

# Evaluación de una propuesta didáctica para el desarrollo del lenguaje cultural y artístico a través de las TIC en Educación Infantil

Evaluation of an educational proposal for the development of cultural and artistic language through ICT in childhood education

DAVID LÓPEZ-RUIZ

*Departamento de Expresión Plástica, Musical y Dinámica / Universidad de Murcia*

MARÍA SÁNCHEZ-SÁNCHEZ

*Departamento de Expresión Plástica, Musical y Dinámica / Universidad de Murcia*

Recibido: 02/06/2016

Aceptado: 09/06/2017

## RESUMEN

Este estudio parte de la importancia que tiene el desarrollo de la competencia cultural y artística en las primeras etapas educativas del niño. Los objetivos se han focalizado en la realización de una evaluación para medir la satisfacción de 44 familias de alumnado de Educación Infantil tras la implementación de un programa con TIC, tanto en el aula como en los hogares. El principal instrumento de recogida de datos ha sido una escala de satisfacción tipo Likert, a partir de la cual, se ha realizado un análisis cuantitativo. Dicha escala contenía dos apartados, uno referente a la satisfacción por parte de las familias con la propuesta y una segunda parte relacionada con la adecuación de los recursos y la metodología empleada. Los resultados obtenidos ponen de manifiesto la potencialidad de las TIC para facilitar la colaboración y participación de las familias en el contexto escolar, como vehículo para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje del lenguaje cultural y artístico.

## ABSTRACT

This study starts from the importance of the development of cultural and artistic competition in the early stages of child education. The aims have focused on conducting an assessment to measure satisfaction of 44 families of Early Childhood Education students after the implementation of a program through ICT, both in the classroom and at home. The instrument used was a Likert scale of satisfaction, from which was made a quantitative analysis using descriptive statistics. The scale contains two sections, the first one concerns the satisfaction of families with the program and the second part focuses on the adequacy of resources and methodology. The results reveal the importance of the family collaboration, facilitated through ICT, in the school context as a vehicle to improve the teaching and learning process of cultural and artistic language.

## PALABRAS CLAVES

Educación infantil;  
Competencia cultural y artística;  
Tecnologías de la Información y la comunicación;  
Familia;  
Proyectos de innovación

## KEYWORDS

Childhood Education,  
Cultural and Artistic  
Competence, Information and  
Communication Technology,  
Family, Educational Innovation.



**Para citar este artículo:** López-Ruiz, D. y Sánchez-Sánchez, M. (2017).

Evaluación de una propuesta didáctica para el desarrollo del lenguaje cultural y artístico a través de las TIC en Educación Infantil. *EA, Escuela*

*abierta*, 20, 3-21. doi:10.29257/EA20.2017.02

## 1. INTRODUCCIÓN

Los contextos sociales, culturales y digitales en los que actualmente se desenvuelven los jóvenes están muy por encima que los existentes pocos años atrás. Hoy día la cultura digital es inherente a la persona. Tanto es así, que como bien afirma Bartolomé (1999, p. 138): “Dejar de lado los videojuegos hoy es volver a construir una escuela totalmente alejada de la realidad de sus alumnos”. Hoy en día, los niños controlan las nuevas tecnologías desde edades muy tempranas, esto supone una oportunidad para diseñar nuevas actividades y recursos didácticos basados en este soporte.

Actualmente, se distinguen multitud de movimientos tecnológicos a nuestro alrededor, entre las que se encuentran las tecnologías de la información y comunicación (TIC). Este cambio en la sociedad, también se está incorporando a la escuela, proporcionando nuevas posibilidades en la educación. Para concretar ese amplio concepto que llamamos nuevas tecnologías de la información y comunicación, puesto que existen múltiples definiciones, se entenderán siguiendo a Cabero, Salinas, Duarte y Domingo (2000, p. 16) como:

Una serie de nuevos medios como los hipertextos, los multimedia, Internet, la realidad virtual o televisión por satélite. Estas nuevas tecnologías giran de manera interactiva en torno a las telecomunicaciones, la informática y los audiovisuales y su hibridación como son los multimedia.

En relación a las ventajas de estos medios, los siguientes autores Caridad y Moscoso (1991), Chen (1994), Duarte (1998), Gallego y Alonso (1997), Gayeski (1992b), Gutiérrez (1997) e Insa y Morata (1998), citados por Cabero *et al.* (2000, p. 145) aportan ventajas sobre el uso de los multimedia en educación. En la Tabla 1 se han recogido aquellas que presentan un mayor interés para la Educación Infantil.

Estas ventajas, afirma Cabero *et al.* (2000, p. 149), estarían fundamentadas en multimedia modelo, por tanto, las posibilidades de estos recursos derivarían, al menos, por cuatro grandes factores: “la formación de profesorado (tanto en su manejo técnico instrumental como didáctico), las estructuras organizativas en las que se inserten, el tipo de alumno que demandan y cuestiones referidas al diseño y producción del propio medio”.

Continuando con las ventajas de las TIC, Area (2010, p. 91) ha afirmado que “el factor fundamental para mantener la motivación hacia el aprendizaje depende no tanto del tiempo de uso de las TIC, sino de la calidad y naturaleza de las actividades de aprendizaje que se desarrollan con las mismas”.

Estos aspectos se han tenido en cuenta a la hora de diseñar las actividades y se han aplicado durante su puesta en práctica, buscando la optimización del proceso de enseñanza-aprendizaje para potenciar las ventajas que presentan estos recursos.

La importancia de la tecnología viene también recogida en el Decreto 254/2008, de 1 de agosto, por el que se establece el Currículo del Segundo Ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, en el que en el área Lenguajes: Comunicación y representación, se presenta un bloque destinado a: Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.

Por todo ello, las actividades se han diseñado con soporte TIC, lográndose recursos multimedia a través de los cuales se pretende un doble objetivo: favorecer que los alumnos consigan los objetivos específicos establecidos de forma atractiva, a la vez que se les acerca al uso de los instrumentos tecnológicos y el lenguaje audiovisual. Siendo, por tanto, las TIC, un canal y un objeto de conocimiento.

**Tabla 1.**

Ventajas del uso de multimedias interactivos en educación (Fuente: Modelo adaptado de Cabero et al. 2000).

