recomiendan que dichos grupos cuenten con la guía de un mentor o tutor online que, asimismo, los dirija y les facilite materiales y explicaciones complementarias a sus trabajos.
- **Plataformas de edición o lanzamientos de productos:** se tratan de espacios que ayudan a difundir y transferir conocimientos gracias, evidentemente, a la red. Dichos espacios permiten al alumnado con Altas Capacidades (y al resto de estudiantes también) mostrar sus conocimientos y producciones mediante distintos formatos, como blogs, foros de difusión, edición de textos y fotos, música, material multimedia, dibujos, y un largo etcétera, que potencian el desarrollo de su talento y creatividad.

⁵³ Recuperado de: <http://diversidad.murciaeduca.es/altascapacidades/index.php>

PROPUESTA DE RECURSOS DIDÁCTICO-TECNOLÓGICOS DE SIEGLE Y MITCHELL (2011)

a. Recursos tecnológicos para el aprendizaje interactivo

- Entornos Virtuales de Aprendizaje (Virtual Learning Environments): los estudiantes están acudiendo cada vez más al mundo virtual para el entretenimiento, la comunicación y, actualmente, para la Educación. Estos espacios, según los autores, proporcionan a los discentes con Altas Capacidades el acceso a una gran cantidad de recursos que permiten la simulación de problemas para su resolución, así como muchas posibilidades de creación de actividades que fomenten la exploración y la creatividad. Estos autores proponen algunas herramientas virtuales como Second Life, Active Worlds y SIMS, los cuales permiten la creación de un mundo virtual a través de la creación de personajes e historias.
- Aprendizaje basado en juegos digitales (Digital game-based learning, DGBL): durante muchos años en las aulas se ha estado realizando el aprendizaje basado en el uso de herramientas tecnológicas. Para ambos autores, los juegos digitales han ido creciendo en función de la demanda de los usuarios, los cuales cada vez cuentan con mayores capacidades y habilidades tecnológicas. Aunque siempre se ha percibido que el juego forma parte del tiempo de ocio del estudiante, Siegle y Mitchell promueven como un medio de aprendizaje interactivo, con el que se puede desarrollar las competencias digitales de los estudiantes con Altas Capacidades. Para ello, plantean algunos juegos digitales como el Leomade Stand, The Oregon Trail, Civilization III y Rune Scape. Desde su punto de vista, estos juegos hoy en día permiten a los jugadores comunicarse y colaborar con otros jugadores de todo el mundo, utilizando habilidades de pensamiento crítico para desarrollar los medios de solución de problemas complejos y la toma de decisiones complicadas. Además, consideran que es una manera de transferir conocimiento a través de la instrucción.
- Programas online y a distancia para Altas Capacidades (Online gifted programs): muchos de los estudiantes con Altas Capacidades (superdotados y talentosos) presentan necesidades de aprendizaje más avanzadas de lo que puedan llegar a proporcionarles las escuelas y, debido a cuestiones de espacio y de tiempo, así como a su particular combinación de intereses, las clases online o virtuales son una excelente solución para atender las características personales y académicas de este colectivo. Así, estos autores nos cuentan que un Departamento de Educación de los Estados Unidos demostró que los alumnos con Altas Capacidades que tuvieron clases virtuales, además de las ordinarias, mostraron mejores resultados que los que sólo tenían las presenciales (Means, Toyama, Murphy, Bakia, y Jones, 2010). Para ello, presentan algunas herramientas tecnológicas como Moodle y Sakai. Así pues, nos explican que muchas universidades norteamericanas ofrecen cursos online para los estudiantes de Educación Secundaria más avanzados, como el Education Program for Gifted Youth (EPGY) de la Universidad de Standford y el Center for Talented Youth (CTY) de la Universidad Johns Hopkins. Pero, además, existen algunas escuelas que ofrecen planes de estudios avanzados (Advanced Placement, AP) a distancia para estos estudiantes (Rice, 2006), como la A. Linwood Holton Governor's School y la Clark County Virtual High School.

