



TRABAJO FIN DE MÁSTER

MÁSTER UNIVERSITARIO EN LAS TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN LA
ENSEÑANZA Y EL TRATAMIENTO DE LENGUAS

The seal of the University of Navarre is a large, faint watermark in the background. It is circular with a gold border containing the Latin motto 'MOBILIBVS' at the top and 'SALVS' at the bottom. The center features a complex heraldic design with a crown, a cross, and various symbols in blue, red, and gold.

Diseño e implementación de una
situación de aprendizaje sobre el
cuento *The very hungry Caterpillar.*

Lidia Solbes Bachiller

Tutora D.^a Tamara García Vidal.

FACULTAD DE FILOLOGÍA
CURSO ACADÉMICO: 2023-2024 - Convocatoria: Junio

RESUMEN / ABSTRACT

Resumen

El presente trabajo fin de máster tiene como propósito principal el diseño y la implementación de una situación de aprendizaje (en adelante, SA) en el área de inglés en la etapa de Educación Infantil (en adelante, EI). Para alcanzar este proyecto, se construye un marco teórico sobre distintos conceptos fundamentales, como la importancia de la lectura de cuentos, la enseñanza de una lengua extranjera mediante metodologías activas e inclusivas, y el uso de recursos tecnológicos como innovación educativa. Para tal fin, se ha utilizado un método exploratorio/experimental, en el cual se aplicó una SA basada en la lectura del cuento *The Very hungry Caterpillar*, contextualizada en el segundo ciclo de EI, concretamente en el aula de 5 años. Esta se enmarca dentro en un proyecto intercultural con varios recursos relacionados con las tecnologías de la información y la comunicación con tal de fortalecer la comprensión y expresión oral en los estudiantes. Los resultados de la implementación de la SA muestran efectos positivos en diversos aspectos, especialmente en la mejora de habilidades lingüísticas, la activa participación de recursos tecnológicos, así como la participación en actividades culturales por parte de los alumnos. Se concluye que el cuento juega un rol un rol importante en el aprendizaje de los infantes en el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y afectivas.

Palabras clave: *cuento, Educación Infantil, tecnologías, inglés, cultura.*

Abstract

The main goal of this master's thesis is the design and implementation of a learning situation in the area of English in the Preschool Education stage. To achieve this goal, a theoretical framework has been developed on different fundamental concepts, highlighting the importance of reading short stories, teaching a foreign language through active and inclusive methodologies, as well as the use of technological resources in the field of education. To do so, an exploratory/experimental method has been applied to a learning situation, based on reading the story *The Very hungry Caterpillar*, contextualized in the second cycle, specifically in the 5-year-old classroom. This is part of an intercultural project with several resources related to information and communication technologies in order to strengthen students' oral comprehension and expression. The results of the implementation of LS show positive effects in various aspects, especially in the improvement of linguistic skills, the active participation of technological resources as well as the participation in cultural activities by students. It is concluded that the story plays an important role in children's learning in the development of social, cognitive and emotional skills.

Keywords: *story, Preschool Education, technologies, English, culture.*

Índice

1. Introducción.....	7
2. Marco teórico.....	10
2.1 El cuento como recurso motivador	10
2.2 Enseñanza de la lengua inglesa en EI	12
2.3 Metodologías activas e inclusivas.....	15
2.4 Herramientas TIC. Recurso de innovación educativa.....	16
3. Metodología.....	20
3.1 Justificación de la SA	20
3.1.1 Justificación a nivel legal	20
3.2 Contextualización	21
3. 2. 1 Características del centro.....	21
3. 2. 2 Características del alumnado	22
3.3 Temporalización y organización.....	22
3. 4 Elementos del currículum	23
3.3. 1 Objetivos generales de etapa	23
3. 3. 2 Competencias clave	24
3. 3. 3 Saberes básicos	24
3. 3. 4 Criterios de evaluación de inglés.....	25
3.5 Metodología de la SA	25
3. 6 Medidas de repuesta a la inclusión	26
3. 7 Evaluación	27
4. Descripción y análisis de datos/resultados	30
4.1 Propuestas	30
Sesión 1	33
Sesión 2	33
Sesión 3	34

Sesión 4	34
Sesión 5	35
Sesión 6	35
Sesión 7	36
Sesión 8	37
4.2 Análisis	38
6. Conclusiones y líneas de trabajo futuro.....	42
7. Bibliografía.....	44
7.1 Referencias bibliográficas.....	44
7.2 Referencias legislativas.....	47
8. Anexos.....	48
Anexo 1. Libro.....	48
Anexo 2. Aula de 5 años.....	49
Anexo 3. Actividad con plantilla A3.....	51
Anexo 4. Actividad <i>wordwall</i>	52
Anexo 5. <i>Memory</i> con parte el vocabulario del cuento.....	53
Anexo 6. Actividad <i>butterfly</i> con pegatinas para trabajar la motricidad fina.....	54
Anexo 7. <i>Memory wordwall</i>	55
Anexo 8. Actividad <i>wordwall. It's a/an</i>	56
Anexo 9. Actividad digital con la app Quiver, para ver su dibujo en 3D.....	57
Anexo 10. Soporte visual para el cuento.....	58
Anexo 11. Actividad <i>Liveworksheet</i>	60
Anexo 12. Receta <i>cupcake</i> saludable.....	61

1. Introducción

El aprendizaje de idiomas en las primeras etapas del ámbito educativo es un asunto crucial por los numerosos beneficios cognitivos, sociales y lingüísticos que aporta. Durante los primeros años de vida, el cerebro infantil tiene la capacidad de adquirir el lenguaje de manera natural y eficiente gracias a su plasticidad.

