



**VNiVERSiDAD  
D SALAMANCA**



**TRABAJO DE FIN DE GRADO EN MAESTRO EDUCACIÓN  
INFANTIL**

**PORTADA**

**ESCUELA UNIVERSITARIA DE MAGISTERIO DE ZAMORA**

**TRABAJO FIN DE GRADO EN MAESTRO DE EDUCACIÓN INFANTIL**

**PROYECTOS Y PROGRAMAS DE INNOVACIÓN CON TIC EN CENTROS  
EDUCATIVOS**

**AUTOR: Isabel Iglesias Martínez  
Tutor: Luis González Roderó**

**Zamora, 4 de septiembre de 2015**

## II. RESUMEN.

Con este trabajo pretendo realizar una aproximación conceptual sobre el papel innovador de las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) en las aulas.

A través de la bibliografía consultada, mostraré la evolución que la educación ha desarrollado con la influencia de las TIC, tanto en la manera de enseñar como en la forma de aprender de los alumnos, siempre reflejando lo que la normativa en educación contempla sobre el tema.

Comentaré como hemos pasado de un aprendizaje memorístico a uno del conocimiento en el que lo importante es saber buscar la información necesaria, clasificarla y obtener lo que realmente nos importa.

Veremos que los docentes dejan de ser conocedores de toda la información, pasando a ser los guías en el aprendizaje y realizando un uso integrado de las TIC.

Destacaré las ventajas y desventajas que diferentes autores señalan, a la vez que haré hincapié en los usos correctos de las mismas.

Después de la información recogida, presentaré el proyecto elaborado y llevado a la práctica en un aula de 2-3 años, ámbito de trabajo un poco particular por pertenecer al primer ciclo de la educación Infantil, en el que a través de un cuento interactivo acerca las TIC a este alumnado poco familiarizado con éstas en el aula.

Finalmente expondré los resultados y conclusiones obtenidos, analizando los objetivos propuestos en un principio y destacando los logros y limitaciones del mismo.

## III. PALABRAS CLAVE.

TIC, Educación infantil, LOMCE, Innovación educativa.

## ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN.	1
2.	OBJETIVOS.	1
3.	FUNDAMENTACIÓN.	1
3.1	La educación en la Sociedad de la Información.	1
3.2	Los alumnos y las TIC.	3
3.3	El uso de las TIC.	4
3.4	Las TIC en el marco legal de la Educación Infantil.	5
3.5	Los docentes y las TIC.	6
4.	IMPLEMENTACIÓN EN EL AULA.	9
4.1	Contextualización.	9
4.1.1	Breve descripción del centro.	9
4.1.2	Unidades.	10
4.1.3	Claustro.	11
4.1.4	Características de los alumnos.	11
5.	PROPUESTA DE MEJORA.	12
5.1	Presentación.	12
5.2	Fundamentación.	13
5.3	Objetivos.	13
5.4	Metodología.	14
5.5	Temporalización.	15
5.6	Recursos.	15
5.7	Actividades.	15
6.	RESULTADOS.	18
6.1	Qué evaluar.	19
6.2	Resultados cualitativos del proceso de evaluación.	19
6.3	Resultados cuantitativos del proceso de evaluación.	19
7.	CONCLUSIONES.	23
	BIBLIOGRAFÍA.	24
	ANEXOS.	26

## 1. INTRODUCCIÓN.

El presente trabajo de fin de grado viene motivado por el gran interés que me suscitan las TIC. Como educadora en un centro infantil, no podía perder la oportunidad de desarrollar un proyecto como este, en el que poder hacer un acercamiento teórico a los programas y proyectos que se están realizando en las aulas con TIC, y es que éstas son parte del presente y del futuro de la educación. Es importante conocer qué se puede hacer en las aulas, cómo debe realizarse, cuándo es el momento idóneo y así, poder después analizar los progresos y problemas que van surgiendo, para que las propuestas llevadas al aula con TIC no se conviertan en actividades aisladas, que solo se llevan a cabo en momentos de descanso y esparcimiento o como recompensa de otras actividades.

Después de la investigación documental realizada y viendo lo que las TIC pueden aportar en el aula, he podido ampliar mi experiencia profesional llevando a cabo un proyecto propio con mis alumnos de 2-3 años, el cual ha sido implementado en el aula, para así poder conocer en primera persona los resultados de trabajar con TIC, sobretodo en una etapa poco familiarizada con ellas como es el primer ciclo de la educación infantil, aportando un grado más a mi experiencia al poder trabajar de forma globalizada el uso de las TIC. Esta propuesta me servirá para llevarla a cabo en años sucesivos con otros alumnos y a la vez que sigo ampliando recursos de elaboración propia para acercar a los niños de este ciclo las TIC desde el aula.

## 2. OBJETIVOS.

- Investigar la influencia y la importancia de las TIC en la educación infantil.
- Analizar la formación y usos de las TIC por parte del profesorado y del alumnado.
- Desarrollar un proyecto para integrar las TIC en el aula de forma innovadora.
- Iniciar en el uso de las TIC en un aula de dos años, estimulando la imaginación y la creatividad de los alumnos.
- Evaluar la propuesta llevada a cabo.

## 3. FUNDAMENTACIÓN.

### **3.1 La educación en la Sociedad de la Información.**

*“La educación es la formación destinada a desarrollar la capacidad intelectual, moral y afectiva de las personas de acuerdo con la cultura y las normas de convivencia de la sociedad a la que pertenecen” (Oxford dictionaries, 2015).*

Por lo tanto podemos decir que la educación no ha sido siempre de la misma manera en la que hoy la conocemos y que tampoco seguirá siendo igual en un futuro ya que la

sociedad y las necesidades van cambiando y como tal debe evolucionar la manera en la que se educa.

Hubo un tiempo en que las necesidades del hombre consistían en cazar, pescar, cuidar animales y sembrar para poder comer, en esa época la manera de aprender era a través de la imitación, así era como los más pequeños aprendían el oficio para poder subsistir. No siempre fue esto así, con el tiempo se crearon industrias y con ellas la necesidad de mano de obra cualificada. Con la invención de la imprenta se resolvió esta necesidad urgente de formar individuos, apareció el material didáctico impreso que se convirtió en la base de los procesos de enseñanza y aprendizaje, instalando así un sistema de aprendizaje memorístico y por repetición.

Con la aparición en nuestras vidas de nuevos inventos como la radio, la fotografía, el cine, la televisión...nuestra sociedad cambió, pasó a ser una sociedad de servicios y de información, haciendo que se transforme nuestra manera de enseñar, pasando a modelos en los que el aprendizaje social y emocional fomenten la educación personalizada, que potencie el desarrollo de cada individuo, que estimule la creatividad y el talento de cada uno de ellos (Area, 2010).

Vivimos sumergidos en la sociedad de la información, por lo que tendremos que darla a conocer a nuestros niños lo antes posible, es decir, desde que nacen, ya que en los primeros años de vida son como esponjas que absorben todo lo que les rodea y todo con lo que interactúan. *“Se ha descubierto de manera científica sobre el cerebro, que no aprendemos por repetición (memoria) sino cuando nos emocionamos (haciendo)”* (Redes, 2011).

Esta sociedad de la información es definida como *“un nuevo tipo de sociedad donde la creación forma parte esencial de la actividad económica y social”* (Fundación Telefónica, 2014).