b. Recursos tecnológicos para la comunicación

- Videoconferencia (Videoconferencing): la videoconferencia actualmente es una opción de aprendizaje viable, sobre todo teniendo en cuenta que se utilizan equipos existentes tanto en las escuelas, como en los hogares: un ordenador con web cam incorporada o externa, un micrófono y conexión a Internet. Entre las herramientas y aplicaciones tecnológicas que muestran está Windows Live Messenger, AOL Instant Messenger, Skype y MeBeam. Éstas, además de contener mensajería instantánea, facilitan la comunicación directa entre estudiantes y entre docentes y estudiantes. Por otro lado, otras de las funcionalidades que desde este trabajo se quiere recalcar es que, también, permiten grabar las sesiones de videoconferencia pudiendo los estudiantes verlas cuantas veces consideren necesario y, por otro lado, el profesor puede realizar clases de profundización y ampliación de contenidos de aprendizaje sin restricciones de espacio, ni de tiempo, ya que no hay que ponerle límites al proceso de enseñanza y aprendizaje de los discentes con Altas Capacidades. Además, se puede incluir la aplicación Hangouts de Google+.
- Redes Sociales (Social Networking): los servicios de redes sociales están cada vez más integrados en el panorama digital. Conjuntamente, la Nielsen Company (2009) afirman que dos tercios de todos los usuarios de Internet, a nivel mundial, visitan con regularidad redes sociales o sitios de blogs. Así, con el

propósito de mejorar la comunicación del alumnado con Altas Capacidades, proponen el uso de Facebook para el establecimiento de redes personales de aprendizaje y LinkedIn como fuente importante para la creación de redes profesionales. Al mismo tiempo, el uso de estas Redes Sociales permiten a los estudiantes encontrar personas con sus mismos intereses y establecer vínculos afectivos con compañeros de los programas especiales para ellos. Como se señalaba en apartados anteriores, estos educandos tienen dificultades para hacer amistades, pues suelen buscar la compañía de personas con su mismo nivel de capacidad intelectual. Así, a través de las Redes Sociales pueden crear grupos en torno a las áreas específicas de su interés. No obstante, los autores nos advierten de la necesidad de enseñar a los estudiantes normas de seguridad y privacidad pues cada vez existen más casos de ciberbullying en las instituciones escolares. Otros recursos que se proponen dentro de esta categoría desde este trabajo es Edmodo y Google+.

- **Publicación online (Online publishing):** ha crecido numerosas maneras en la que los estudiantes y profesores pueden utilizar Internet para desarrollar y compartir ideas y productos. Así que, según estos autores, muchas escuelas han provisto de un espacio para que los docentes publiquen las páginas web propias de su aula e, igualmente, plantean que los estudiantes y profesores utilicen el software específico o los recursos online para el desarrollo de páginas web si no lo han hecho. Por ejemplo, Google ofrece una herramienta llamada Google Site con la que los individuos pueden crear sitios y controlar el acceso a ellos. El diseño de páginas web puede llegar a ser un reto de aprendizaje para los alumnos con Altas Capacidades, desde la selección de contenidos para compartir hasta la gestión del diseño, la organización visual y la actualización de la información. Otras herramientas que ponen de ejemplo son la realización de Wikis a través de PBworks (o también Google Site), la construcción de blogs (desde este trabajo se proponen Blogger, Wordpress y Tumblr) y la creación de su propio canal en YouTube para elaborar vídeos creativos o compartir aquellos relacionados con sus intereses. También, se puede publicar y expresar a través de aplicaciones de microblogging como Twitter.
- **Tutoría virtual (Telementoring):** la tutoría (mentoring) en sí es un medio útil para proporcionar a los estudiantes con Altas Capacidades la ayuda que el docente del aula ordinaria, incluso sus padres, no son capaces de ofrecer. La naturaleza y la diversidad de los dicentes con Altas Capacidades, en cuanto a talentos e intereses se refiere, hace que a menudo demanden recursos más allá de los confines de la escuela. Por ello, los mentores deben facilitar a estos estudiantes contenidos de enriquecimiento, profundización y ampliación curricular que, normalmente, no son accesibles a partir de las fuentes tradicionales (Siegle, McCoach y Wilson, 2009). Telementoring (también conocida como virtual mentoring, e-mentoring e iMentoring) abre la puerta a un gran número de posibilidades de potenciar al máximo el desarrollo del talento o talentos del estudiante, pues cuenta con el apoyo, guía y ayuda de alguien con el que trabajar en esa área o áreas específicas. Por tanto, algunas de las herramientas que muestran son MadSci Network y el International Telementor Program (ITP), en el que profesionales de las distintas ramas se comunican con los educandos con Altas Capacidades y sus familias.