- |   |   |
|---|---|
| ■ Adaptación al ritmo individual de usuario.                          | ■ Aumento de la motivación.                                   |
| ■ Fomento de la variabilidad metodológica.                            | ■ Incremento de la comprensión y retención de la información. |
| ■ Adaptación a la diversidad.   | ■ Mejora del aprendizaje.                                     |
| ■ Favorecer la participación y la actividad.                          | ■ Favorece el aprendizaje interactivo.                        |
| ■ Alto grado de interacción usuario-máquina.                          | ■ Reduce el tiempo de aprendizaje.                            |
| ■ Facilitar el feedback constante.                                    | ■ Secuenciación de las tareas de aprendizaje.                 |
| ■ Facilita el tratamiento y presentación de la información.           | ■ Sentido lúdico.   |
| ■ Permite el acceso a realidades complejas, abstractas y/o distantes. | ■ Etc.  |

En concreto, las actividades constan de un microrrelato audiovisual diseñado con Windows Movie Makery, una aplicación interactiva multimedia creada con la herramienta Neobook. Además, se ha utilizado, la aplicación Audacity para la grabación y edición de los sonidos.

En cuanto a los contenidos que se van a desarrollar con estas actividades, por un lado, se pretende un desarrollo del lenguaje cultural y artístico. Según Dombey (2004) el juego es importante en el aprendizaje del lenguaje y la alfabetización de los niños porque:

Muchos niños encuentran más representaciones del mundo a través del ordenador que a través de otros medios más convencionales. Los datos demuestran que esta experiencia precoz de la alfabetización digital, donde las palabras y las imágenes se mezclan, no solo mejora su conocimiento convencional de la alfabetización, sino que también lo transforma. (Dombey, 2004, p. 128).

El Decreto 254/2008, incluye, entre sus objetivos de etapa, el desarrollo de habilidades comunicativas en diferentes lenguajes. En el área: Lenguajes: Comunicación y representación, se incluye también, la importancia de iniciar en el lenguaje artístico, de forma que se favorezca el desarrollo de habilidades, la sensibilidad estética y la creatividad.

## 2. CURRÍCULO EDUCATIVO, EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURA POPULAR

En base a estas premisas, se plantea la propuesta de realizar actividades destinadas a trabajar contenidos relacionados con el lenguaje visual, a través de las TIC, de manera que se estimule y fomente el aprendizaje activo y lúdico, es decir, aquel en el cual el propio alumno es el protagonista de su aprendizaje, estando éste

basado en el juego. Como indica el Decreto 254/2008: “Los métodos de trabajo se basarán en las experiencias, las actividades y el juego y se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar la autoestima e integración social” (p. 24961).

Sin embargo, las actividades planteadas abarcan conocimientos relacionados con otras áreas, buscando un enfoque interdisciplinar y globalizador, tal como indica el Decreto 254/2008:

Los aprendizajes se presentan en tres áreas diferenciadas de las que se describen sus objetivos generales, contenidos y criterios de evaluación; no obstante, buena parte de los contenidos de cada área adquieren sentido desde la perspectiva de las otras dos, con las que están en estrecha relación, dado el carácter globalizador de la etapa. (p. 24960).

De esta forma, se ha pretendido abordar los contenidos por medio de actividades globalizadas que tengan interés y significado para los niños. Estas actividades, por consiguiente, se basan en un eje común, el cual parte de las Ciencias Sociales, relacionando de esta forma las áreas: Conocimiento del entorno y Lenguajes: comunicación y representación del Decreto 254/2008, dando significado a los aprendizajes abordados.

Con esta propuesta se pretende mostrar, cómo a través de las Ciencias Sociales y la Educación Artística, se puede crear un eje común, que parta del contexto sociocultural cercano al alumno para contextualizar los contenidos, dotándolos así de interés. De ahí la aportación que hace Aranda (2010) cuando expone que:

Las celebraciones que tienen lugar a lo largo del año con múltiples motivos son adoptadas frecuentemente como recursos funcionales para organizar actividades en las aulas de Educación Infantil. Se trata de recursos con un enorme interés, pues la gama de celebraciones posibles permite ampliar considerablemente el entorno de referencia hasta el ámbito mundial, sin perder por ello el interés para los niños en edad infantil (Aranda 2010, p. 225).

Puesto que uno de los objetivos de etapa del Decreto 254/2008 incluye que los alumnos se interesen por “*algunas de las principales manifestaciones culturales y artísticas de la Región de Murcia*” (p. 24961), el eje común que unifica las actividades, parte del estudio del patrimonio cultural y consiste en el conocimiento de las fiestas de la Región de Murcia, concretamente, el Bando de la Huerta. Esta es una fiesta declarada de Interés Turístico Internacional desde el año 2012 por la Secretaría de Estado de Turismo. Se trata de la fiesta por antonomasia de la Región, que tiene lugar el primer martes después de Semana Santa. Su importancia radica en que se representa la vida tradicional de la huerta en Murcia, sus costumbres, tradiciones, vestimenta, gastronomía, música, etc.

Trigueros, Arias, Miralles, Molina y Rodríguez (2013, p. 128), han propuesto como posibles recursos didácticos el Bando de la Huerta, puesto que: “sirve para representar la cultura popular en la huerta”.

Los alumnos de la Región conocen en mayor o menor medida este acontecimiento cultural y en el caso de los alumnos provenientes de otros países, supone un acercamiento a su entorno, favoreciendo la participación e integración de los mismos. De esta fiesta, ante todo, destaca la vestimenta que los murcianos lucen ese día y los alimentos que se toman, por ello, las actividades giran en torno al vocabulario e imágenes del traje de huertana y huertano, así como al relacionado con alimentos típicos de la huerta.

Por otro lado, aunque las actividades se centran en estos aspectos de la festividad, esta propuesta se enmarca dentro de un proyecto relacionado con la historia y costumbres de la región, por lo que se desarrollan otros contenidos relacionados con la ciudad, como su historia y entorno natural. Igualmente, da pie a investigar sobre otras fiestas en distintos lugares del país o el mundo, de manera que proporciona un punto de partida que podría derivar en múltiples posibilidades educativas. Visto de esta forma, lo que se pretende no es solo que el alumnado conozca el traje o los alimentos típicos de la región, sino que esta iniciativa sirva como punto de partida para que descubran y comprendan parte de su historia y costumbres.

### 3. ESTUDIOS VINCULADOS

Encontramos pocas investigaciones sobre el uso de las TIC en Educación Infantil, y estas, se centran principalmente en análisis de aspectos del proceso de enseñanza aprendizaje (Cascales, 2015). En cambio, es amplia la oferta en recursos y materiales que se pueden encontrar en el mercado y la red. Diferentes investigaciones (Aguilar y Leiva, 2012; Marcià, 2016) muestran que las experiencias vinculadas a las TIC que incluyen a las familias, suelen ser con el objetivo de abrir nuevos canales de información o comunicación: webs de centro, blogs, correo electrónico o redes sociales. Concretamente, un estudio sobre la implementación de la realidad aumentada en Educación Infantil (Cascales, 2015), muestra la satisfacción de las familias ante el uso de esta tecnología por parte de sus hijos, destacando el fomento de la creatividad, de aprendizajes funcionales y la posibilidad de compartir los conocimientos en el hogar.