En suma, el aprendizaje de idiomas y el respeto por la diversidad cultural es fundamental para preparar a nuestro alumnado a participar plenamente en una sociedad cada vez más globalizada y multicultural.

No obstante, la creciente falta de interés de muchos alumnos por el aprendizaje del idioma inglés en los centros educativos se ha hecho más palpable en estos últimos años. De ahí la necesidad de incursionar en metodologías más activas e inclusivas, colocando al alumnado en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, relegando al docente a un papel de guía y facilitador. Así, debemos considerar la presencia diaria de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (en adelante, TIC), que nos hace reflexionar sobre las necesidades de nuestro alumnado en educación y, en particular, sobre los beneficios en la enseñanza de idiomas.

En las últimas décadas los recursos digitales han provocado grandes cambios en la forma de vida, comunicación o trabajo de las personas. Todo ello, junto con otros avances, ha repercutido de manera directa en la manera de aprender del alumnado de pensar, de procesar y de organizar el conocimiento y la información. Por ello, las metodologías tradicionales quedan obsoletas y el alumnado demanda una enseñanza actualizada que incluya las TIC en el proceso de aprendizaje (Carneiro, 2012).

El presente trabajo fin de máster (en adelante, TFM), siguiendo la línea de investigación, trata de diseñar e implementar una SA que fortalezca la comprensión y expresión oral en los estudiantes de EI, enmarcada en un proyecto intercultural con diversos recursos relacionados con las TIC.

La SA se basa en la lectura de un clásico en la literatura infantil, *The very hungry caterpillar*, escrito e ilustrado por el autor *Eric Carle*. Este libro narra la historia de una oruga hambrienta que se convierte en mariposa, brindando una rica plataforma para el aprendizaje tanto de la lengua como la cultura inglesa. Para ello, con tal de propiciar un

adecuado desarrollo de las distintas competencias lingüísticas, utilizaremos una metodología ecléctica, que integra diversas estrategias pedagógicas. Se trata de metodologías son eminentemente activas como el aprendizaje basado en el juego, el aprendizaje basado en canciones y el aprendizaje a través de cuentos o *storytelling*, tema que ahondaremos en el apartado de metodología de la SA.

En edades tempranas es fundamental fomentar la lectura por los beneficios que aporta, como la mejora de concentración y atención, estimulación de habilidades de memoria y entendimiento, etc.

Es por ello que esta investigación muestra cómo la combinación entre literatura y contenido audiovisual, como el uso de *Wordwall*, *Youtube*, *Liveworksheet*, etc., será la unión perfecta para atraer la atención, así como el placer y la pasión hacia la lectura del alumnado de EI.

Este estudio focaliza su atención en el uso de las TIC en el marco de un proyecto intercultural para desarrollar las destrezas orales en la etapa de EI. Por ello, se plantean tres objetivos para desarrollar a través de la implementación de una propuesta didáctica.

- Desarrollar las destrezas orales, tanto la comprensión como la expresión oral del alumnado de EI a través de la lectura de un cuento.
- Fomentar el uso de las herramientas TIC como recurso de innovación educativa, como *Wordwall*, *Liveworksheet*, aplicaciones de realidad aumentada como *Quiver*, etc.
- Introducir contenidos propios de la cultura inglesa, como el *cupcake* o los *scones* (aunque estos últimos no aparezcan en el libro).

Con tal de conseguir alcanzar estos objetivos, se utilizará el método exploratorio/experimental para diseñar e implementar el proyecto intercultural en EI, concretamente en el aula de 5 años, y evaluar su impacto en el desarrollo de las destrezas orales de los estudiantes, así como el uso de herramientas TIC. El proyecto incluirá actividades estructuradas que incorporen la lectura del cuento antes mencionado, *The very hungry caterpillar*, el uso de herramientas TIC y la introducción de contenidos culturales ingleses, como el *cupcake* o los *scones*.

Ahora bien, en este trabajo se diseña e implementa una SA que motive al alumnado en el aprendizaje de la lengua inglesa a través de las TIC y refuerce la comprensión y expresión oral una vez finalizada esta.

Es importante mencionar que los lenguajes se adquieren a la vez que el desarrollo evolutivo de los niños avanza, por ello, aunque es básico y necesario que el equipo docente cree situaciones de aprendizaje (Piraval, Morales y Gutiérrez, 2013), en las que el alumnado pueda conseguir nuevos aprendizajes, existe una facilidad de adquisición de la lengua en cuestión. Por ello, en el presente trabajo se diseña e implementa una SA que fortalezca la expresión oral en los estudiantes.

Tal y como hemos mencionado con anterioridad, la SA se centra en la lectura del libro *The very hungry Caterpillar*. A través de esta pretendemos, entre otros objetivos, potenciar la comprensión y expresión oral de los discentes. Esta incluye recursos educativos en relación con las TIC como *Youtube*, *Wordwall*, *Liveworksheet*, e introducción de la realidad aumentada, ofreciendo a los discentes una experiencia educativa única que capta la imaginación del alumnado, preparándolos para un futuro donde la tecnología es omnipresente.