c. Recursos tecnológicos para la producción

- **La suit de OpenOffice en la nube (Office Suite to cloud computing):** muchos profesores están familiarizados con el paquete de software Microsoft Office, el cual permite a los estudiantes hacer documentos de procesado de texto, hojas de cálculo, crear bases de datos, diseñar publicaciones y organizar presentaciones. Este tipo de aplicaciones son fundamentales para que los estudiantes puedan aprender, sobre todo, de cara a su incorporación en el mundo laboral, pues cada vez las empresas exigen más que sus trabajadores sean competentes en las mismas. Precisamente, los autores manifiestan la importancia de incitar a los alumnos más competentes en el uso de estas aplicaciones tecnológicas a explorar las características más avanzadas de cada programa y aplicarlas a productos para mejorarlos. Asimismo, se puede añadir aquí Google Drive/Docs como recurso de producción en red.
- **Edición de vídeos (Video editing):** los jóvenes de hoy en día están rodeados de imágenes y se sienten atraídos por la visión y creación de vídeos. Dado el creciente acceso a las herramientas para crear, editar y compartir vídeos, los docentes pueden aprovechar las oportunidades que ofrece este tipo de herramientas para que los educandos con Altas Capacidades puedan desarrollar y compartir sus trabajos en formato vídeo. Los proyectos a través del uso del vídeo permiten promover la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la creatividad, ya que los estudiantes han de pensar en la forma de comunicar

mejor el contenido audiovisual. Conjuntamente, estos autores exponen que los trabajos de escritura tradicionales pueden ser fácilmente modificados para un proyecto de vídeo (por ejemplo, en lugar de escribir un ensayo con una estructura persuasiva del lenguaje pueden diseñar la estructura de su argumento y presentarlo en formato de documental para influenciar a la opinión pública). Otras opciones posibles para presentaciones de vídeo incluyen la creación de anuncios publicitarios, noticieros, obras de teatro, videos musicales, entrevistas a líderes locales, recolección de historias orales, y la realización de charlas sobre libros (Siegle, 2009b, p. 14-15). Algunas de las opciones que plantean son iMovie de Apple Inc. y Windows Movie Maker de Microsoft, así como YouTube para su compartición, aunque este canal ha ampliado desde la propuesta de Siegle y Mitchell sus posibilidades, ya que ahora también permite la creación y grabación de vídeos. Otros recursos que se proponen desde este trabajo y que nos permiten la creación, edición y compartición de vídeos son Animoto y Vimeo.

- Edición de sonido (Sound editing): para completar el apartado anterior, Siegle y Mitchell, proponen algunas herramientas de edición de sonido, como Audacity (para Windows, Mac o Linux) y GarageBand (desarrollada por Apple Inc.). Ambos programas permiten a los estudiantes editar música existente y crear su propio sonido. Como se comentaba al principio de este apartado, los estudiantes pueden utilizar ambas herramientas en combinación con las de edición de vídeo para crear impresionantes bandas sonoras que acompañen el vídeo y, con esto, pueden reflejar algún aspecto de sus intereses, como pueden ser sus investigaciones, poesías, canciones, obras de teatro, entre otros.
- Programación (Programming): aunque la programación de ordenadores siempre ha interesado a un conjunto concreto de estudiantes, la escritura en código informático es un excelente ejercicio de resolución de problemas para los alumnos con Altas Capacidades. Además, existen opciones para los docentes que deseen introducir a sus estudiantes en la programación, partiendo de herramientas que precisan de un mínimo de habilidades a otras que requieren ejercicios de escritura en código bastantes complejos. Algunas de las propuestas que hacen los autores son el lenguaje LOGO (para una edad muy temprana), el programa Scratch (a partir de los 8 años en adelante), el entorno de programación 3D Alice (existe una versión para Educación Primaria y otra para Educación Secundaria y Universidad) y el programa DreamSpark (con actividades de escritura en código de programación más complejas, pensado por Microsoft para estudiantes con Altas Capacidades y para futuros profesionales de la programación).