Por otro lado, referente al lenguaje cultural y artístico, la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) en su conferencia mundial sobre Educación Artística celebrada en 2006, ya resaltó la necesidad de fomentar la creatividad y la conciencia cultural necesarias para vivir en esta sociedad. Todo ello, a través de una educación de calidad que, mediante la educación artística fomente “las visiones y perspectivas, la creatividad y la iniciativa, y las capacidades de reflexión crítica y trabajo” (UNESCO, 2006, p. 11).

Aunque la educación artística sigue sin tener el protagonismo de otras disciplinas, en los últimos años, ha aumentado el número de estudios vinculados al lenguaje artístico y visual en infantil, demostrando su eficacia como herramienta para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje, aplicado por ejemplo, a la resolución de problemas (Benítez, 2014) o a la educación emocional (Casabó y García, 2012). Encontramos también el proyecto METaEduArte, creado con el objetivo de ofrecer una educación artística alejada de la concepción de “manualidades” y vinculada a las TIC.

Estas publicaciones muestran un aumento del interés por el arte, el cual presenta las características necesarias para contribuir a la mejora de la calidad educativa con un aprendizaje de y a través del mismo.

### 4. ASPECTOS DEL DISEÑO TECNOLÓGICO

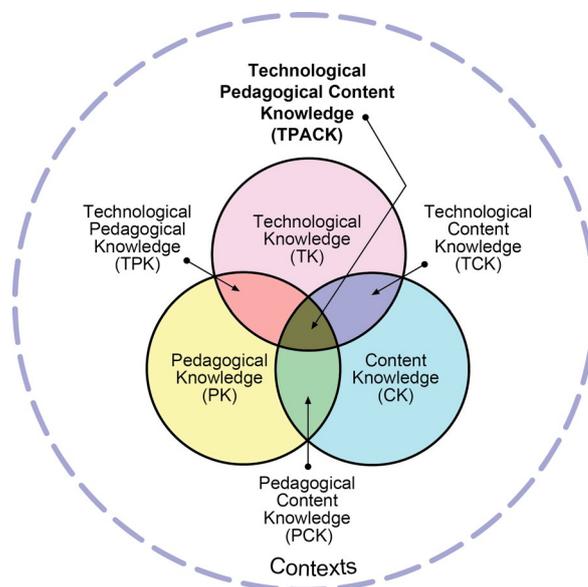
Para el diseño de las actividades con soporte TIC, se ha tenido en cuenta el modelo de conocimiento tecnológico pedagógico disciplinar TPACK (Mishra y Koehler, 2006). Su objetivo es integrar los tres tipos de conocimiento que debe tener un profesor: disciplinar (CK), pedagógico (PK) y tecnológico (TK), para llegar a este conocimiento tecnológico pedagógico disciplinar (TPACK), el cual integra de forma coherente la tecnología en la enseñanza a partir de las actividades basadas en el currículum teniendo en cuenta la influencia del contexto. Estos conocimientos, dan lugar a cuatro interrelaciones (ver Figura 1):

**Disciplinar - tecnológico (TCK):** Es el conocimiento que proviene de una integración de los conocimientos tradicionales y tecnológicos. Implica conocer las tecnologías que son relevantes para un dominio en particular y cómo utilizar esas tecnologías.

**Disciplinar - pedagógico (PCK):** Es una manera de describir lo que los profesores saben acerca de la enseñanza en un área en particular. Un tipo de conocimiento de los profesores.

**Figura 1.**

Modelo TPACK (Mishra y Koehler, 2006) (Fuente: <http://www.tpack.org/>).



**Pedagógico - tecnológico (TPK):** Es el conocimiento de cómo las tecnologías se pueden utilizar en la enseñanza.

**Disciplinar - tecnológico - pedagógico (TPACK):** Es el conocimiento de cómo utilizar la tecnología para el apoyo específico, métodos pedagógicos de contenido y las estrategias.

## 5. OBJETIVOS

El objetivo principal de este estudio es realizar una evaluación dirigida a las familias del alumnado, relativa a la experiencia implementada tanto en el aula, como en los hogares.

Los objetivos específicos son los siguientes:

1. Averiguar el grado de satisfacción de las familias sobre la propuesta de intervención desarrollada sobre la cultura popular, a través de las TIC.
2. Analizar el nivel de satisfacción de las familias en relación a los recursos y metodologías utilizados, para posibilitar la generalización de los aprendizajes.

## 6. ACTIVIDADES DE LA PROPUESTA IMPLEMENTADA

Con esta propuesta, desarrollada en un centro público de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, se trabajan distintos aspectos del lenguaje como es el léxico semántico, basado en el enriquecimiento del vocabulario, la denominación de objetos y acciones, la asociación y clasificación y el razonamiento verbal. De esta forma, el alumnado adquiere nuevo vocabulario relacionado con el eje central de las actividades (la festividad del Bando de la Huerta), dotándolo de significado, con ayuda de las imágenes. De forma transversal, se refuerzan contenidos del esquema corporal, relacionándolos con las prendas del traje regional para favorecer su comprensión, por ejemplo: esparteñas y pies, calcetas y piernas.

En este proceso, juegan un papel importante el uso de dibujos y fotografías para facilitar la comprensión del nuevo vocabulario. Se incluye de esta forma, el lenguaje icónico como vía de acceso a los conocimientos lingüísticos. Para favorecer el desarrollo del lenguaje, los alumnos pueden observar la imagen y la palabra escrita, a la vez que la escuchan, de esta forma se facilita la identificación y comprensión de la palabra, y por otro lado, las actividades resultan altamente atractivas.

### 6.1. Actividad 1: Microrrelato audiovisual

#### “¿QUÉ CELEBRAMOS EN MURCIA EN PRIMAVERA?”

La primera actividad se compuso de un microrrelato audiovisual, realizado con Windows Media Maker y Audacity. Con él se introdujo a los alumnos en el conocimiento de su patrimonio cultural y costumbres a través de una de las fiestas más importantes de la Región de Murcia: el Bando de la Huerta y del estudio de su traje típico regional. Esta primera actividad estuvo orientada a fomentar la motivación del alumnado.