Algunas de las características de la sociedad de la información son (Barroso, 2013):

- *“Tendencia hacia la globalización de la sociedad.*
- *La presencia de tecnologías de la información y la comunicación está desarrollando nuevas modalidades y sectores laborales.*
- *Los conceptos de tiempo y espacio se están viendo transformados.*
- *La amplitud y la rapidez con la que la información es puesta a disposición de los usuarios desemboca en un exceso de información.*
- *Es una sociedad en la que se impone “aprender a aprender”.*
- *La incorporación de las TIC no es uniforme en todos los lugares, de forma que se está produciendo una brecha digital que está derivando en exclusión social (Cabrero, 2004).*

- *La aparición de un nuevo tipo de inteligencia, la denominada ambiental, como consecuencia de la exposición a las diferentes TIC con las que interaccionamos. Paso de una sociedad de la memoria a una sociedad del conocimiento.*
- *En la actualidad la complejidad y el dinamismo se convierten en un elemento de referencia.*
- *Es una sociedad de redes, no de individuos ni de instituciones aisladas, sino de individuos e instituciones conectados en redes”.*

De la misma manera que ha cambiado la sociedad, también ha cambiado el tipo de escuelas que forman a esa sociedad, y es que éstas han dejado de ser las únicas instancias donde la sociedad puede formarse. Actualmente existe gran cantidad de medios de donde extraer información, los estudiantes acceden virtualmente a diferentes zonas de aprendizaje y a la vez están conectados con otros alumnos y profesores, por lo tanto los profesores también tienen que desempeñar nuevos roles adaptados a estos cambios.

### **3.2 Los alumnos y las TIC.**

Como nos enseñaba Veen (2005) *“los estudiantes de hoy han nacido con un ratón en sus manos y un ordenador como ventana al mundo, y es con estos elementos con los que el proceso de aprendizaje se debe construir.”*

En la actualidad, la educación está reprimiendo los talentos y habilidades de muchos estudiantes y matando su motivación para aprender cuando tenemos las herramientas necesarias para que esto no ocurra.

Tenemos que cambiar esa manera de entender la educación que teníamos hasta ahora, en la que lo importante era la meta, es decir, las notas que conseguían los alumnos, y plantearnos una educación en la que los alumnos disfruten de la experiencia y no solamente del resultado de unas notas.

Y es que en la actualidad no basta con saber leer y escribir, sino que hay que ser capaz de encontrar la información que necesitamos y saber utilizarla.

La aparición de las TIC, ha producido un cambio importante en la educación, ahora no son los maestros los que dominan toda la información ya que ésta es muy abundante, por lo que los maestros pasan a ser unos guías de los alumnos, que deben conseguir que los alumnos adquieran las habilidades necesarias para seleccionar y usar la información que encuentran a su paso de manera adecuada, es decir, deben aprender a aprender, para desenvolverse adecuadamente a lo largo de su vida.

Esto está produciendo una brecha generacional, y es que las nuevas generaciones dominan más aspectos de la vida diaria que los adultos, que antes lo dominaban todo.

Según Area (2010) *“los alumnos deben desarrollar competencias para manejar la información, esto se puede definir concretamente como las habilidades, conocimientos y actitudes que el estudiante debe poner en práctica para identificar lo que necesita saber sobre un tema específico en un momento dado, buscar efectivamente la información que esto requiere, determinar si esta información es pertinente para responder a sus necesidades y convertirla en conocimiento útil aplicable en contextos variados y reales. Esta competencia hace referencia, específicamente, a que el estudiante este en capacidad de:*

- *Formular preguntas que expresen su necesidad de información e identificar qué requiere indagar para resolverlas.*
- *Elaborar un plan que oriente la búsqueda, el análisis y la síntesis de la información pertinente para resolver sus preguntas.*
- *Identificar y localizar fuentes de información adecuada y confiable.*
- *Encontrar, dentro de las fuentes elegidas, la información necesaria.*
- *Evaluar la calidad de la información obtenida para determinar si es la más adecuada para responder a sus necesidades.*
- *Clasificar y organizar la información para facilitar su análisis y síntesis.*
- *Analizar la información de acuerdo con el plan establecido y con las preguntas formuladas.*
- *Sintetizar la información y utilizar y comunicar efectivamente el conocimiento adquirido.”*

### **3.3 El uso de las TIC.**

La aparición de las TIC está obligando a un cambio en la manera de entender la educación, actualmente nos encontramos con un nuevo tipo de analfabetismo y es que no dominar las TIC implica no poder acceder a la cultura ni al mercado de la sociedad de la información, por lo tanto necesitamos que se domine no sólo el uso mecánico de las mismas, sino también el uso inteligente.

Las ventajas del uso de las TIC en la práctica docente que Romero (2010) y Domingo y Marqués (2011) recogen, son el fomento de la imaginación, la curiosidad, la creatividad, el aumento de atención de los niños y con ello un mejor rendimiento escolar. Aprenden a socializarse a través de trabajos en grupo lo que produce que se comuniquen mejor. Las actividades están más contextualizadas y además hay un aumento de recursos para que la comunicación entre alumnos y profesores sea mayor.

Entre las desventajas del uso de las TIC, señalan que las inversiones de las TIC a veces no pueden ser sostenidas por los colegios, los problemas, averías y

actualizaciones del software que no pueden sostener o pérdidas de tiempo al tener problemas con la conexión a internet. Existen profesores que ven la informática como una amenaza por el desconocimiento sobre el tema y porque para la preparación de la docencia se necesita dedicar más tiempo, y es que una gran parte de los profesores aún no están formados. También consideran que las nuevas tecnologías pueden ser perjudiciales si no se utilizan de manera adecuada, para lo cual es necesario una buena formación sobre su uso.

### **3.4 Las TIC en el marco legal de la Educación Infantil.**

Las TIC aparecen reflejadas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en su artículo 14: ordenación y principios pedagógicos (capítulo I), mencionando, que hay que fomentar una primera aproximación en las tecnologías de la información y la comunicación. Así mismo, la nueva Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa, recoge exactamente lo mismo, ya que no modificó ningún aspecto en el ámbito de la educación infantil, aunque podemos apuntar que en el preámbulo (punto XI) de la ley, nos dice: *“necesitamos propiciar las condiciones que permitan el oportuno cambio metodológico, de forma que el alumnado sea un elemento activo en el proceso de aprendizaje. Los alumnos y alumnas actuales han cambiado radicalmente en relación con los de hace una generación. La globalización y el impacto de las nuevas tecnologías hacen que sea distinta su manera de aprender, de comunicarse, de concentrar su atención o de abordar una tarea.”*

En el Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil, no se incorpora el modelo de competencias comunes a todas las áreas, pero en el artículo 5 *“contenidos educativos y currículo”*, se indica que *deben iniciarse experiencias para el desarrollo de habilidades en las tecnologías de la información y comunicación*. Por otra parte, en el área de *“Lenguajes: comunicación y representación”* existe un bloque de contenidos denominado *“lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación”* en el que aparecen los siguientes contenidos:

- *“Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos como ordenador, cámara, o reproductores de sonido e imagen, como elementos de comunicación.*
- *Acercamiento a producciones audiovisuales como películas, dibujos animados o videojuegos. Valoración crítica de sus contenidos y de su estética.*
- *Distinción progresiva entre la realidad y la representación audiovisual.*
- *Toma progresiva de conciencia de la necesidad de un uso moderado de los medios audiovisuales y de las tecnologías de la información y la comunicación”.*

También en el Decreto 12/2008, de 14 de febrero, por el que se determinan los contenidos educativos del primer ciclo de Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León y se establecen los requisitos mínimos que deben reunir los centros que impartan dicho ciclo, aparece un contenido en el área de “Lenguajes: comunicación y representación” concretamente en el punto 5 Lenguaje audiovisual y TIC, que hace mención a la visualización y uso de diferentes imágenes y soportes de la tecnología de la información y la comunicación.