d. Recursos tecnológicos para la enseñanza y la interacción

- Pizarras Digitales Interactivas (Chalk alternatives): existen alternativas a la pizarra tradicional e, incluso, para el pizarrón blanco, que se utiliza de forma más habitual en las aulas. SMART Technologies ofrece una amplia gama de herramientas innovadoras para usar en el aula, como la pizarra interactiva SMART Board, la cual permite al usuario manipular imágenes usando, no sólo el lápiz estándar, sino también con el propio tacto. La tecnología de este proveedor también incluye blocs de notas con los que los estudiantes escriben sus apuntes desde el pupitre de clase, portátiles “clickers” que ayudan a toda la clase a responder las preguntas que hace el profesor y una mesa en la que los educandos pueden interactuar a través del tacto, con imágenes y palabras que aparecen en la pantalla. Por otro lado, una alternativa más económica a la tecnología SMART es el Mimio Interactive, el cual consiste en un dispositivo que contiene unos ganchos que se conectan a la pizarra digital captando los trazos de escritura que se realizan a través de un lápiz óptico especialmente diseñado para ello. Los profesores sólo necesitan capturar la imagen antes de borrar la pizarra y empezar de nuevo. De esta manera, los docentes pueden proporcionar a los estudiantes los apuntes y notas tomadas directamente de la pizarra digital.
- Tecnología de asistencia (Assistive technology): la tecnología de asistencia tiene una amplia gama de usos para todos los estudiantes. Habitualmente, este tipo de tecnología está diseñada para su uso con alumnos que presentan alguna discapacidad. Sin embargo, estos autores apuestan por estas tecnologías como un medio de proporcionar nuevos niveles de diferenciación y de respuesta a las diversas formas, ritmos y preferencias de aprendizaje. Hay, efectivamente, programas con ReadPlease y Kurzweil 3000 que pueden convertir los textos en archivos de audio, que pueden servir de apoyo para aquellos estudiantes con Altas Capacidades que prefieren la vía auditiva que la visual para aprender y, también, para aquellos educandos con dificultades en la lectura o con discapacidad visual. Junto a ellos, se disponen de libros en CD o en mp3 que pueden ser descargados. Otros recursos tecnológicos de asistencia son aquellos que ayudan a traducir el pensamiento de los estudiantes a formato texto o gráfico mediante el sonido de su voz. Por

ejemplo, Dragon NaturallySpeaking es un programa que permite al usuario escribir lo que expresa verbalmente. Además, hay otros fuentes que ayudan a realizar mapas mentales que benefician el establecimiento de conexiones entre conceptos a través de texto e imagen, como FreeMind y View Your Mind. También, para niveles educativos avanzados, se recomienda CmapTools.