Consiste en un vídeo en el que se explican de forma elemental aspectos culturales que representa la festividad del Bando de la Huerta (se celebra en primavera, se comen alimentos típicos de la huerta y se realiza un desfile de carrozas). A continuación, se describe, por partes, el traje regional de huertano y huertana, asociando cada prenda al esquema corporal y mostrando su nombre escrito en mayúscula. El vídeo incluye fotografías de distintos momentos de la fiesta (personas vestidas con el traje regional, alimentos y desfile) y dibujos del traje realizados por los propios niños con el fin de que contribuyan, a través de la auto-producción artística, a dar significado al nuevo lenguaje.

Los contenidos y objetivos didácticos de esta actividad quedan recogidos en la Tabla 2.

#### Desarrollo de la actividad

En primer lugar, se inició un diálogo con el alumnado sobre el tema tratado, generando expectación. Se realizaron preguntas del tipo: “¿Conocéis alguna fiesta de Murcia? ¿Sabéis que se celebra en Murcia en Primavera? ¿Sabéis lo que es el Bando de la Huerta?”. A continuación, se reprodujo el microrrelato en la pizarra digital. Posteriormente, se realizaron preguntas sobre el mismo, del tipo: “¿Conocéis esta fiesta? ¿Conocéis el traje de huertano/a? ¿Habéis visto el desfile de carrozas?”. Se fomentó la participación de los alumnos, permitiéndoles realizar preguntas y otros comentarios sobre el tema. Se promovió que fueran los propios alumnos los que prepararan la actividad, acercándolos al conocimiento del uso de las TIC.

**Tabla 2.**

Contenidos y objetivos didácticos de la actividad 1 (Fuente: Elaboración propia).

CONTENIDOS	OBJETIVOS
Descubrimiento del patrimonio cultural de la región, partiendo de la festividad del Bando de la Huerta. (Área 2)	1. Descubrir el patrimonio cultural de la región, partiendo de una de las principales manifestaciones culturales de la Región de Murcia: el Bando de la Huerta, mediante el visionado de un microrrelato audiovisual. (Área 2)
Las prendas del traje regional (huertano: calcetas, camisa, zaragüelles, fajín, chaleco y esparteñas; huertana: calcetas, camisa, enaguas, refajo, delantal, mantón y esparteñas). (Áreas 2 y 3)	2. Conocer las prendas del traje regional (huertano: calcetas, camisa, zaragüelles, fajín, chaleco y esparteñas; huertana: calcetas, camisa, enaguas, refajo, delantal, mantón y esparteñas). (Áreas 2 y 3)
Escucha activa de presentaciones audiovisuales. (Área 3)	3. Escuchar de forma activa una presentación audiovisual. (Área 3)
Iniciación en el uso de las TIC. (Área 3)	4. Iniciarse en el uso de las TIC, siendo capaz de seguir las pautas establecidas. (Área 3)
CONTENIDOS TRANSVERSALES	OBJETIVOS TRANSVERSALES
El esquema corporal. (Área 1)	1. Diferenciar los elementos del esquema corporal, relacionándolos con las prendas de ropa. (Área 1)

### Agrupación

Esta actividad se realizó en gran grupo, en la zona de asamblea, dispuestos de forma que visualizaran la reproducción sin obstáculos.

### Duración

El microrrelato tiene una duración de 3 minutos aproximadamente, incluyendo los diálogos anteriores y posteriores al mismo, la duración de esta actividad osciló entre 25 y 30 minutos.

### Materiales

El microrrelato y un ordenador, una pantalla con reproductor de CD o una pizarra digital.

### Conocimientos previos

Los alumnos deben tener unos conocimientos básicos del esquema corporal para que se favorezca la comprensión del nuevo vocabulario.

## Atención a la diversidad

Esta actividad requiere la participación del alumnado en los diálogos y la atención activa durante la visualización del vídeo. Por ello, se apoyaron las intervenciones de aquellos que por timidez o dificultades con el lenguaje participaban en menor medida, realizando preguntas más directas, cerradas y claras, fomentado un ambiente de confianza en el que se sintieran cómodos.

## Evaluación

La evaluación se llevó a cabo a partir de la observación directa y sistemática y mediante las respuestas de los alumnos a las preguntas realizadas tras el visionado, a través de la siguiente rúbrica (Tabla 3):

**Tabla 3.**

Rúbrica de evaluación de la actividad 1 (Fuente: elaboración propia).

CRITERIOS DIDÁCTICOS:	CONSEGUIDO	EN PROCESO	NO CONSEGUIDO
Descubre el patrimonio cultural de la región, mediante el visionado de un microrrelato audiovisual. (Área 2)	(Es capaz de nombrar 2 características sobre el patrimonio, visionadas en el microrrelato)	(Es capaz de nombrar 1 característica sobre el patrimonio)	(No es capaz de nombrar ninguna característica)
Conoce las prendas del traje regional. (Áreas 2 y 3)	(Nombra al menos 5 prendas)	(Nombra menos de 5 prendas)	(No nombra ninguna prenda)
Escucha de forma activa una presentación audiovisual (Área 3)	(Mantiene la atención)	(Se distrae en ocasiones)	(No mantiene la atención, distrayéndose continuamente)
Se inicia el uso de las TIC, siendo capaz de seguir las pautas establecidas. (Área 3)	(Sigue las pautas correctamente)	(Presenta algunas dificultades)	(No es capaz de seguir las pautas)
CRITERIOS DIDÁCTICOS TRANSVERSALES (ÁREA 1)			
Diferencia los elementos del esquema corporal, relacionándolos con las prendas de ropa.	(Relaciona todas o casi todas las prendas con el esquema corporal)	(Relaciona solo algunas)	(No relaciona ninguna)

## 6.2. Actividad 2: Juego multimedia

### “VÍSTEME”

La segunda actividad se diseñó con la aplicación Neobook y Audacity y estuvo dirigida al desarrollo y conocimiento más específico de dicha fiesta, incorporando aspectos como el traje típico regional y vocabulario específico relacionado con los alimentos típicos de Murcia (frutas y verduras).

Aunque se describe como una actividad, consiste en dos juegos de estructura similar pero diferenciados por su propio contenido, el traje regional de huertano y de huertana. Están orientados al desarrollo visual y la adquisición de nuevo vocabulario a través de la palabra escrita. Al inicio de cada juego, aparece el dibujo de un niño o niña en ropa interior, según sea el juego del huertano o huertana y progresivamente los distintos elementos de las prendas de vestir. Aparecen también, los dibujos de una puerta y una flor para salir del juego o continuar, respectivamente. Consta de tantas pantallas como elementos tiene cada traje. Los alumnos tuvieron que arrastrar con el cursor el dibujo de la ropa hasta el lugar correcto del dibujo del niño/a. Al comenzar el juego, se escucha la consigna: “¿Me ayudas a vestirme? Arrastra la ropa hasta el lugar correcto”. Además, al hacer click sobre la prenda se escucha su nombre. Al pasar a la siguiente pantalla, el dibujo del niño/a ya presenta la parte del traje que se ha colocado en la anterior, de forma que, al finalizar, el huertano/a está completamente vestido. Para su realización se han utilizado los mismos dibujos que para el microrrelato.