Cabe destacar que la SA diseñada para la etapa de EI está vinculada a los desafíos del siglo XXI y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (en adelante ODS) 2030. Concretamente con el ODS 4, cuyo objetivo es garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad.

Ahora bien, en los siguientes apartados se revisa un marco metodológico apropiado basado en la importancia que tiene la lectura de cuentos en la etapa de infantil, la aproximación necesaria al mundo de las tecnologías con tal de motivar al alumnado en el proceso de enseñanza de las lenguas, siempre haciendo uso de metodologías activas e inclusivas. Por otro lado, se presenta la SA diseñada, en el apartado de metodología, junto con los elementos del currículo que la componen, así como la atención a la diversidad y su evaluación. Seguidamente, se muestra el apartado de descripción de datos donde se detallan las sesiones diseñadas con las propuestas, así como el análisis de los objetivos de investigación. Finalmente, se da paso a las conclusiones y líneas de trabajo futuro.

2. Marco teórico

2.1 El cuento como recurso motivador

La literatura infantil y juvenil debe construir un camino de aprendizaje en la formación de lectores competentes. Esta desempeña un papel importante en el crecimiento de los infantes, especialmente durante los primeros años de vida. Los cuentos son herramientas educativas poderosas que estimulan la imaginación, el lenguaje, la comprensión y la empatía en los niños además de ser entretenidos (Colomer, 2010).

Las primeras obras literarias conocidas por los infantes son las narraciones de las familias y seguidamente del equipo docente, por lo que la lectura de cuentos es el recurso didáctico que usan con más frecuencia las familias y el equipo docente. El autor Martínez (2011) afirma que la lectura de cuentos responde a las necesidades de magia que los niños contraponen al mundo real de los adultos. Esto implica un momento divertido que debe ir acompañado con la dramatización, por lo que en este trabajo el diseño de la SA requiere la participación del alumnado grabando el cuento narrado por ellos mismos.

Es especialmente en la primera infancia, cuando los estudiantes reciben conocimientos para toda su vida a través de la enseñanza de cuentos y otros recursos. Según Cervera (2004), los cuentos infantiles son uno de los mejores medios para ayudar al alumnado a aprender, despertando su interés en las diversas enseñanzas y lecturas de cuentos.

En el segundo ciclo de la etapa de EI (3-6 años), el alumnado se familiariza con la lectoescritura y el hábito al proceso lector, que les interesa más por los cuentos. Por ello, se debe fomentar el amor por la lectura, lo que los lleva a un mundo de conocimiento y creatividad. La lectura debe ser compartida, ya que el placer no se imparte, sino que se comparte. Osoro (2002, pp. 33) afirma que “sólo se puede contagiar aquello que verdaderamente se ama”.

No obstante, el inicio de la lectoescritura y la aproximación a la literatura se encuentra en un proceso de renovación dada la necesidad de adaptarse a las características e intereses de las nuevas generaciones lectoras (Tabernero-Sala, 2015). Esta renovación

busca no solo enseñar a leer y escribir, sino también fomentar el amor por la lectura desde una edad temprana. El proceso de renovación puede llevarse a cabo a través de varias formas, como un potenciar enfoque donde los estudiantes son los protagonistas del proceso de enseñanza/aprendizaje, ofreciendo diversidad de materiales que reflejen la diversidad cultural, lingüística y de género de los discentes, así como la promoción de la participación familiar mediante la facilitación recursos y actividades.

Sin embargo, las nuevas generaciones lectoras buscan el uso de la tecnología manera creativa en el proceso de lectoescritura y la aproximación a la literatura. Esto se traduce en el uso de aplicaciones educativas, libros electrónicos interactivos, plataformas en línea y herramientas de creación de contenido digital que complementen y enriquezcan la experiencia de lectura de los estudiantes.

Los cuentos que conocemos como tradicionales, han ido evolucionando y han pasado del formato tradicional a la digitalización, dando lugar así a lo que conocemos como cuento digital. Este es un recurso didáctico que representa el interés, la motivación y la imaginación de los infantes, como bien afirma (Rodari, 2004). Así, el interés por lo nuevo, y trabajar el cuento apoyado con recursos innovadores digitales, se unen para despertar la curiosidad del alumnado en la etapa de infantil. La rápida evolución de las TIC, han contribuido a crear nuevas formas de aprendizaje, siendo un ejemplo de ello los recursos interactivos, entre los que destacar *Genially*, *Liveworksheets* o *Wordwall*. No obstante, para poder hacer uso de estos recursos, se necesita la pizarra digital interactiva (en adelante, PDI). Como afirma Martín (2005) la llegada de las TIC al mundo de la educación ha abierto muchas puertas y por ello el esquema tradicional del profesorado (agente activo) que enseña y el discente (agente pasivo) que aprende o reproduce lo que le ha enseñado el profesor no es suficiente. Se ha producido un cambio significativo en el propósito de la educación, ya que los estudiantes aprenden viendo imágenes acompañadas de texto, lo que aumenta la adquisición de conocimientos cuando se desarrolla en un formato diferente al que los estudiantes no están acostumbrados a trabajar. Toda innovación aumenta la motivación para aprender.

Actualmente las TIC son consideradas indispensables para la participación plena en la sociedad del conocimiento (Inieta, Sánchez y Schlesinger, 2013). La cultura digital de nuestra sociedad justifica la inclusión de este tipo de medios en los procesos de enseñanza-

aprendizaje de los niños desde las edades más tempranas. La etapa de EI (de 0 a 6 años) constituye el primer contacto del niño con el universo educativo y por ello, se convierte en el escenario ideal para integrar este tipo de recursos.