- Podcasting: los podcast son grabaciones de audio (aunque desde hace un tiempo también se incluyen los archivos de vídeos) que los estudiantes pueden realizar desde sus ordenadores o cualquier dispositivo móvil, ya que las podcast tiene entre sus características ser descargable y funciona mediante RSS (Really Simple Syndication). La popularidad con la que contaban inicialmente se ha desvanecido, pero no por ello deja de ser una excelente herramienta educativa. Con ésta, los docentes pueden grabar una conferencia o una lección para luego publicarla en la red y, así, los estudiantes pueden escucharla cuantas veces necesiten e, incluso, descargarla. Asimismo, los estudiantes a través de los podcast pueden completar sus apuntes de clase, afianzar los conocimientos o simplemente tomar notas. Por otro lado, los educandos pueden crear sus propios podcast sobre la materia que están aprendiendo, así como elaborar un noticiero semanal sobre los acontecimientos de la escuela o comunidad educativa. Igualmente, pueden presentar los resultados de un proyecto de investigación a través de este formato, puesto que la información aportada no tendrá límites de tiempo, ni de oyentes. Además, la variedad de los temas de los podcast sólo estará restringida por la creatividad del docente o el alumno con Altas Capacidades, por lo que estos últimos podrán generar miles de ideas para posibles podcast (Siegle, 2007b). Siegle y Mitchell vuelven a proponer Audacity y GarageBand, aunque en este trabajo se incluyen otras como Ardour (para Mac y Linux), WildVoice Podcast Studio (para Windows), PodBean, PodOmatic, VoiceThread, SoundCloud y TalkShoe, todas ellas gratuitas.
- Vídeos online (Online videos): TeacherTube es un sitio similar a YouTube, en el que los maestros, padres y otros profesionales de la Educación pueden publicar y ver vídeos para el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y jóvenes con Altas Capacidades. También, los profesores encontrarán ideas originales sobre cómo crear material educativo, así como nuevas y emocionantes maneras de despertar la intriga e involucrar a sus alumnos en su proceso educativo. Conjuntamente, recordar que YouTube puede ser un recurso para los vídeos, pudiendo proporcionar diferentes perspectivas sobre un problema e, incluso, ideas innovadoras, sin embargo, como cualquier sitio web público de los que hasta ahora se ha hablado, sólo debe utilizarse con un control cuidadoso en el aula por parte de los profesores. Esta alternativa podría conjugarse junto con las grabaciones de audio, pues, como se comentaba en los podcast, aunque en un principio tan sólo incluyesen audio, desde hace varios años se incorporaron los vídeos. Sin embargo, en esta propuesta de tecnología los autores se refieren más concretamente al streaming en diferido, o lectura, difusión y descarga continua.
- E-books: los libros electrónicos tienen una gran variedad de formatos, pudiéndose leer algunos libros online con un navegador web estándar o descargarse para su visualización en ordenadores personales o dispositivos portátiles. Otros requieren de un software especial o un dispositivo específico para leerlos. No obstante, existen programas como Microsoft Reader, E-Books Directory, Project Gutenberg y The Online Book Pagen que ofrecen libros gratuitos en la red y que pueden servir como contenidos digitales para algunas áreas curriculares. Por otra parte, están los dispositivos electrónicos, como COOL-ER, Kindle y Sony Reader, los cuales pueden servir como “gancho” para despertar el hábito lector de los estudiantes u ofrecerles lecturas de su interés. Junto a ello, se encuentra la red social Shelfari para los amantes de la lectura, la cual permite a los docentes crear una biblioteca virtual a la que los estudiantes pueden tener acceso e, incluso, pueden colaborar con otros profesores en la elaboración de catálogos con lecturas recomendadas para sus alumnos. Al mismo tiempo, los educandos pueden publicar reseñas e informes sobre los libros y hacer sugerencias para otros compañeros.

CONCLUSIÓN

Tras conocer algunas propuestas de recursos didácticos-tecnológicos existentes y que pueden ser utilizados con el colectivo de estudiantes que presenta Altas Capacidades, adaptándolos a las capacidades, ritmos de aprendizajes, intereses y características del educando, cabe señalar que pueden ser empleados con cualquier estudiante o grupo-clase, ya que hablamos de tecnologías inclusivas. Como expresa Soto (2013):

La escuela inclusiva tiene como principal reto ofrecer y asegurarse que los alumnos reciben una educación de calidad que dé respuesta a las características y necesidades que éstos presentan por lo que se debe posibilitar el acceso a todos los medios y recursos que el centro pone a disposición de los alumnos, entre ellos, las TIC suponen la principal plataforma de acceso a la sociedad de la información (...). Las TIC son respetuosas con la diversidad porque tienen la capacidad de adaptarse a las necesidades o demandas de cada persona, reduciendo las diferencias, al facilitar el acceso al currículo o a la comunicación interpersonal (...) (p. 16).