### **3.5 Los docentes y las TIC.**

Las nuevas tecnologías están obligando a cambiar la manera de enseñar, sin embargo, son muchas las ocasiones en Educación Infantil en las que las TIC se utilizan sin estar integradas en la actividad diaria del aula, como son; utilizar el ordenador como premio, una cámara digital en una fiesta o un proyector para ver una película, lo mismo ocurre en sus casas, ya que disponen de tecnologías pero solo son usadas como entretenimiento. Como nos señalan Asorey y Gil (2009) *“el primer contacto con las TIC debe realizarse en las mismas actividades, secuencias, unidades didácticas o proyectos de trabajo que se estén trabajando en ese momento en el aula y no utilizarlas de forma aislada e inconexa con los conocimientos a adquirir”*. Para que se produzca esto, es necesario un cambio en la organización del aula, empezando por la distribución, ya que deberemos incorporar un rincón dedicado al ordenador y también un lugar donde podamos proyectar un video en caso de necesitarlo. El maestro tendrá que dedicar un tiempo de su jornada a elaborar materiales, aunque al principio resulte costoso, y también a la búsqueda de materiales ya elaborados por otros compañeros. También el docente tendrá que prever cambios en los tiempos, ya que en algunos momentos será interesante buscar información en la red o exponer algún trabajo. Ante estas actividades con TIC es interesante que los alumnos no trabajen siempre solos, sino que también realicen las actividades en parejas, en grupos, con alumnos de diferentes edades y así conseguir autonomía y una gran socialización. Algunos de los elementos que podemos utilizar en actividades dirigidas a la educación infantil son; el Power Point, cámara de video, programas de sonido, grabadoras, webcam, periódicos digitales, blogs, pizarra digital, tablets, correo electrónico, cañón en el que se pueden visualizar imágenes, mapas, dibujos, documentales, películas, relacionadas con lo que se está trabajando en el aula, el Word en el que se pueden diseñar fichas en plantillas, internet, un gran recurso que nos permitirá buscar cualquier información sobre la que tengamos dudas sin tener que esperar al día siguiente. Los videos de youtube son también un recurso fundamental en el que pueden visionar cuentos o canciones, existen herramientas 2.0 como

“Calameo” un libro digital que pueden editar o “Tikatok” una aplicación web que nos permite crear cuentos ilustrados o también “CreAPPcuentos”.

Y es que el mundo está cambiando y en el futuro se necesitarán mentes emprendedoras, capaces de trabajar con la diversidad cultural y utilizando todos los recursos tanto de su inteligencia como del mundo digital que les rodea y trabajando en equipo, así que tendremos que formar a los alumnos para que sean capaces de adquirir estas capacidades.

Todos los alumnos son diferentes por lo tanto habrá que enseñarles de forma personalizada aprovechando los medios de los que disponemos, pasando a ser el maestro un guía en la adquisición de sus aprendizajes.

Y es que los roles del maestro han cambiado mucho, ahora ya no son los únicos poseedores de información, antes se daban las clases para todos igual y de manera jerárquica, sin embargo ahora el maestro se ha convertido en un facilitador de entornos y en un guía del autoaprendizaje, y esto no sólo a través de la voz como antes, sino utilizando diferentes medios tecnológicos para aportar distintas visiones sobre un mismo tema.

Algunos de los rasgos de los educadores que nos aporta Tébar (2003) son:

- *“Es un experto que domina los contenidos, planifica pero es flexible.*
- *Establece metas: perseverancia, hábitos de estudio, autoestima, metacognición...; siendo su principal objetivo que el mediado construya habilidades para lograr su plena autonomía.*
- *Regula los aprendizajes, favorece y evalúa los progresos; su tarea principal es organizar el contexto en el que se ha de desarrollar el sujeto, facilitando su interacción con los materiales y el trabajo colaborativo.*
- *Fomenta el logro de aprendizajes significativos, transferibles,...*
- *Fomenta la búsqueda de la novedad: curiosidad intelectual, originalidad, pensamiento convergente.*
- *Potencia el sentimiento de capacidad: autoimagen, interés por alcanzar nuevas metas,...*
- *Enseña qué hacer, cómo, cuándo y por qué, ayuda a controlar la impulsividad.*
- *Comparte las experiencias de aprendizaje con los alumnos: discusión reflexiva, fomento de la empatía del grupo,...*
- *Atiende las diferencias individuales.*
- *Desarrolla en los alumnos actitudes positivas, valores”.*

Decálogo de buenas prácticas docentes con tecnologías (Area, 2007):

1. *“Lo relevante debe ser siempre lo educativo, no lo tecnológico.*

2. *Un profesor/a debe ser consciente de que las TIC no tienen efectos mágicos sobre el aprendizaje ni generan automáticamente innovación educativa.*
3. *Es el método o estrategia didáctica junto con las actividades planificadas lo que promueve un tipo u otro de aprendizaje.*
4. *Se deben utilizar las TIC de forma que el alumnado aprenda “haciendo cosas” con la tecnología.*
5. *Las TIC deben ser utilizadas tanto para el trabajo individual de cada alumno/a como para el desarrollo de procesos de aprendizaje colaborativo.*
6. *Cuando se planifica una actividad con TIC, deben hacerse explícitos no sólo el objetivo y contenido curricular sino también la competencia tecnológica que promueve.*
7. *Trabajando con TIC debe evitarse la improvisación.*
8. *Las actividades con TIC deben estar integradas en el currículum.*
9. *Las TIC pueden ser utilizadas como herramientas tanto para la búsqueda, consulta y elaboración de información, como para relacionarse y comunicarse con otras personas.*
10. *Las TIC deben utilizarse como recursos tanto para el aprendizaje de las materias curriculares como para el desarrollo de competencias específicas tecnológicas”.*

A raíz de los cambios en la educación, la UNESCO publicó en enero de 2008 los Estándares de Competencia en TIC para Docentes para servir de guía a instituciones formadoras de maestros en la creación o revisión de sus programas de capacitación. Después nació el proyecto DIGCOMP del Joint Research Centre de la Comisión Europea, que se inició en diciembre de 2010, liderado por Anusca Ferrari, con el objetivo de identificar las claves necesarias para ser "digitalmente competente" y así poder elaborar un marco de referencia a nivel europeo para dichas competencias digitales. Como resultado del proyecto se publica en agosto de 2013 dicho marco de referencia dentro del informe "DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe". En 2013 nació el proyecto de Marco Común de Competencia Digital Docente, dentro del Plan de Cultura Digital en la Escuela, elaborado por el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado, con la intención de ofrecer una referencia descriptiva que pueda servir con fines de formación y en procesos de evaluación y acreditación.

En él aparecen concretados los siguientes objetivos:

- *“Posibilitar que los profesores conozcan, ayuden a desarrollar y evalúen la competencia digital de los alumnos.*
- *Facilitar una referencia común con descriptores de la competencia digital para profesores y formadores.*

- *Ayudar a ser más exigentes en relación a la competencia digital docente.*
- *Permitir a todos disponer de una lista de competencias mínimas de docentes.*
- *Ayudar a que el docente tenga la competencia digital necesaria para usar recursos digitales en sus tareas docentes.*
- *Influir para que se produzca un cambio metodológico tanto en el uso de los medios tecnológicos como en los métodos educativos en general.*

*La competencia digital es un pre-requisito para que los estudiantes de todas las edades puedan beneficiarse por completo de las nuevas posibilidades que ofrece la tecnología para un aprendizaje más eficaz, motivador e inclusivo (tal como indica en “Education and Training Monitor 2013”, p.19)”.*

#### 4. IMPLEMENTACIÓN EN EL AULA.

##### 4.1 Contextualización.

###### 4.1.1 Breve descripción del centro.

El proyecto que he llevado a cabo ha sido realizado en el Centro de Educación Infantil Bosque de Valorio de la ciudad de Zamora, concretamente desarrollado con los alumnos del tercer nivel del primer ciclo de Educación Infantil (2-3 años).