Daniel Cassany (2003) reconocido experto en didáctica de la lengua y la literatura, ha discutido ampliamente sobre el papel del cuento como recurso motivador en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según este autor, los cuentos son una excelente herramienta para enriquecer el vocabulario, mejorar la comprensión lectora y desarrollar habilidades lingüísticas, captan la atención de los discentes debido a su estructura narrativa, personajes y tramas interesantes. En suma, a través de la lectura de relatos, el alumnado puede acceder a diversas culturas, tradiciones y valores. Esto no solo enriquece su conocimiento cultural, sino que también promueve la empatía y la comprensión intercultural. Estas dos ventajas, entre otras muchas, son las que se pretende conseguir a través de la lectura del cuento escogido para la implementación de la SA, *The very hungry Caterpillar*.

En definitiva, el cuento es un recurso pedagógico valioso que no solo motiva a los estudiantes, sino que también enriquece su aprendizaje en múltiples dimensiones, veamos como la estructura narrativa atrae a los estudiantes a aprender una lengua extranjera en el siguiente apartado.

2.2 Enseñanza de la lengua inglesa en EI

La enseñanza del inglés en la etapa de EI es un aspecto crucial para fomentar el aprendizaje temprano de una lengua extranjera. Los centros tienen la autonomía para diseñar programas específicos que introduzcan al alumnado en el aprendizaje del inglés de una manera lúdica y efectiva. De esta forma, es imprescindible nombrar la siguiente resolución.

La resolución de 27 de junio de 2023, del secretario autonómico de Educación y Formación Profesional, por la que se aprueban las instrucciones para la organización y el funcionamiento de los centros que imparten EI de segundo ciclo y Educación Primaria (en adelante, EP) durante el curso 2023-2024, establece en su preámbulo que se debe: “favorecer el ejercicio de la autonomía pedagógica y organizativa por parte de los centros

educativos para que puedan desarrollar la mejor respuesta educativa al conjunto de la comunidad educativa y, especialmente, a su alumnado”.

Por tanto, con la autonomía que les pertenece, el centro donde se implementa la presente SA, de manera semanal, en la etapa de infantil realiza una sesión de 45 minutos de inglés. Además, se realiza 1 hora y 30 minutos de *Arts & Craft*. Ambas sesiones son realizadas por la misma persona, en este caso, soy yo la responsable de estas sesiones. Esto facilita una inmersión temprana a través de estrategias que exponen al alumnado al inglés de manera consistente, favoreciendo una mayor familiaridad y fluidez en el idioma y la cultura.

Como equipo educativo, en el presente TFM, se ofrece la oportunidad de realizar un proyecto intercultural. En este caso, se ha escogido la implementación de una SA basada en la lectura de un cuento infantil intercultural, donde el alumnado tiene la oportunidad de conocer aspectos sobre la cultura inglesa, tanto su idioma como alguna de sus costumbres, estimulando así su imaginación y creatividad. Trabajar el conocimiento de una cultura distinta a la española en los primeros años de vida, aporta nuevos conocimientos y experiencias en el alumnado que les ayuda a ser más respetuosos y comprensivos con la identidad cultural de otras personas, siendo un aspecto imprescindible en nuestras aulas.

Todo esto en su conjunto, permite la enseñanza de la lengua inglesa y su cultura a través de metodologías activas e inclusivas (que profundizaremos en el siguiente apartado), incluyendo así entornos virtuales. El uso de entornos virtuales para enseñar sobre la lengua inglesa y su cultura es una estrategia innovadora que puede complementar la enseñanza del idioma. A través de estos entornos se proporcionan diversos recursos digitales y varias plataformas de aprendizaje en línea, facilitando así la práctica del inglés, enriqueciendo la experiencia educativa.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua, es fundamental la integración de actividades y propuestas que culminen en la creación de un producto final, como destaca Halvorsen (2018).

Al crear el producto final, el alumnado aplica los conocimientos y habilidades adquiridos durante el aprendizaje, ayuda a consolidarlo y a comprender mejor los conceptos estudiados. Así mismo, al presentar el producto final desde un primer momento, en este caso la narración de un cuento en inglés, la motivación y el compromiso por parte de los estudiantes queda asegurada. En definitiva, integrar un producto final en una SA no solo mejora la adquisición de conocimientos y habilidades, sino que también enriquece la experiencia educativa, haciendo que el aprendizaje sea más dinámico, relevante y significativo para los estudiantes.

Alcalá del Olmo, Santos y Leiva (2020) establecen en su artículo que el objetivo máximo de la interculturalidad es vivenciar, experimentar y vivir el respeto de la diversidad. Una educación donde los valores, las emociones y las experiencias compartidas de crecimiento y creatividad son la mejor oportunidad para desarrollar la educación intercultural. Aprovechando esta definición, es imprescindible para el aprendizaje la experiencia de vivencias, por lo que en la SA diseñada, se ofrece la oportunidad de realizar una receta de *cupcake* saludable con tal de acercarse a la cultura inglesa de una manera más consciente. Esta actividad se detallará en las siguientes líneas, concretamente apartado de propuestas, en la [sesión 7](#).