Bibliografía

- Cascales, A. (2014). *Tecnologías de la Información y la Comunicación y Atención a la Diversidad. 2. Altas Capacidades. 2.2. Tecnologías para el alumnado con Altas Capacidades*. Recuperado de: <http://tecnoneet.wikispaces.com/2.2.+Altas+capacidades>.
- Consejería de Educación, Formación y Empleo de la Región de Murcia. (2012). *Altas Capacidades intelectuales en la Región de Murcia*. Región de Murcia: Dirección General de Planificación y Ordenación Educativa. Servicio de Atención a la Diversidad. Recuperado de: <http://diversidad.murciaeduca.es/altascapacidades/index.php>
- Constitución Española.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE).
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la calidad educativa (LOMCE).
- López, A.C. (2012). *Atención la diversidad en las aulas: TIC para Altas Capacidades*. Recuperado de: http://community.prometheanplanet.com/espanol/b/weblog/archive/2012/02/05/atenci-243-n-la-diversidad-en-la-aulas-tic-para-altas-capacidades-2.aspx#.U44w-PI_uZ9
- Mata, C. (2010). *Tecnologías de Información y Comunicación*. Recuperado de: <http://www.slideshare.net/kshmen93/tecnologas-de-informacin-y-comunicacin-3519099>
- Means, B., Toyama, Y., Murphy, R., Bakia, M., y Jones, K. (2010). *Evaluation of evidence-based practices in online learning: A meta-analysis and review of online learning studies*. Washington, DC: U. S. Department of Education Office of Planning, Evaluation, and Policy Development Policy and Program Studies Service. Recuperado de: <http://www.ed.gov/rschstat/eval/tech/evidence-based-practices/finalreport.pdf>
- Nielsen Company. (2009). *Global faces and networked places: A Nielson report on social networking's new global footprint*.
- Rice, K. L. (2006). A comprehensive look at distance education in the K–12 context. *Journal of Research on Technology in Education*, 38, 425–448.
- Sancho, J. y Hernández, F. (2006). Tecnologías para transformar a educação. En J. Ribeiro y S. Sánchez (2013). Inclusión educativa de las TIC. *Acontece*, 5(4), 148-160. Recuperado de: <http://revistas.ua.pt/index.php/ID/article/download/2569/2436>
- Siegle, D. (2007b). Podcasts and blogs: Learning opportunities on the information highway. *Gifted Child Today*, 30(3), 14–19.
- Siegle, D. (2009b). Literacy in the 21st century: The fourth R—Video recording. *Gifted Child Today*, 32(2), 14–19.
- Siegle, D. (2010). *Gifted Students & Technology: An Interview with Del Siegle*. Northwestern University: Center for Talent Development. Recuperado de: <http://www.ctd.northwestern.edu/resources/displayArticle/?id=158>
- Siegle, D. y Mitchell, M. S. (2011). Learning From and Learning With Technology. En J. VanTassel-Baska y C.A. Little (Eds.), *Content-based curriculum for high-ability learners* (2ª ed., pp. 347-373). Waco, TX: Prufrock Press.
- Siegle, D., McCoach, D.B., y Wilson, H.E. (2009). Extending learning Through mentorships. En F. A. Karnes y S. M. Bean (Eds.), *Methods and materials for teaching the gifted* (3ª ed., pp. 519-563). Waco, TX: Prufrock Press.
- Soto, F.J. (2013). Promoviendo el uso de tecnologías inclusivas en contextos educativos diversos. *entera 2.0 Revista Digital Científicos*, (1), 15-22. Recuperado de: <http://ciberespinal.org/enterados/wp-content/uploads/2013/09/Soto-TIC-Inclusivas.pdf>