El Centro de Educación Infantil Bosque de Valorio se encuentra ubicado en el Camino de la Lobata - Hiniesta s/nº de Zamora. Es un barrio tranquilo, bien comunicado y con buena y amplia dotación de servicios. Fue inaugurado en enero de 2009 fruto del programa “Juntos”, una iniciativa de la Junta de Castilla y León en colaboración con el Ayuntamiento de Zamora y la CEOE-Cepyme, está gestionada actualmente por la empresa Eulen Sociosanitarios.

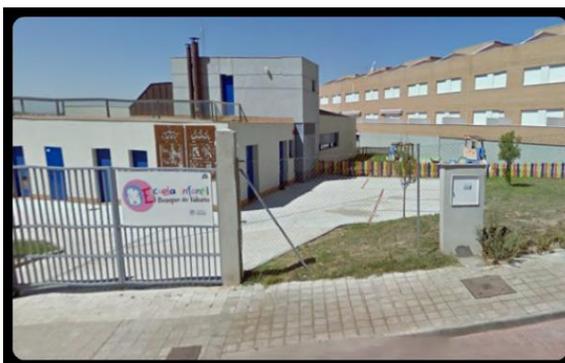


Imagen 4.1 Fachada del centro.



Imagen 4.2 Mapa ubicación del centro.

Este centro pretende prestar atención a niños de cero a tres años y facilitar la conciliación de la vida laboral y familiar entre los trabajadores del polígono de la Hiniesta, el centro está tan próximo a la ciudad como al polígono, por lo que atiende a los dos colectivos, aunque tienen prioridad los trabajadores de la zona industrial. La

extracción social y económica del alumnado es variada, si bien predomina la clase media-alta.

Es absentismo escolar es mínimo y debido únicamente a motivos de enfermedad.

#### 4.1.2 Unidades.

El centro consta de tres aulas, cada una dispone de baño y un pequeño almacén, se dispone de una sala de usos múltiples con baño incorporado.



Imagen 4.3 Aula de 1 a 2 años.



Imagen 4.4 Aula de bebés.

Todas las aulas tienen salida al exterior, como marca la normativa. Se comunican al patio exterior dotado de elementos de juego y con suelo de hierba, que está vallado en su totalidad mediante verjas metálicas.



Imagen 4.5 Aula usos múltiples.



Imagen 4.6 Patio.

Cuenta con una cocina, actualmente no es utilizada porque dispone de servicio de catering, dos baños para educadoras y padres, almacén, zona de lavado, despacho y sala de reuniones.

El aula de 2-3 años en el que he realizado mi proyecto, es un aula amplia, distribuida por rincones: trabajo, juego libre, descanso, lectura, almacén y aseo.

La zona de trabajo consta de cuatro mesas con capacidad para 8 niños cada una de ellas (total 24). Cada niño tiene su propio casillero y perchero, tiene una altura elevada, por lo que sólo lo usa la educadora. También dispone de un radio-CD y una zona de cojines para la relajación. En el almacén está guardado todo el material escolar como plastilina, pinturas, fichas, tijeras, juguetes, puzles y piezas de

construcción que usan en el juego libre. La zona de aseo cuenta con tres W.C. y tres lavabos, además de una zona de cambio para los niños que aún llevan pañal.



Imagen 4.7 Aula de 2 a 3 años..

Imagen 4.8 Aseo

En el centro no se dispone de ningún medio tecnológico: ordenadores, pizarras digitales, tablets,... de lo único que disponen es de varios radio-CD.

#### *4.1.3 Claustro.*

El centro cuenta con una directora Diplomada en Magisterio de Educación Infantil, tres educadoras, una para cada unidad, más una educadora de apoyo. Todas las educadoras son maestras de Educación Infantil y Técnicos de Educación Infantil.

#### *4.1.4 Características de los alumnos.*

Los alumnos del centro está divididos por edades, en total hay 44 alumnos, 9 en el aula de bebés, doce en el aula de 1-2 años y 23 en el aula de 2-3 años.

Este proyecto ha ido dirigido a los alumnos más mayores, el aula de 2-3 años, en este aula hay un total de 23 alumnos (14 niños y 9 niñas), para ello he tenido en cuenta las características psicoevolutivas de estas edades (Palacios, Marchesi y Coll, 2014).

En relación al área social y emocional, son niños que se entusiasman cuando están con otros niños, les encanta jugar cada vez más incluyendo en sus juegos a otros niños, como al jugar con coches, muñecas, construcciones, correr o perseguirse. Empiezan a imitar a otras personas, especialmente a los adultos a través del juego simbólico, cada vez se muestran más independientes y tienen un comportamiento desafiante, muestran negación y oposición, apareciendo con ello las rabietas. Comienzan a desarrollar emociones: vergüenza, orgullo, culpa y miedo (aparecen las pesadillas nocturnas).

Con respecto al habla hay mucha diferencia de unos niños a otros, unos apenas están empezando a señalar objetos o ilustraciones cuando se les nombra, otros ya dominan los nombres de personas conocidas, partes del cuerpo, repiten palabras que escucharon en alguna conversación y sin embargo algunos ya reproducen frases sencillas e incluso oraciones negativas e interrogativas, apareciendo las primeras variaciones de los tiempos y formas verbales. A veces sustituyen unos sonidos por

otros (ej. wojo por rojo) o reducen consonantes (ej. ten por tren) aún así se les entiende perfectamente. Aunque no todos dominen bien el lenguaje, saben seguir instrucciones sencillas a la hora de realizar las actividades o rutinas diarias.

En cuanto al área cognitiva, son niños con periodos cortos de atención, que empiezan a clasificar los objetos por formas, colores y por contexto (ej. la cuchara va en la cocina), ya encuentran cosas aun cuando están escondidas debajo de algo, son capaces en su mayoría de completar frases y rimas de los cuentos o canciones que conocen, de resumir una historia familiar o algún recuerdo suyo, también empiezan a jugar con su imaginación de manera sencilla, pueden construir torres de más de cuatro bloques, suele empezar a utilizar una mano más que la otra e incluso pueden seguir instrucciones para hacer dos cosas consecutivas (ej. levantar la silla y ponerla en su sitio) y relacionar situaciones que van seguidas (ej. después de comer lavarse los dientes).

También en el área motora y de desarrollo físico presentan un aumento de habilidades, por ejemplo, no utilizan la misma tensión muscular para mover una caja que para un globo, son capaces de patear una pelota o tirarla por encima de la cabeza, de correr y parar de golpe, dar pequeños saltos, de mantenerse unos segundos sobre un solo pie y andar unos pasos a la pata coja, les encanta trepar y bajar de muebles sin ayuda, de subir y bajar escaleras incluso sin ayuda, montar en triciclo, utilizar la cuchara para comer, cepillarse los dientes, ponerse una camiseta, usar tijeras para recortar papel y garabatear, dibujar o copiar líneas rectas y círculos aunque todavía con poca precisión. Una de las características importantes de esta etapa es que empiezan con el control de esfínteres.

## 5. PROPUESTA DE MEJORA

### 5.1 Presentación.

La actividad principal consiste en una presentación de un cuento animado en el que los niños pueden interactuar, de manera que aprenden y refuerzan conceptos a la vez que se inician en el uso de las tecnologías.