En definitiva, en el contexto de la enseñanza de la lengua inglesa, es crucial utilizar enfoques que integren métodos activos e inclusivos. La utilización de cuentos en inglés no solo facilita el aprendizaje del idioma, sino que también motiva a los estudiantes a participar activamente y a desarrollar habilidades lingüísticas de manera natural y efectiva. Además, la lectura de cuento en la lengua inglesa permite a los discentes a familiarizarse con la cultura y las costumbres de los países anglófonos, promoviendo una comprensión más amplia y un mayor interés por el idioma.

La comunidad educativa necesita una educación inclusiva e intercultural para atender a la diversidad del alumnado y fomentar un entorno de aprendizaje equitativo y respetuoso, por lo que en el siguiente apartado se profundizará sobre ello.

2.3 Metodologías activas e inclusivas

De acuerdo con Escudero y Martínez (2011), el modelo educativo inclusivo es la base de la práctica docente. Todo el alumnado tiene derecho a participar en igualdad de condiciones en todos los contextos y situaciones, por lo que se hace hincapié en la necesidad de sistemas educativos más flexibles que atiendan a la diversidad y se basen en la equidad y la calidad. Además, se debe potenciar una variedad de técnicas y materiales motivantes y adaptables para ajustarse a la diversidad de los estudiantes.

Para poder llevar a cabo lo que estos autores afirman, se debe eliminar la estrategia de aprendizaje tradicional e incorporar nuevas estrategias de aprendizaje activas que promuevan el cambio y la mejora del sistema educativo. Estos producen un cambio en el nivel de participación de los actores principales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ello, el alumnado debe tener un papel activo, participativo y consciente en la toma de decisiones, lo cual está en el centro activo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por el contrario, los maestros asumen un papel más pasivo, dirigiendo y/o facilitando recursos y conocimientos.

Las metodologías activas e inclusivas son estrategias y tácticas didácticas que se enfocan en el proceso educativo y fomentan, entre otras, la participación, la autonomía y la creatividad del alumnado, tratando de eliminar las barreras para el aprendizaje.

“Una metodología activa es un proceso interactivo basado en la comunicación profesor estudiante, estudiante-estudiante, estudiante-material didáctico y estudiante-medio, que potencia la implicación responsable de este último y conlleva la satisfacción y enriquecimiento de docentes y estudiantes” (López, F., 2005, como de citó en Unir, 2021).

Desde la perspectiva de la Universidad Europea (2023), el principal objetivo de las metodologías activas e inclusivas es que los discentes creen un proceso de aprendizaje efectivo. Para lograrlo, se debe utilizar una variedad de métodos y enfoques educativos que enfatizan la comunicación efectiva, la participación y la autonomía de los niños en el salón de clases.

Domínguez de la Rosa (2021) subraya que el uso de metodologías activas e inclusivas en la docencia es crucial para promover un aprendizaje efectivo, motivador y equitativo, que atienda a la diversidad del alumnado y fomente su desarrollo integral. Según la autora algunas de las principales características de las metodologías activas a destacar es la experiencia como fuente de aprendizaje, ahora conocida como aprender haciendo. El aprendizaje cooperativo basado en la práctica se convierte en un componente esencial que complementa el aprendizaje teórico en estas metodologías. Además, es vital considerar los gustos y conocimientos previos de los estudiantes para que se sientan motivados por aprender.

Como concluye del Luelmo del Castillo (2018), las metodologías activas son aquellas que requieren que el alumnado, implicado de manera activa, realice actividades (lectura, escritura, debates, etc.) que estimulen su aprendizaje en relación con el reconocimiento y exploración de las habilidades y destrezas, sistema de valores, procesos mentales, forma de pensar y capacidad de expresión. El trabajo en equipo y la resolución de problemas basados en situaciones de la vida real son los pilares de estas metodologías.

2.4 Herramientas TIC. Recurso de innovación educativa

El azar ha querido que seamos testigos de una revolución comunicativa trascendental: el impacto de las TIC en nuestra vida alfabetizada según Andrés Olaizola (2017). Se entiende por alfabetización digital, las destrezas necesarias que toda persona necesita para poder utilizar e incluir las tecnologías en su día a día.

La incorporación generalizada al sistema educativo de las TIC permitirá personalizar la educación y adaptarla a las necesidades y al ritmo de nuestro alumnado. Por una parte, servirá de guía para el refuerzo y el apoyo en los casos de bajo rendimiento, y por otra, permitirá expandir sin limitaciones los conocimientos transmitidos en nuestras aulas.

La expansión de las TIC se está produciendo a gran velocidad, configurando la nombrada sociedad de la información. Según el sociólogo Manuel Castells (2006) las tecnologías juegan un papel esencial en las actividades sociales, culturales y económicas, por lo que se están convirtiendo en requisitos indispensables para acceder a la vida laboral,

social y cultural. Por eso, incorporar las TIC a la educación es un desafío, sino que se convierte hoy en una necesidad para que los jóvenes puedan desenvolverse sin problemas ante las demandas de esta nueva sociedad.

Según autores como Rodríguez-García, Hinojo-Lucena, y Ágreda-Montoro, (2019) se pueden abordar los desafíos actuales del sistema educativo mediante tendencias emergentes en la tecnología educativa, como abordar la interculturalidad de manera diferente utilizando estrategias novedosas como la realidad aumentada (en adelante RA).