Los contenidos y objetivos didácticos, así como los contenidos y objetivos transversales de esta actividad quedan recogidos en la Tabla 4:

#### Desarrollo de la actividad

Se dispuso a los alumnos en semicírculo de forma que todos observaban la pantalla. Se inició un diálogo para explicar en qué consistía el juego. A continuación, de uno en uno salieron a la PDI para arrastrar la parte del traje hasta su lugar correcto. El resto esperaba su turno trabajando de esta forma el respeto por los turnos y la espera. El propio juego indicaba las consignas a seguir y se reforzaron aquellas que eran necesarias. Si un alumno se equivocaba, podía volver a intentarlo o pedir ayuda a un compañero, favoreciendo así el compañerismo. Durante el desarrollo de la actividad, se proporcionó información sobre las características de las distintas prendas, se comparó con las actuales, se repitieron sus nombres y se fomentó el diálogo, partiendo de las cuestiones que resultaban de interés a los alumnos. Por último, se realizó una puesta en común en la que se recapituló sobre los contenidos trabajados, y se observaron los progresos a partir de preguntas relacionadas con el vocabulario, del tipo: “¿Qué se pone en los pies? ¿Cómo se llama lo que parecen pantalones? ¿Llevan calcetines?”.

#### Agrupación

Esta actividad se realizó en gran grupo en la zona de asamblea (donde se encuentra la pizarra digital). Igualmente, se puede realizar en pequeños grupos, trabajando por rincones mientras el resto de los alumnos realizan otra actividad. Sin embargo, al trabajar en gran grupo, se pueden trabajar contenidos actitudinales relacionados con el respeto, la espera y el trabajo en grupo, pues el conseguir finalizar la actividad (vestir al huertano/a), dependerá de todos. Se trata de un trabajo cooperativo en el que se avanza paso a paso y es necesario lo que realiza el compañero para que el siguiente pueda continuar.

**Tabla 4.**

Contenidos y objetivos didácticos y contenidos y objetivos transversales de la actividad 2 (Fuente: elaboración propia).

CONTENIDOS	OBJETIVOS
Adquisición de nuevo vocabulario (huertano: calcetas, camisa, zaragüelles, fajín, chaleco y esparteñas; huertana: calcetas, camisa, enaguas refajo, delantal, mantón y esparteñas). (Área 3)	Adquirir nuevo vocabulario (huertano: calcetas, camisa, zaragüelles, fajín, chaleco y esparteñas; huertana: calcetas, camisa, enaguas, refajo, delantal, mantón y esparteñas), a través de un juego multimedia. (Área 3)
Aproximación a la historia de la Región a través del conocimiento del traje típico. (Área 2)	Relacionar las prendas del traje regional, con algunas características históricas de la ciudad (agricultura, seda, artesanía). (Área 2)
Iniciación en el uso de las TIC. (Área 3)	Iniciarse en el uso de las TIC, siendo capaz de seguir las pautas establecidas. (Área 3)
CONTENIDOS TRANSVERSALES	OBJETIVOS TRANSVERSALES
Petición y aceptación de ayuda. (Área 1)	Pedir y ofrecer ayuda cuando sea necesario.
Desarrollo de la motricidad fina. (Área 1)	Desarrollar la motricidad fina, a través del trabajo con la PDI.
El esquema corporal. (Área 1)	Diferenciar los elementos del esquema corporal, relacionándolos con las prendas de ropa.

### Duración

Para favorecer la participación de todos los alumnos, estos dos juegos se realizan conjuntamente. Incluyendo la introducción y puesta en común final, su duración osciló entre 30 y 35 minutos.

### Materiales

El juego multimedia y una pizarra digital interactiva.

### Conocimientos previos

Los alumnos deben tener conocimientos previos básicos sobre el traje de huertano y huertana. Adquiridos, por ejemplo, en la actividad del microrrelato. Asimismo, requieren un control de la motricidad fina para poder realizar el “arrastre” en la pizarra digital.

**Tabla 5.**

Rúbrica de evaluación de la actividad 2 (Fuente: Elaboración propia)..

Criterios didácticos	Conseguido	En proceso	No conseguido
Adquiere nuevo vocabulario (huertano: calcetas, camisa, zaragüelles, fajín, chaleco y esparteñas; huertana: calcetas, camisa, enaguas, refajo, delantal, mantón y esparteñas), a través de un juego multimedia. (Área 3)	(Nombra entre 15 y 10 palabras)	(Nombra entre 10 y 5 palabras)	(No es capaz de nombrar ninguna palabra)
Relaciona las prendas del traje regional, con algunas características históricas de la ciudad: (agricultura, seda, artesanía). (Área 2)	(Relaciona el traje típico con la historia de la región)	(Relaciona algunas características históricas)	(No establece la relación entre el traje típico y la historia de la región)
Se inicia el uso de las TIC, siendo capaz de seguir las pautas establecidas. (Área 3)	(Sigue las pautas correctamente)	(Presenta algunas dificultades)	(No es capaz de seguir las pautas)
CRITERIOS DIDÁCTICOS TRANSVERSALES (ÁREA 1)			
Pide y ofrece ayuda cuando es necesario.	(Pide y ofrece ayuda ajustada)	(Pide u ofrece ayuda ajustada, en ocasiones)	(No pide u ofrece ayuda, siendo necesitada o requerida)
Desarrolla la motricidad fina, a través del trabajo con la PDI.	(Realiza las tareas motrices correctamente)	(Muestra dificultades)	(No es capaz de realizar las tareas motrices)
Diferencia los elementos del esquema corporal, relacionándolos con las prendas de ropa.	(Relaciona todas o casi todas las prendas con el esquema corporal)	(Relaciona solo algunas)	(No relaciona ninguna)

### Atención a la diversidad

Puesto que los alumnos pueden no presentar un control de la motricidad fina preciso para arrastrar el elemento hasta su lugar exacto, la aplicación está diseñada de forma que, si lo “sueltan” cerca del lugar correcto, éste se coloca de forma automática en el mismo. De esta forma, se facilita y dinamiza el juego, no frustrando al alumno que ha adquirido el aprendizaje, pero tiene una menor precisión motriz. Para los alumnos que presentaron mayores capacidades, se les ampliaron los contenidos proporcionándoles información sobre otros aspectos culturales de interés relacionados con esta festividad, teniendo en cuenta sus propias inquietudes sobre el tema.