Todas las actividades que se han llevado a cabo, han sido planificadas teniendo en cuenta unas características (Decreto 122/2007 de 27 de diciembre):

- Abiertas y flexibles: para que me permitieran modificar, ampliar, completar y decidir a lo largo del proceso de nuestra práctica.
- Real y útil: teniendo en cuenta el contexto en el que estamos y planificando el trabajo diario teniendo en cuenta las interrupciones que surgieran.
- Adaptada a la realidad del alumnado: la comprensión de las características del alumnado impregna toda la toma de decisiones.

- Globalizadora: dando respuesta a las características psicoeducativas de este ciclo y propiciando el aprendizaje significativo.

## **5.2 Fundamentación.**

El motivo que me ha llevado a utilizar el uso del ordenador en este proyecto es porque resulta un elemento atractivo, que llama la atención al alumnado y le motiva en el proceso de enseñanza aprendizaje. Además con ello podemos compensar el escaso conocimiento y utilización del ordenador por parte del alumnado, a la vez que conseguimos mejorar habilidades motrices que en estas edades aún no tienen adquiridas por completo.

Esta propuesta lleva implícita muchas posibilidades educativas, entre ellas:

- Desarrollo físico: psicomotricidad fina, discriminación auditiva y visual, hábitos posturales.
- Desarrollo cognitivo: favorece la atención y concentración, la memoria y la capacidad de asociación.
- Desarrollo social: favorece el uso del ordenador de acuerdo a unas normas, compartir elementos, materiales, intercambiar experiencias, así como el cuidado de los materiales.
- Desarrollo afectivo: potenciar la autoestima y la motivación.
- Desarrollo lingüístico: aumento de vocabulario y aproximación a la lecto-escritura.

## **5.3 Objetivos.**

Los objetivos constituyen una guía inmediata para la planificación del aprendizaje, estos son en los que me he basado para realizar las actividades:

- Estimular la imaginación.
- Mejorar las habilidades motrices y manipulativas (potenciar la coordinación viso-motriz).
- Respetar las normas propuestas para la actividad.
- Trabajar los valores de cooperación y ayuda.
- Trabajar en grupo favoreciendo la socialización.
- Conocer y manejar elementos básicos de un ordenador.
- Disfrutar de la escucha activa del cuento.
- Afianzar los conceptos de animales y alimentos trabajados en el aula.
- Reforzar el área espacial.
- Potenciar la psicomotricidad fina.
- Iniciar en el uso de las TIC de forma innovadora.

#### **5.4 Metodología.**

La metodología usada, centra el protagonismo en el alumno, el educador pasa a ser un mero mediador de información. Siguiendo la LOMCE 8/2013 de 9 de diciembre (art.14 punto 6) " Los métodos de trabajo en ambos ciclos se basarán en las experiencias, las actividades y el juego y se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar su autoestima e integración social."

He basado mi proyecto en los principios metodológicos pautados por el Decreto 122/2007 de 27 de diciembre, por lo tanto, serán unos principios que tienen en cuenta las características, el nivel de desarrollo y el ritmo de aprendizaje de los niños.

- Uno de los principios es que el niño realice aprendizajes significativos, estos tienen que ser próximos a sus intereses. Las actividades que se realicen tienen que tener significado para los niños, de manera que puedan relacionar sus experiencias previas con los nuevos aprendizajes.
- El principio de globalización no prescribe ningún método concreto, sino que hay que aprovechar las diferentes situaciones educativas que se dan en el aula y que propician de forma global el desarrollo de capacidades y la adquisición de aprendizajes. El aprendizaje significativo es globalizador por excelencia.
- El juego es la actividad principal de esta etapa. Proporciona un auténtico medio de aprendizaje y disfrute, favoreciendo la imaginación, la creatividad y la socialización de una manera lúdica y con una intencionalidad educativa. En esta etapa se empleará como recurso básico para la motivación y para favorecer así el aprendizaje significativo.
- La socialización es una necesidad específicamente humana por lo que la intervención educativa irá encaminada desde la actividad individual hacia las actividades en grupo. En esta etapa es necesario plantear situaciones de aprendizaje en las que los niños encuentren momentos para agruparse con sus iguales, se relacionen, se enfrenten a situaciones de juego donde tengan que compartir y que les lleve a sentir el apoyo de los demás. Las actividades propuestas están enfocadas a que los alumnos compartan: ideas, expresen opiniones y preferencias, planteen soluciones... solo así, el niño podrá realizarse socialmente, sentirse seguro de sí mismo y afianzar su autoestima y autonomía. El proyecto pretende favorecer las relaciones entre todos los niños del grupo en un ambiente y espacio de confianza, en un clima tranquilo, en el que se sientan seguros, queridos y valorados.

### **5.5 Temporalización.**

Las actividades se han llevado a cabo durante más de tres meses, desde marzo hasta la mitad de junio. Cada semana dedicábamos un día a realizar actividades relacionadas con el cuento del proyecto, aproximadamente durante hora y media. Cada sesión constaba de diferentes partes, primero se visionaba el cuento de ¿a qué sabe la Luna? en la presentación de PowerPoint del ordenador, después se realizaba alguna actividad complementaria y por último, dos niños cada día eran los encargados de mostrar al resto el cuento, con ayuda de la educadora. Al finalizar siempre había un tiempo para que los niños expresaran sus emociones y cuestiones.

### **5.6 Recursos.**

Hemos tenido la ayuda de otra educadora del centro, de esta manera ha sido mucho más fácil realizar las actividades tanto de grupo como las individuales en momentos puntuales. Todas las actividades han sido realizadas en el aula de 2-3 años o en el aula de usos múltiples, como ambas constan de baños, no hemos tenido que desplazarnos a ningún otro lugar.

En cuanto a los materiales utilizados, tenemos por un lado los tecnológicos, como son el ordenador, ratón, altavoces, radio-CD y CD de sonidos (el centro sólo disponía de radio-CD, por lo que yo he incorporado infraestructuras propias al aula). También hemos utilizado otro tipo de materiales como: papel, pinturas, gomets, juguetes, comida,...

### **5.7 Actividades.**

A continuación desarrollo cada una de las actividades trabajadas en el aula en el desarrollo de este proyecto.

**Cuento ¿A Qué sabe la Luna?:** se trata de una presentación en PowerPoint de este cuento conocido, tiene diferentes transiciones, por lo que los animales que aparecen en él adquieren cierto movimiento. En una de las partes del cuento, los alumnos pueden seleccionar los alimentos que quieran relacionar con cada animal, dando de esta manera libertad al alumno para que el cuento se desarrolle como a él más le guste. Es la actividad principal del proyecto, entorno a ella se realizan las demás actividades complementarias.



Imagen 5.1, 2, 3 y 4 Niños visualizando el cuento.

Los primeros días era yo, la educadora, la que les mostraba el cuento, aunque dejándoles participar en la elección de los diferentes elementos que se pueden seleccionar, después de unos días ya eran ellos solos los que querían mostrárselo al resto, por lo que cada día dos de los alumnos eran los encargados de mostrarles el cuento a los demás, de esta manera practicaban el manejo del uso del ordenador y también el habla.



Imagen 5.5, 6, 7, 8, 9 y 10, Alumnos visionando el cuento.

Cada día se hacía un ejercicio previo al cuento, para ello, en primer lugar les explicaba las partes básicas del ordenador. Después practicaban el uso del ratón con diferentes actividades, por ejemplo, señalando objetos con el dedo índice de la mano derecha, como no saben distinguir las manos, les coloqué un gomet en la mano indicada.



Imagen 5.11, 12 y 13 Alumnos practicando con el ratón.

Otra actividad era pulsar el botón izquierdo del ratón, también necesitaron de un estímulo visual (gomet) en el botón para que identificaran a cual tenían que pulsar, e incluso algunos necesitaron otro gomet en el dedo para reconocer el dedo con el que tenían que pulsar el botón, ya que algunos intentaban darle con varios dedos a la vez.