El uso de herramientas TIC como recurso de innovación educativa en las aulas de infantil es un enfoque que transforma y enriquece la experiencia de aprendizaje. A continuación, se presentan herramientas específicas y su aplicabilidad en la presente SA, para el uso de docentes y de estudiantes.

En primer lugar, se menciona una herramienta para uso docente. Se trata de una herramienta digital diseñada para facilitar la gestión del aula y mejorar la interacción entre docentes y estudiantes. *Classroomscreen* ofrece una variedad de beneficios que facilitan la gestión del aula, mejoran la comunicación, diversifican la enseñanza, fomentan la participación activa y apoyan el aprendizaje visual y auditivo. En concreto, al comenzar cada sesión utilizo esta herramienta para mostrar la agenda del día, proyectar un semáforo de ruido para indicar el nivel de murmullo adecuado y generar nombres aleatoriamente a los estudiantes que compartirán sus respuestas, asegurando que todos puedan participar.

En segundo lugar, la pandemia a causa de la enfermedad Covid-19, afectó considerablemente la educación que pasó de ser presencial a tener una educación a distancia. Esto dio lugar al desarrollo de propuestas para el desarrollo de la competencia digital docente, como son los juegos interactivos y actividades de la herramienta *Wordwall* o *Liveworksheets* (Pérez-Alía y Perochena-González, 2023). A través de estas herramientas se facilita el aprendizaje más entretenido y se promueve una comprensión más profunda y duradera de los conceptos estudiados. La integración de herramientas digitales en el aula ofrece múltiples ventajas, desde el aumento de la motivación y el compromiso de los estudiantes hasta la posibilidad de personalizar el aprendizaje y adaptarse a diversos estilos y necesidades. Algunos de los ejemplos de estas dos herramientas los podemos encontrar en varios anexos, como el [anexo 4](#), [7](#), [8](#) y [11](#).

En tercer lugar, la RA se ha escogido para el diseño y la implementación de esta SA ya que se considera como una de las tecnologías que tendrá un impacto significativo en un futuro cercano. Esta tecnología nos da oportunidades educativas acordes a los objetivos de aprendizaje establecidos por los docentes. La combinación de información digital y física en tiempo real se puede definir como RA cuando se utilizan dispositivos tecnológicos (en este caso, una Tablet) que agregan información digital a objetos físicos (Cabero-Almenara y Barroso Osuna, 2016).

En cuarto lugar, el uso de herramientas digitales como *Padlet* y *Genially* en las aulas de EI puede transformar significativamente la experiencia de aprendizaje, haciendo que sea más interactiva, colaborativa y visualmente atractiva Moreno-Fernández y Gómez-Camacho (2023).

Por un lado, *Padlet* es una plataforma digital que permite a los usuarios crear murales colaborativos en línea, donde se pueden agregar textos, imágenes, videos y otros recursos multimedia. En el siguiente enlace, se observa el mural usado para la presente SA. <https://padlet.com/lidialamestra/kindergarden-7vznqooce1f9rowx>

Por otro lado, *Genially* es una herramienta digital que permite crear presentaciones interactivas, infografías, juegos, y otros recursos multimedia que son especialmente atractivos para el alumnado de temprana edad. A continuación, se muestra el enlace del aula virtual: <https://view.genial.ly/65008f80352626001193c3ef/interactive-content-english-lidia>

En quinto lugar, se encuentra la herramienta *Canva*. Según Sanches (2020) *Canva* es una herramienta con una interfaz innovadora, inspiradora y fácil de usar, donde se pueden crear varias presentaciones para presentar datos. Esta es muy útil en el ámbito educativo ya que permite tanto a docentes como estudiantes crear sus propios contenidos de una manera diferente utilizando la creatividad y la innovación.

No hay duda de que el uso de herramientas tecnológicas nos permitirá tener clases más dinámicas e interactivas, lo que nos permitirá involucrar a toda la comunidad educativa y obtener aprendizajes significativos (Ruiz-Loor y Intriago-Romero, 2022).

No obstante, el uso de las TIC en el ámbito educativo, aunque presente múltiples ventajas y oportunidades, también se enfrenta a una serie de adversidades y desafíos. Ruiz y Hernández (2018) realizaron una investigación realizada durante el curso 2015-16, que aborda la incorporación y el uso de las TIC en la etapa de EI en Andalucía. Aunque fue una pequeña muestra de solo 163 maestros, las conclusiones apuntaron que la dotación tecnológica de los centros es insuficiente, que solo una tercera parte de la muestra de docentes utiliza las TIC de manera cotidiana en el aula y que el 70% demanda mayor cualificación, por lo que se necesita una formación continua por parte de las Administraciones Públicas.

En definitiva, la integración de herramientas TIC en EI a través de metodologías activas e inclusivas no solo moderniza el proceso educativo, sino que también respalda teorías educativas fundamentales al hacer el aprendizaje más interactivo, colaborativo y efectivo. El cuento, como recurso educativo, potencia las habilidades lingüísticas de los alumnos de manera lúdica, haciendo que el aprendizaje sea una experiencia atractiva y significativa. Esta combinación de tecnología y narrativa crea un entorno de aprendizaje dinámico que prepara al alumnado para un futuro en el que las competencias digitales y comunicativas son esenciales.