## Evaluación

La evaluación se llevó a cabo a partir de la observación directa y sistemática y mediante las respuestas de los alumnos a las preguntas realizadas tras el juego, a través de la siguiente rúbrica (Tabla 5):

## 7. COOPERACIÓN E INTERVENCIÓN FAMILIAR EN EL SISTEMA EDUCATIVO

El juego multimedia fue facilitado a las familias para su uso en el hogar, con el fin de implicarlas en el proceso de enseñanza aprendizaje de sus hijos, de forma lúdica. El hogar es el primer contexto en el que los niños inician su educación. Actualmente, debido a distintos motivos entre los que destacan que, cada vez más, ambas figuras parentales trabajan fuera de casa, se están delegando las responsabilidades educativas a la escuela. Una mayor implicación de las familias en el proceso educativo de sus hijos favorecerá una mejora de la relación familia-escuela, lo que conlleva una continuidad y evolución de los aprendizajes, así como una forma, de participación familiar en la formación de del alumnado, favoreciendo la adquisición de valores positivos y el intercambio de aprendizajes. En esta línea Siveira (2016, p. 26) señala que “una mejor y mayor participación de los padres en los centros escolares los convertiría en agentes copartícipes de la acción educativa, en partes activas de un proyecto educativo común”.

Es por ello que, como bien expresan Durá, Gómez, Holgado y Ramos (2008) ante una sociedad que está inserta en el cambio es realmente necesario reflexionar sobre el nuevo cometido que la familia y la escuela tienen. Este binomio implica, sin lugar a dudas, un compromiso que se inicia en los primeros años de la etapa educativa y que continúa y progresa a medida que el estudiante avanza en su etapa de educación formal. Las prácticas realizadas de manera colaborativa entre contextos educativos y familias constituyen una de las aportaciones más significativas en la vida del niño porque, como afirman Alonso y Román (2005) muestran al niño desde una posición que refuerza su propia autoestima.

## 8. METODOLOGÍA

A continuación, se describe la metodología del estudio, incluyendo el contexto y los participantes y el instrumento y procedimiento de recogida de información.

### 8.1 Participantes y contexto

La muestra de la investigación estuvo dirigida a las familias del alumnado de un centro de titularidad pública de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, en el que se ha implementado la propuesta indicada. Ha contado con un total de 46 familias, con la excepción de dos familias de alumnos de origen marroquí, debido al desconocimiento del idioma y a la renuncia de los mismos. Finalmente, la muestra del estudio fue un total de 44 familias, de las cuales ha participado un solo miembro (madre o padre). Los participantes presentaban edades comprendidas entre los 24 y 49 años ( $M = 35,14$ ;  $D.T. = 7,432$ ).

## 8.2 Instrumento

El instrumento utilizado para evaluar la opinión de las familias ha consistido en una escala de satisfacción, dirigida a las mismas, diseñada *ad hoc*, de tal forma que diera respuesta a los objetivos planteados. El instrumento se compone de 14 ítems agrupados en dos dimensiones: referidos a la satisfacción con la propuesta y referidos a los recursos y la metodología empleada (ver Anexo I). Los participantes responden en una escala tipo Likert, con cuatro opciones de respuesta por ítem (nada, poco, bastante, mucho). El análisis de fiabilidad de este instrumento, en cuanto a consistencia interna, se ha calculado mediante el alfa de Cronbach. Los resultados obtenidos muestran un buen criterio de fiabilidad, ya que  $\alpha = .89$ .

## 8.3 Procedimiento

Este estudio se ha diseñado en base a una investigación empírica con metodología cuantitativa atendiendo concretamente un estudio de carácter no probabilístico. La selección de la muestra se realizó teniendo presente los propios criterios de intervención de la actividad. Una vez llevada a cabo la intervención, cuyos objetivos se han indicado anteriormente, se entregó a las familias el cuestionario, el cual fue completado por un miembro de la misma, aquel que tuvo una mayor implicación con la propuesta. Durante el tiempo en que se rellenaron los cuestionarios, al menos un investigador estuvo presente en el aula, afirmando así la libre elección de las respuestas y el anonimato de los participantes. El tiempo transcurrido durante el proceso de contestación de los cuestionarios osciló entre los 8 y los 15 minutos, sin que se produjese ningún tipo de problema. Posteriormente, se procedió a la recogida de la información obtenida del mismo y al análisis de los datos recogidos, a través del paquete estadístico *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS), en su versión 19.0. Los datos se han analizado de forma cuantitativa a través de un estudio de estadísticos descriptivos y desviaciones típicas.

## 9. RESULTADOS

A continuación, se presentan los resultados obtenidos, relacionados con cada uno de los objetivos específicos propuestos.

En cuanto al primer objetivo del estudio: Averiguar el grado de satisfacción de las familias sobre la propuesta de intervención desarrollada en base a las TIC en el aula a través de la cultura popular, se han obtenido los siguientes resultados:

Las familias, con una  $M=3,17$  (en una escala de 1 a 4) consideran que la propuesta permite la identificación y representación de los distintos objetos e imágenes trabajadas fuera del ámbito educativo (ítem 1). Esto pone de manifiesto que el trabajo no solamente queda supeditado al contexto educativo, sino que es capaz de traspasar esa frontera.

Las familias también afirman con una  $M=3,20$ , que sus hijos/as han participado activamente del proyecto tanto fuera como dentro del ámbito educativo en las tareas indicadas (ítem 2).

En relación al interés en el tema y la propuesta de intervención (ítem 3), las familias, con una  $M=3,00$  consideran que el trabajo desarrollado es interesante y ven en este tipo de actividades una buena forma de intervención en a la hora de trabajar con los niños.

Las familias opinan con una  $M=3,04$  que durante el periodo que ha durado la propuesta se han sentido implicadas en el proyecto como parte activa del mismo (ítem 4).

La evolución en la adquisición de conocimientos relacionados con el tema (Ítem 5) ha sido puntuada con una  $M=3,15$ , lo que indica una evolución en el aprendizaje y desarrollo cognitivo del niño.

Destaca la variable referida al ítem 6, en la que las familias consideran, con una  $M=3,25$  que el uso de la tecnología en esta intervención ha ayudado a sus hijos a la consecución de los contenidos curriculares planteados en el proyecto llevado a cabo.