Imagen 5.14, 15 y 16 Alumnos mostrando a sus compañeros el cuento.

Al finalizar el visionado del cuento, realizábamos una asamblea en la que los alumnos respondían a algunas preguntas, como por ejemplo: ¿te ha gustado el cuento?, ¿qué animal le dio un mordisco a la Luna?, ¿qué animal subió primero a la montaña?, ¿a qué les sabía la Luna a los animales?, ¿qué había dicho el pez al final del cuento?, etc.

**Reconocer animales:** la actividad consistía en escuchar unas audiciones de animales y reconocer cuáles eran, después representar los movimientos o sonidos de los diferentes animales. Por último tenían que coger cada alumno un animal de juguete de la clase y después colocarlo en la fotografía correspondiente a ese animal, colocada en el suelo anteriormente.

**Colorear:** pintaron diferentes dibujos de animales y de comida, añadiéndoles materiales para hacerlos más reales, por ejemplo, en el dibujo de la oveja pegaron algodón simulando la lana. En algunas láminas de dibujos aparecían varios animales o alimentos, en estas tenían que pegar un gomet en el elemento que eligiera la educadora.

**Subir y bajar:** a través de canciones infantiles realizamos diferentes bailes en los que los niños tenían que estar atentos de realizar los movimientos de subir y bajar brazos, todo el cuerpo,... también hicieron un ejercicio en el que tenían que subir y bajar objetos de diferentes lugares.

**Psicomotricidad fina:** para afianzar este concepto realizaron una actividad en la que tenían que juntar el dedo índice con el pulgar y después realizar movimientos simulando el pico de un pájaro. También realizaron la actividad de juntar ambos dedos índice.

**Alimentos:** llevamos diferentes alimentos al aula, entre ellos fruta, chocolate, galletas saladas,... para que probaran y descubrieran los diferentes sabores.

**Coordinación óculo-manual:** realizamos dos actividades diferentes, una consistía en colocar gomitas en un tubo de papel, para desarrollar la coordinación, y en la otra tenían que dibujar líneas o círculos, también seguir los caminos dibujados en una lámina.

## 6. RESULTADOS.

Siguiendo lo que dice la LOMCE “la evaluación en Educación Infantil será global, continua y formativa. La observación directa y sistemática constituirá la base del proceso de evaluación”.

### **6.1 Qué evaluar.**

La evaluación ha sido realizada a dos niveles:

- Evaluación del proceso de enseñanza:
  - ¿Se han cumplido los objetivos propuestos?
  - ¿Han surgido problemas técnicos?
  - ¿Has necesitado formación o ayuda para realizar la presentación?
  - ¿Han sido suficientes y adecuados los espacios, materiales y tiempos para lograr los objetivos?
  - ¿Qué dificultades han surgido?, ¿Qué mejorarías?
- Evaluación del proceso de aprendizaje:

Ver: Tabla Anexo N°1 Registro de evaluación.

### **6.2 Resultados cualitativos del proceso de evaluación.**

En lo referente al proceso de enseñanza puedo decir que los objetivos se han cumplido satisfactoriamente a pesar de las pequeñas dificultades que surgen en el camino. En la realización de la presentación del cuento surgieron algunas dudas, por lo que tuve que consultar algún manual para que todo apareciera como yo quería.

Hubiera sido más interesante tener un proyector en el aula para que todos los niños vieran en grande la presentación, pero como no lo teníamos, los niños se agrupaban cerca del ordenador cuando lo tenía que visionar todo el grupo. He contado con la colaboración de otra educadora, lo cual ha facilitado la experiencia. Considero, por mis años de experiencia, que los tiempos han sido adecuados, los niños pedían ver el cuento diariamente, pero yo consideraba más pedagógico realizarlo cada 4 días, así mostraban más emoción el día que se realizaba. No he tenido dificultades para realizar las actividades, teniendo en cuenta la edad de los niños. Se ha modificado alguna de las actividades para adaptarla a las características de los niños, pero nada complejo. No mejoraría grandes cosas de esta experiencia, quizás tener la posibilidad de contar con una educadora de apoyo de continuo para poder realizar las actividades de manera más personalizada.

### **6.3 Resultados cuantitativos del proceso de evaluación.**

En cuanto al proceso de aprendizaje, sólo tenemos que analizar los datos obtenidos de la evaluación de los niños para darnos cuenta de que los objetivos propuestos han sido adquiridos progresivamente.

Tabla 6.1 Resultados pre test evaluación

ASPECTOS A EVALUAR PRE-TEST	ADQUIRIDO	EN PROCESO	NO ADQUIRIDO
Reconoce los alimentos que aparecen en el cuento.	Todos		
Reconoce los animales que aparecen en el cuento.	Todos		
Distingue entre subir y bajar.	Todos		
Distingue algunos elementos del ordenador: ratón, teclado y pantalla.	7, 21.	1, 3, 4, 5, 8, 9, 11, 12, 13, 17, 18, 19.	2, 6, 10, 14, 15, 16, 20, 22, 23.
Disfruta del cuento.	Todos		
Es capaz de respetar el turno.	5, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 19, 20, 21.	1, 2, 3, 4, 17, 22, 23.	7, 8, 15, 16, 18.
Escucha activa.	1, 3, 9, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 21, 22.	2, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 15, 20, 23.	
Respeto las normas propuestas en la actividad.	5, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 19, 20, 21.	1, 2, 3, 4, 17, 18, 22, 23.	7, 8, 15, 16.
Comenta lo sucedido en el cuento.	3, 7, 8, 9, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 21.	2, 4, 5, 19, 20, 22.	1, 6, 10, 12, 23.
Mejora su coordinación óculo-manual.		1, 5, 7, 11, 13, 17, 18, 21, 22.	2, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 12, 14, 15, 16, 19, 20, 23.
Mejora su motricidad fina (movimiento pinza).	1, 7, 21.	2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23.	
Pide repetir la tarea (cuento).	1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21.	5, 22.	6, 10, 12, 20, 23.

NOTA: los números indican al alumno correspondiente.

En un principio había conceptos que dominaban muy bien porque ya habían sido trabajados en clase, sin embargo, los más relacionados con las TIC la gran mayoría no los dominaba. Después de todas las actividades trabajadas y teniendo en cuenta que los niños de estas edades son muy dispares, ya que por ejemplo algunos tienen adquirido por completo el lenguaje mientras otros están comenzando a hablar, partiendo de esto, podemos ver como todos han sufrido un avance importante, aunque todavía se debería de seguir reforzando algunos conceptos en algunos de los niños.

Tabla 6.2 Resultados post test evaluación

ASPECTOS A EVALUAR POST-TEST	ADQUIRIDO	EN PROCESO	NO ADQUIRIDO
Reconoce los alimentos que aparecen en el cuento.	Todos		
Reconoce los animales que aparecen en el cuento.	Todos		
Distingue entre subir y bajar.	Todos		
Distingue algunos elementos del ordenador: ratón, teclado y pantalla.	1, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 15, 17, 18, 19, 21.	2, 6, 10, 14, 16, 20, 22, 23.	
Disfruta del cuento.	Todos		
Es capaz de respetar el turno.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 23.	7, 8, 15, 18.	
Escucha activa.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22.	10, 15, 23.	
Respetar las normas propuestas en la actividad.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23.	7, 8, 15, 16.	
Comenta lo sucedido en el cuento.	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22.	6, 10, 12, 23.	
Mejora su coordinación óculo-manual.	1, 3, 5, 11, 13, 17, 18, 20, 21, 22.	2, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 15, 16, 19, 20, 23.	
Mejora su motricidad fina (movimiento pinza).	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23.	6, 12.	
Pide repetir la tarea (cuento).	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22.	10, 13, 23.	