3. Metodología

En el presente apartado, se explica de manera detallada la SA diseñada e implementada. Se da comienzo con una justificación y contextualización, seguidamente se da paso a la temporalización y a los elementos del currículum básicos, acompañados de la metodología que se ha llevado a cabo, contemplando la atención a la diversidad y la evaluación de ésta.

3.1 Justificación de la SA

La SA es el instrumento que ayuda y orienta al docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje que desarrolla con un alumnado concreto. Esta SA es el conjunto organizado, coherente, e integrado de actividades y propuestas, encaminadas a alcanzar unos objetivos concretos propios de la EI, concretando los contenidos que se utilizan para ello, decidiendo la metodología y estableciendo las estrategias y técnicas más adecuadas para evaluar, dando respuesta a las características de nuestro alumnado.

The very hungry caterpillar (ver [anexo 1](#)) es un cuento imprescindible dentro de un aula de EI que tiene una narración sencilla y repetitiva que alienta al alumnado a participar activamente en actividades como contar alimentos, repasar los días de la semana, etc. En suma, el alumnado podrá aprender sobre el ciclo de la mariposa y se fomentará la discusión sobre hábitos alimenticios saludables y la importancia de una dieta equilibrada en la que podemos introducir alimentos de la cultura inglesa como la *cupcake*, *scones*, etc.

3.1.1 Justificación a nivel legal

En la elaboración de la presente SA, se ha tenido presente la legislación educativa, estatal y autonómica de la Comunidad Valenciana.

A nivel estatal:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (en adelante, LOMLOE).
- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la EI.

A nivel autonómico de la Comunidad Valenciana:

- Decreto 100/2022, de 29 de julio, del Consell, por el cual se establece la ordenación y el currículo de EI.
- Ley 4/2018, de 21 de febrero, por la que se regula y promueve el plurilingüismo en el sistema educativo valenciano.

En lo que respecta a esta última ley, en su art. 7, sobre organización de las enseñanzas de las lenguas, establece que los centros tendrán que aplicar el **Programa de educación plurilingüe e intercultural** con una serie de características divididas en los diferentes niveles educativos. En él muestra como en el segundo ciclo de EI, el inglés se incorporará con un enfoque de apertura a las lenguas, es por ello, en el centro donde se contextualiza la SA, realizan *Arts & Craft* e inglés, tanto en EI como EP. La asignatura de *Arts & Craft* se enfoca en fomentar la creatividad, la expresión artística y el desarrollo de habilidades motoras finas, todo ello a través de actividades prácticas donde el alumnado puede experimentar con una variedad de materiales y técnicas artísticas. A menudo, esta asignatura se relaciona con el área de inglés brindando la oportunidad de reforzar los contenidos vistos en dicha área.

Respecto a la enseñanza de la lengua extranjera, la actual legislación educativa en España indica la necesidad de realizar una primera aproximación a la lengua extranjera en segundo ciclo de EI, pero, no establece ninguna pauta común que nos ayude a llevar a cabo esta primera aproximación con éxito, y deja en manos de los gobiernos autonómicos su regulación.

3.2 Contextualización

3.2.1 Características del centro

El centro contextualizado por la presente SA está en la localidad de Cáliz, Castellón, dentro de la Comunidad Valenciana una escuela unitaria de EI y EP, es decir, tiene una única aula para cada nivel. Dispone de cuatro aulas de EI (2, 3, 4 y 5 años) y seis aulas para EP (1º, 2º, 3º, 4º, 5º y 6º). En el centro encontramos diferentes nacionalidades, alumnado procedente de Marruecos, Ucrania, Alemania, etc., convirtiéndolo en un centro rico en culturas. El nivel socioeconómico de la mayoría de las familias es medio/alto. En lo

que respecta al nivel sociocultural, más de la mitad de las familias del alumnado tiene estudios superiores al graduado escolar.

3.2.2 Características del alumnado

El curso en el que se ha llevado a cabo la SA es en el último curso de EI, es decir, la clase de alumnos que comprende entre 5 y 6 años, llamada *gatets*¹. La clase (I5) está compuesta por 17 alumnos (8 niñas y 9 niños). Se trata de una clase muy cohesionada, ya que la mayoría de estos también tienen contacto fuera del horario escolar. A pesar de estar en un aula de 5 años, se trata de una clase muy trabajadora y motivada. La gran mayoría se ha iniciado en el proceso de lectoescritura, por lo que hay un alto nivel en el aula. En cuanto a las nacionalidades que coexisten en el aula, hay dos alumnos de origen marroquí y una alumna procedente de Rumania. A pesar de ello, no tienen ninguna dificultad con el español ya que se mudaron con pocos meses. Por ello, tienen el mismo nivel tanto de castellano como inglés.

La mayoría del alumnado comenzó en el centro a los dos años, por lo que llevan 4 cursos aprendiendo la lengua inglesa. Algunos de ellos, concretamente 7, fuera del horario escolar asisten a academias de inglés, enriqueciendo aún más el vocabulario de la lengua inglesa.

3.3 Temporalización y organización

La presente SA está temporalizada en el tercer trimestre del curso 2023 - 2024, concretamente del 10 de abril al 10 de mayo, con una duración de 8 sesiones. Cada sesión dura unos 45 minutos aproximadamente.

Por otro lado, en cuanto a la organización espacial, las sesiones se realizan en el aula del alumnado, ya que no hay un aula de inglés específica (ver [anexo 2](#)).