También, y en relación directa con los resultados anteriores, las familias, con una  $M=3,12$ , opinan que el uso de los medios tecnológicos les ha beneficiado a la hora de poder participar de forma activa (ítem 7). Esto lleva a un mayor acercamiento en la relación triangular familia-escuela-estudiante.

En cuanto al segundo objetivo específico: Analizar el nivel de satisfacción de las familias en relación a los recursos y metodologías utilizados para posibilitar la generalización de los aprendizajes los resultados obtenidos son los siguientes:

Destacan las variables referidas a los ítems 8 y 12, en las que las familias destacan la adecuación y facilidad de manejo del diseño y el programa planteados y la adecuación de los recursos gráficos a la edad del alumnado, representando la realidad para favorecer su comprensión, con una  $M=3,38$ . Igualmente, obtienen una valoración alta las variables de los ítems 13 y 14 (“He disfrutado jugando con mi hijo/a al programa facilitado” y “Mi hijo/a ha disfrutado realizando el juego junto con la familia”) con  $M= 3,48$  y  $M= 3,38$ , respectivamente.

La variable del ítem 9, referida a la utilidad del plan de actuación diseñado para las familias, obtiene una puntuación alta ( $M=3,20$ ) que manifiesta una planificación del proyecto pensado y adaptado en todo momento para este colectivo.

En cuanto a las dificultades relacionadas con el manejo del programa, las familias consideran con una  $M=3,04$  que dicho programa es de fácil manejo y no presenta grandes dificultades (ítem 10). Además, según los progenitores, con una  $M=3,25$ , las posibles dificultades surgidas fueron resueltas de forma ágil y sencilla (ítem 11).

## 10. CONCLUSIONES

Partiendo de los objetivos planteados al inicio de este estudio, se persigue que tanto familias como docentes trabajen de forma conjunta en beneficio del desarrollo cultural y artístico a través de las TIC. Además, se pretende la mejora de la relación entre familia y escuela por lo que, a partir de los datos extraídos del estudio estadístico, lo que las familias más valoran de esta experiencia (centrándonos en la muestra total) son los ítems referidos a la participación y disfrute con el proyecto y al uso y manejo de los recursos tecnológicos.

La satisfacción de las familias en cuanto a la propuesta de intervención basada en el uso y manejo de las TIC, teniendo en cuenta los resultados obtenidos, pone de manifiesto que el grado de satisfacción es elevado. Además, consideran destacable el aprendizaje de la cultura popular en la escuela como contenido didáctico, coincidiendo con las ideas de Aranda (2010) en cuanto a las ventajas de este recurso, así como el uso del juego y los

medios tecnológicos. Esto ha contribuido, tanto por las familias como por el contexto educativo, a un mayor desarrollo en relación a la adquisición de nuevas estructuras cognitivas por parte del niño.

La creación de propuestas didácticas desarrolladas a través de planteamientos tecnológicos ofrece una respuesta acorde con las necesidades educativas actuales (Bartolomé, 1999; Duarte, 2000). A través de este proceso de trabajo basado en la exploración-acción, los niños interactúan con el conocimiento hasta el punto de formar parte del mismo.

En relación a los recursos y metodologías utilizados, destaca la satisfacción en cuanto a la calidad de los recursos gráficos y el diseño y manejo del programa planteado. Coincidiendo con las ideas de Area (2010), estos factores han sido determinantes para lograr los resultados positivos mostrados anteriormente.

Igualmente, teniendo en cuenta los resultados obtenidos, se considera imprescindible el diseño de guías o planes de intervención para las familias que faciliten la participación en proyectos basados en las TIC, así como ofrecer ayuda para la resolución de posibles dificultades.

Finalmente, sería necesario desarrollar programas de calidad que fomenten la participación de las familias, basados en las TIC, para el desarrollo de las competencias del alumnado. Dando respuesta a las demandas de la sociedad actual en lo referente a la realidad tecnológica y al fomento de la participación familiar (Alonso y Román, 2005; Durá et al., 2008; Siveira, 2016). La promoción por parte del profesorado en la elaboración e implementación de este tipo de actividades puede contribuir positivamente al fomento y conocimiento de nuevos retos en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

## 11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar Ramos, M. C. y Leiva Olivencia, J. J. (2012). La participación de las familias en las escuelas TIC: análisis y reflexiones educativas. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 40, 7-19. Recuperado de [http://acdc.sav.us.es/pixelbit/images/stories/a10\\_0043-premaq.pdf](http://acdc.sav.us.es/pixelbit/images/stories/a10_0043-premaq.pdf)
- Aguilar Ramos, M. C. y Leiva Olivencia, J. J. (2012). La participación de las familias en las escuelas TIC: análisis y reflexiones educativas. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 40 (15), 7-19. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11441/45687>
- Alonso, J. y Román, J. M. (2005). Prácticas educativas familiares y autoestima. *Psicothema*, 17 (1), 76-82. Recuperado de <http://www.psicothema.es/pdf/3067.pdf>
- Aranda, A. M. (2010). *Didáctica del conocimiento del medio social y cultural en educación infantil*. Madrid: Síntesis educación.
- Area, M. (2010). El proceso de integración y uso pedagógico de las TIC en los centros educativos. Un estudio de casos. *Revista de Educación*, 352, 77-97. Recuperado de [http://www.mecd.gob.es/revista-de-educacion/numeros-revista-educacion/numeros-anteriores/2010/re352/re352\\_04.html](http://www.mecd.gob.es/revista-de-educacion/numeros-revista-educacion/numeros-anteriores/2010/re352/re352_04.html)
- Bartolomé, A. (1999). *Nuevas Tecnologías en el aula. Guía de supervivencia*. Barcelona: Graó
- Benítez Sánchez, M. L. (2014). Los lenguajes artísticos en la educación infantil: la resolución de problemas por