Partiendo de los datos obtenidos, he realizado unas gráficas para analizar los datos.

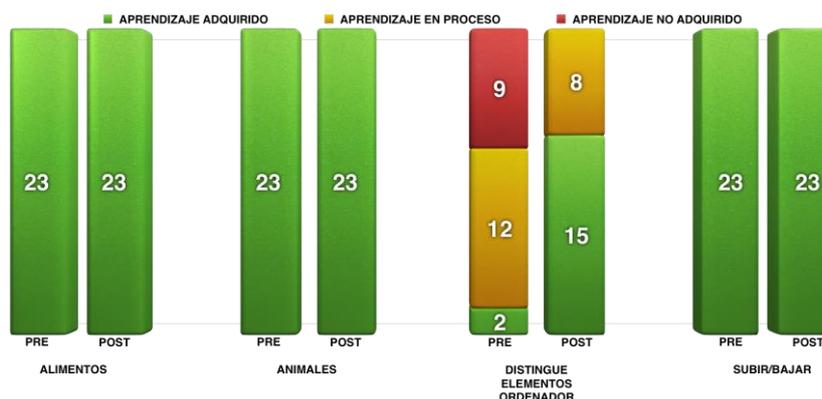


Gráfico 6.1 Evaluación aprendizajes Conceptuales

Mirando esta primera gráfica, podemos ver como los conceptos planteados los dominaban perfectamente, exceptuando los referentes a las TIC. Después de las actividades realizadas, dos terceras partes de los alumnos aprendieron los conceptos relacionados con las TIC y tan solo una tercera parte estaba en proceso de aprendizaje.

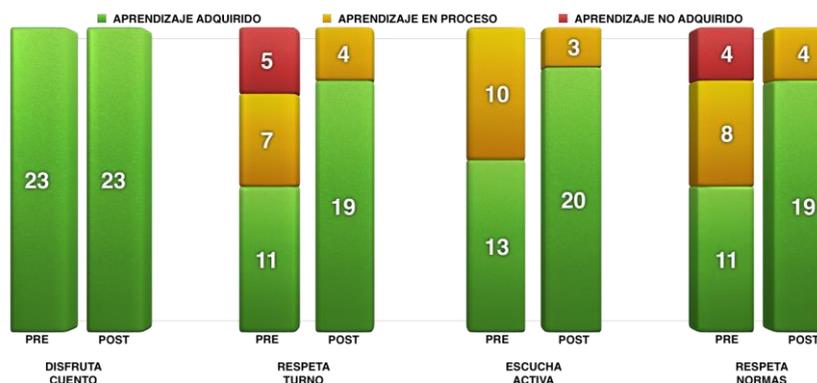


Gráfico 6.2 Evaluación aprendizajes Actitudinales

Contemplando esta segunda gráfica, podemos apreciar como los alumnos disfrutaron desde el primer momento del visionado del cuento. Aprendieron poco a poco a cumplir las normas que se les proponían, entre ellas la de respetar el turno, lo cual resulta complicado a estas edades. Además vemos como prácticamente casi todos realizaban una escucha activa durante la actividad.

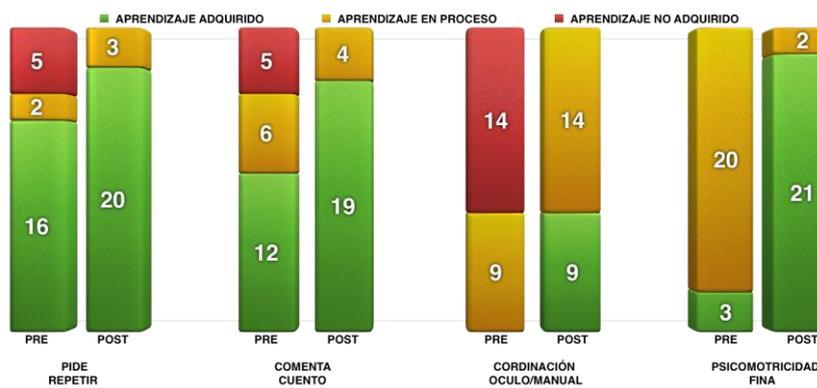


Gráfico 6.3 Evaluación aprendizajes Procedimentales

Analizando la última gráfica, vemos que el mayor progreso se ha producido en la adquisición de la coordinación oculo-manual, lo cual ha sido posible gracias a las actividades planteadas, en concreto al practicar el uso del ratón. El avance ha sido sorprendente, aunque todavía hay que seguir reforzando este aprendizaje para que todos vayan cogiendo soltura con el tiempo. En cuanto a la psicomotricidad fina, también ha habido un progreso significativo teniendo en cuenta la edad de los niños, como ocurre con el resto de aspectos. Estos niños pedían desde el principio que se repitiera la actividad, algunos no lo pedían porque aún no saben hablar, pero pude comprobar como enseguida se sentaban, disfrutaban del visionado del cuento y después comentaban lo sucedido. Muy pocos eran los que perdían la atención.

Por todo esto podemos concretar que el objetivo propuesto en un principio de iniciar en el uso de las TIC de forma innovadora, ha sido conseguido por estos alumnos, alumnos que en las aulas nunca habían interactuado con TIC y que han sabido aprovecharlas para reforzar o adquirir aprendizajes de una forma placentera.

## 7. CONCLUSIONES

Comencé este proyecto viendo lo que en otros centros lograban hacer con las TIC, pensaba que en el centro en el que trabajaba sería imposible llevar a cabo una actividad así, en primer lugar porque no disponíamos de herramientas en el centro y en segundo lugar porque los alumnos del aula sólo tenían dos años. Era un reto personal el realizar una actividad propia, ya que todas las que había utilizado habían sido elaboradas por otras personas. Al final ha sido un completo éxito personal realizar estas actividades con mis alumnos y con la ayuda de mis compañeras, viendo como disfrutaban a la vez que aprendían o reforzaban conocimientos. He descubierto que las TIC tienen muchas posibilidades que desde pequeños los niños pueden aprender a utilizarlas y así ser más independientes y más creativos, y es que como decía Richard Gerver (2013) *“los problemas del mundo actual los hemos creado nosotros, pero los tendrán que resolver las nuevas generaciones. Es imposible que lo consigan si lo que*

*les enseñamos es a proceder como nosotros lo hacíamos al crear dichos problemas”,* por ello debemos guiarles pero de forma que ellos puedan aprender por sí mismos, por lo que seguiré utilizando esta actividad y muchas otras en la educación de mis alumnos.