- medio del lenguaje plástico. *Innovación educativa*, 14 (66), 103-126. Recuperado de <http://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v14n66/v14n66a7.pdf>
- Cabero, J. (2000). Las nuevas tecnologías de la información y comunicación: aportaciones a la enseñanza. En J. Cabero (Ed.), *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación* (pp. 15-37). Madrid: Síntesis.
- Caridad, M. y Moscoso, P. (1991). *Los sistemas de hipertexto e hipermedios: una nueva aplicación en informática documental*. Madrid: Pirámide.
- Casabó Martín, M. y García Soriano, A. (2012). Arteterapia y educación emocional Mini Artistas: Viaje al centro del corazón. *Fòrum de recerca*, 17, 927-938. <http://DOI:10.6035/ForumRecerca.2012.17.59>
- Cascales Martínez, A. (2015). *Realidad aumentada y Educación Infantil: implementación y evaluación* (Tesis doctoral). Universidad de Murcia, Murcia.
- Chen, D. (1994). An Epistemic Analysis of the Interaction between Knowledge, Education, and Technology. En E. Barrett (Ed.), *Sociomedia: Multimedia, Hypermedia, And the Social Construction of Knowledge* (pp.161-173). Cambridge, MA: MIT Press.
- Decreto 254/2008, de 1 de agosto, por el que se establece el currículo del Segundo Ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. *BORM*, 182, de 6 de agosto de 2008, 24960-24973.
- Dombey, H. (2004). Un ambiente favorable para el acceso de niños de edades tempranas al lenguaje escrito. En I. González (Ed.), *Investigaciones sobre el inicio de la lectoescritura en edades tempranas* (pp. 119-141). Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Duarte, A. M. (1998). *Navegando a través de la información: diseño y evaluación de hipertextos para la enseñanza en contextos universitarios* (Tesis doctoral). Facultad de Ciencias de la Educación, Huelva.
- Duarte, A. M. (2000). Los materiales hipermedias y multimedias aplicados a la enseñanza. En J. Cabero (Ed.), *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación* (pp. 137-158). Madrid: Síntesis
- Durá, M. C., Gómez del Castillo, M.T., Holgado, J. y Ramos, M. J. (2008). Un proyecto de innovación metodológica interdisciplinar en la formación inicial del maestro: el módulo “sociedad, familia y escuela”. *EA, Escuela abierta: revista de Investigación Educativa*, 11, 11-27. Recuperado de [http://www.ceuandalucia.es/es-cuelaabierta/pdf/articulos\\_ea11%20pdf/un%20proyecto%2011\\_27.pdf](http://www.ceuandalucia.es/es-cuelaabierta/pdf/articulos_ea11%20pdf/un%20proyecto%2011_27.pdf)
- Gallego, D. y Alonso, C. (1997). *Multimedia*. Madrid: UNED.
- Gayeski, D. M. (1992). Making Sense of multimedia: Introduction to Special Issue. *Educational technology. The Magazine for Managers in education*, 32 (5), 9-13.
- Gutiérrez, A. (1997). *Educación Multimedia y Nuevas Tecnologías*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Insa, D. y Morata, R. (1998). *Multimedia e Internet*. Madrid: Paraninfo.
- Macià, M. (2016). La comunicación familia-escuela: el uso de las TIC en los centros de primaria. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19 (1), 73-83. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.6018/reifop.19.1.245841>

- Mishra, P. y Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A new framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- Moreno, C. (2013). MeTaEducArte. (Método para Talleres de Educación desde el Arte). Aplicación en *Educación Infantil y Primaria con uso de TIC*. *eari: educación artística revista de investigación*, 4, 265-276. Recuperado de [https://issuu.com/eari/docs/web\\_eari\\_n4\\_\\_2\\_](https://issuu.com/eari/docs/web_eari_n4__2_)
- Silveira, H. (2016). La participación de las familias en los centros educativos. Un derecho en construcción. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19(1),17-29. Recuperado de <http://aufop.com/aufop/revistas/arta/digital/193/1976>
- Trigueros, F. J., Arias, L., Miralles, P., Molina, S. y Rodríguez R. A. (2013). *Didáctica de las ciencias sociales en los cursos de Grado de Educación Infantil*. Murcia: Diego Marín.
- UNESCO. (2006). Hoja de ruta para la educación artística. *Conferencia Mundial sobre la Educación Artística: construir capacidades creativas para el siglo XXI*. 2006. Recuperado de [http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/pdf/Arts\\_Edu\\_RoadMap\\_es.pdf](http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/pdf/Arts_Edu_RoadMap_es.pdf)

## ANEXO I

### ÍTEMES INCLUIDOS EN LA ESCALA DE SATISFACCIÓN

*Referidos a la satisfacción con la propuesta:*

1. La propuesta permite la identificación y representación de los distintos objetos e imágenes trabajadas.
2. Mi hijo/a ha participado activamente del proyecto tanto fuera como dentro del ámbito educativo.
3. Me parece interesante el tema y la propuesta de intervención planteada en el aula.
4. La implicación en el desarrollo del proyecto me ha permitido formar parte del proceso de enseñanza aprendizaje de mi hijo/a.
5. He observado en mi hijo/a una evolución en el conocimiento de las costumbres y tradiciones.
6. El uso de la tecnología en esta intervención ha ayudado a mi hijo a alcanzar los contenidos curriculares planteados en el proyecto.
7. El uso de la tecnología ha beneficiado mi participación activa en el proyecto.

*Referidos a los recursos y la metodología:*

8. El diseño y el programa de trabajo son adecuados y de fácil manejo.
9. El plan de actuación diseñado para las familias me ha resultado útil.
10. Me ha resultado fácil utilizar el programa facilitado, no he encontrado grandes dificultades.

11. En el caso de haber encontrado dificultades, me han sido resueltas de forma ágil y sencilla.
12. Considero que las imágenes que aparecen en el programa son adecuadas a la edad de mi hijo/a, representan la realidad y favorecen su comprensión.
13. He disfrutado jugando con mi hijo/a al programa facilitado.
14. Mi hijo/a ha disfrutado realizando el juego junto con la familia.

## INFORMACIÓN DE LOS AUTORES

**David López-Ruiz.** Doctor en Bellas Artes por la Universidad de Murcia. Actualmente es profesor en el Departamento de Expresión Plástica, Musical y Dinámica en la Facultad de CC. de la Educación de la Universidad de Murcia. Artista plástico. Especializado en arteterapia y didáctica sobre educación artística, cultura visual y materiales artísticos en diferentes niveles educativos. Ha publicado en numerosas revistas tanto hispanoamericanas como españolas. Parte de sus producciones plásticas y sus investigaciones han podido visualizarse en congresos de ámbito internacional.

✉ [dlr@um.es](mailto:dlr@um.es)

**María Sánchez-Sánchez.** Graduada en Educación Infantil y Máster oficial de Investigación e Innovación en Educación Infantil y Educación Primaria por la Universidad de Murcia (UM). Actualmente realiza su Tesis Doctoral y colabora con el Departamento de Expresión Plástica, Musical y Dinámica de la UM. Sus líneas de investigación están relacionadas con la educación artística y la cultura visual, la educación emocional y las metodologías de la educación. Ha participado en diversos proyectos de investigación a nivel autonómico y nacional.

✉ [m.sanchezsanchez1@um.es](mailto:m.sanchezsanchez1@um.es)