#### BIBLIOGRAFÍA

- Area Moreira, M. (2007). Algunos principios para el desarrollo de buenas prácticas pedagógicas con las TIC en el aula. *Comunicación y Pedagogía. Nuevas Tecnologías y Recursos Didácticos*. 222, 42-47.
- Area Moreira, M. (2010). *Alfabetizaciones y tecnologías de la información y la comunicación*. Madrid: Síntesis.
- Asorey Zorraquino, E. y Gil Alejandro, J. (2009). El placer de usar las TIC en el aula de infantil. *Tribuna abierta*. 12, 110-119.
- Barroso Osuna, J. (2013). *Nuevos escenarios digitales*. Madrid: Pirámide.
- Cabero, J. (2004). Reflexiones sobre la brecha digital. *Tecnología, educación y diversidad: retos y realidades de la inclusión digital*. 23-42. Murcia: Consejería de Educación y Cultura.
- Domingo, M. y Marqués, P. (2011). Aulas 2.0 y uso de las TIC en la práctica docente. *Comunicar XIX*. 37, 172-173.
- Ferrari, A. (2013). DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe. Sevilla (Spain): JRC-IPTS. Recuperado de <http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC83167.pdf>
- Fundación Telefónica (2015). Sociedad de la información. Recurso online. Recuperado de [http://www.fundaciontelefonica.com/arte\\_cultura/sociedad-de-la-informacion/](http://www.fundaciontelefonica.com/arte_cultura/sociedad-de-la-informacion/)
- Gerver, R. (2013). 20 claves educativas para el 2020. Madrid: *Fundación Telefónica*. (20).
- Grejniec, M. (2010). *¿A qué sabe la luna?* Pontevedra: Kalandraka.
- MECD-INTEF (2013). *Proyecto “Marco Común de Competencia Digital Docente v. 2.0” del Plan de Cultura Digital en la Escuela*. Madrid: MECD-INTEF. Recuperado de <http://educalab.es/documents/10180/12809/MarcoComunCompeDigiDoceV2.pdf>
- Oxford dictionaries*. Consultado el 31 de julio de 2015. Recurso online. Recuperado de <http://www.oxforddictionaries.com/es>
- Palacios González, J., Marchesi Ullastres, A., y Coll Salvador, C. (2014). *Desarrollo psicológico y educación I: Psicología evolutiva*. Madrid: Alianza.

Punset, E. (04-03-2011). *El sistema educativo es anacrónico*. Redes nº87. España: La 2 TVE. Recuperado de <http://www.rtve.es/television/20110304/redes-sistema-educativo-anacronico/413516.shtml>

Romero Tena, R. (2010). *Tecnologías en los entornos de infantil y primaria*. Madrid: Síntesis.

Tébar Belmonte, L. (2003). *El perfil del profesor mediador*. Madrid: Aula XXI/Santillana.

UNESCO (2008). *Estándares de Competencia en TIC para Docentes*. Londres: UNESCO. Recuperado de <http://www.eduteka.org/pdfdir/UNESCOEstandaresDocentes.pdf>

Veen, W. (2005). *2020 vision: Wim Veen's projection*. Online Educa Berlin.

### **Legislación educativa:**

Decreto 12/2008, de 14 de febrero, por el que se determinan los contenidos educativos del primer ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León y se establecen los requisitos que deben reunir los centros que impartan dicho ciclo. (BOCYL nº35, de 20 de febrero de 2008).

Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León (BOCYL nº1, 2 de enero de 2008).

Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (BOE nº 106, de 4 de mayo de 2006).

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la Calidad Educativa (BOE nº295, de 10 de diciembre de 2013).

Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil (BOE nº4, 4 de enero de 2007).

# ANEXOS

ANEXO 1: TABLA REGISTRO DE EVALUACIÓN

ANEXO 2: CUENTO ¿A QUÉ SABE LA LUNA?

ANEXO 3: IMÁGENES DE LA PRESENTACIÓN DEL CUENTO

ANEXO 4: PLANO DEL AULA 2-3 AÑOS

**Anexo Nº1 Tabla Registro de evaluación.**

<b>Centro:</b>		<b>Curso:</b>		
<b>Nombre Alumno:</b>		<b>Edad:</b>		
<b>ASPECTOS A EVALUAR</b>		<b>NO ADQUIRIDO</b>	<b>EN PROCESO</b>	<b>ADQUIRIDO</b>
Reconoce los alimentos que aparecen en el cuento.	<b>PRE-TEST</b>			
	POST-TEST			
Reconoce los animales que aparecen en el cuento.	<b>PRE-TEST</b>			
	POST-TEST			
Distingue entre subir y bajar.	<b>PRE-TEST</b>			
	POST-TEST			
Distingue algunos elementos del ordenador: ratón, teclado y pantalla.	<b>PRE-TEST</b>			
	POST-TEST			
Disfruta del cuento.	<b>PRE-TEST</b>			
	POST-TEST			
Es capaz de respetar el turno.	<b>PRE-TEST</b>			
	POST-TEST			
Escucha activa.	<b>PRE-TEST</b>			
	POST-TEST			
Respetar las normas propuestas en la actividad.	<b>PRE-TEST</b>			
	POST-TEST			
Comenta lo sucedido en el cuento.	<b>PRE-TEST</b>			
	POST-TEST			
Mejora su coordinación óculo-manual.	<b>PRE-TEST</b>			
	POST-TEST			
Mejora su motricidad fina (movimiento pinza).	<b>PRE-TEST</b>			
	POST-TEST			
Pide repetir la tarea (cuento).	<b>PRE-TEST</b>			
	POST-TEST			

## **Anexo Nº2 Cuento ¿A qué sabe la luna?**

Hacia mucho tiempo que los animales deseaban averiguar a qué sabía la luna. ¿Sería dulce o salada? Tan solo querían probar un pedacito. Por las noches, miraban ansiosos hacia el cielo. Se estiraban e intentaban cogerla, alargando el cuello, las piernas y los brazos. Pero todo fue en vano, y ni el animal más grande pudo alcanzarla. Un buen día, la pequeña tortuga decidió subir a la montaña más alta para poder tocar la luna. Desde allí arriba, la luna estaba más cerca, pero la tortuga no podía tocarla. Entonces, llamó al elefante. — Si te subes a mi espalda, tal vez lleguemos a la luna. Esta pensó que se trataba de un juego y, a medida que el elefante se acercaba, ella se alejaba un poco. Como el elefante no pudo tocar la luna, llamó a la jirafa. — Si te subes a mi espalda, a lo mejor la alcanzamos. Pero al ver a la jirafa, la luna se distanció un poco más. La jirafa estiro y estiro el cuello cuanto pudo, pero no sirvió de nada. Y llamo a la cebra. — Si te subes a mi espalda, es probable que nos acerquemos más a ella. La luna empezaba a divertirse con aquel juego, y se alejó otro poquito. La cebra se esforzó mucho, mucho, pero tampoco pudo tocar la luna. Y llamo al león. — Si te subes a mi espalda, quizá podamos alcanzarla. Pero cuando la luna vio al león, volvió a subir algo más. Tampoco esta vez lograron tocar la luna, y llamaron al zorro. — Verás como lo conseguimos si te subes a mi espalda — dijo el león. Al avistar al zorro, la luna se alejó de nuevo. Ahora solo faltaba un poquito de nada para tocar la luna, pero esta se desvanecía más y más. Y el zorro llamo al mono. — Seguro que esta vez lo logramos. ¡Anda, súbete a mi espalda! La luna vio al mono y retrocedió. El mono ya podría oler la luna, pero de tocarla, ¡ni hablar! Y llamo al ratón. — Súbete a mi espalda y tocaremos la Luna. Esta vio al ratón y pensó: — Seguro que un animal tan pequeño no podrá cogerme. Y como empezaba a aburrirse con aquel juego, la luna se quedó justo donde estaba. Entonces, el ratón subió por encima de la tortuga, del elefante, de la jirafa, de la cebra, del león, del zorro, del mono y... de un mordisco, arranco un trozo pequeño de luna. Lo saboreo complacido y después fue dando un pedacito al mono, al zorro, al león, a la cebra, a la jirafa, al elefante y a la tortuga. Y la luna les supo exactamente a aquello que más le gustaba a cada uno. Aquella noche, los animales durmieron muy muy juntos. El pez, que lo había visto todo y no entendía nada, dijo: — ¡Vaya, vaya! Tanto esfuerzo para llegar a esa luna que está en el cielo. ¿Acaso no verán que aquí, en el agua, hay otra más cerca?

Michael Grejniec  
*¿A qué sabe la luna?*  
Pontevedra, Kalandraka Editora, 2010

Anexo N°3 Imágenes de la presentación del cuento ¿A qué sabe la luna?



**Anexo N°4 Plano del aula 2-3 años.**