En el presente apartado, se explica de manera detallada la SA diseñada e implementada. Se da comienzo con una justificación y contextualización, seguidamente se da paso a la temporalización y a los elementos del currículum básicos, acompañados de la metodología que se ha llevado a cabo, contemplando la atención a la diversidad.

¹ *Gatitos* en castellano. Este nombre fue escogido por el alumnado a principio de curso.

3. 4 Elementos del currículum

Los elementos del currículum son los objetivos generales de etapa, las competencias clave, las competencias específicas, los criterios de evaluación, los saberes básicos y las situaciones de aprendizaje.

3.3. 1 Objetivos generales de etapa

El Real Decreto 95/2022 mencionado con anterioridad, establece objetivos a desarrollar en la etapa de EI. A pesar de que se promoverá el desarrollo de todos los objetivos de forma transversal, en este caso, el objetivo f es el que está directamente relacionado con el área de inglés.

f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.

En suma, en el Decreto 100/2022, concretamente en su art. 8 sobre objetivos generales de etapa, se establecen dos claros objetivos relacionados con la enseñanza de la lengua extranjera.

- i) Descubrir la riqueza multilingüe y multicultural presente en la sociedad, donde conviven la lengua propia y oficial, el valenciano, y el castellano, lengua cooficial, además de otras lenguas familiares y desarrollar actitudes positivas hacia esta diversidad.
- j) Desarrollar habilidades comunicativas en las dos lenguas oficiales e iniciarse en el descubrimiento de una lengua extranjera.

Dentro del área de inglés el RD 95/2022 únicamente contempla que el alumnado de EI debe realizar una primera aproximación a la lengua extranjera, tal y como especifica el art. 6 sobre principios pedagógicos: “Corresponde a las administraciones educativas fomentar una primera aproximación a la lengua extranjera en los aprendizajes del segundo ciclo de la EI, especialmente en el último año”.

3. 3. 1. 2 Objetivos concretos de la SA

Los objetivos que se mencionan en este apartado están alineados con los criterios de evaluación específicos de la SA para garantizar una evaluación significativa y constructiva.

- Manifestar curiosidad y motivación por la lengua y cultura inglesa.

- Reconocer las palabras *egg, caterpillar, cocoon, butterfly, strawberry, pear, apples, cupcake, plumb, etc.*
- Aplicar el uso de las TIC en la enseñanza de la lengua inglesa.
- Desarrollar la comprensión y expresión oral.
- Concienciar sobre alimentación equilibrada y saludable.
- Desarrollar el respeto por las propias emociones y la del resto del alumnado.

3. 3. 2 Competencias clave

En la etapa de EI se inicia el contacto con lenguas y culturas diferentes, por lo que se debe fomentar actitudes de respeto y aprecio por la diversidad lingüística y cultural. Las **competencias claves** que se trabajan en esta SA son:

1. Competencia plurilingüe y comunicación lingüística.
2. Competencia matemática i competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
3. Competencia digital.
4. Competencia personal, social y de aprender a aprender.
5. Competencia en conciencia y expresión cultura.

Para que estas competencias se lleven a cabo y se puedan alcanzar, el decreto ha dividido estas competencias por **áreas**.

- Crecimiento en armonía.
- Descubrimiento y exploración del entorno.
- **Comunicación y representación de la realidad.**

Dada la globalidad de la etapa de EI, a través de la lectura del cuento se trabajan muchas competencias específicas de diferentes áreas, que no se nombran aquí dado que sería un documento muy extenso. No obstante, se trata de la tercera área, la que está más estrechamente ligada con la SA.

3. 3. 3 Saberes básicos

Los saberes que se presentan a continuación han sido seleccionados porque son imprescindibles para que niñas y niños puedan desarrollar competencias. Se propone un enfoque pedagógico que valora los diferentes lenguajes desde la funcionalidad, la

creatividad y la complementariedad entre ellos. En el que respecta al área del lenguaje, estos saberes básicos se agrupan en tres bloques:

- A. Descubrimiento de los lenguajes.
- B. Posibilidades comunicativas y expresivas del lenguaje verbal.
- C. Patrimonio y cultura.

3.3.4 Criterios de evaluación de inglés

Los criterios de evaluación que se mencionan en este apartado están estrechamente ligados con los objetivos concretos de la SA. Esto garantiza que las evaluaciones reflejen el progreso hacia las metas establecidas y brinden retroalimentación constructiva para mejorar el aprendizaje.

- Manifiesta curiosidad y motivación por la lengua y cultura inglesa.
- Reconoce el vocabulario específico de la SA.
- Aplica las herramientas TIC para el aprendizaje de la lengua y la cultura inglesa.
- Desarrolla la comprensión y expresión oral, así como el respeto por las propias emociones y la del resto del alumnado.
- Conciencia sobre los hábitos de alimentación saludables.

3.5 Metodología de la SA

La literatura será la base mediante la cual los estudiantes de EI aprenderán sobre su entorno más próximo. La literatura también será el vehículo mediante el cual introducir canciones, juegos y actividades de grafomotricidad. Por ello, la SA se basa en el método de enseñanza eclíptico que combina canciones, juegos y cuentos. Este último también conocido como *storytelling*, que consiste en utilizar cuentos como herramientas principales para desarrollar habilidades lingüísticas, ampliar vocabulario, fomentar la comprensión auditiva, etc. Por otro lado, hay que mencionar la canción como recurso didáctico motivador con el que el alumnado aprenderá una gran cantidad de vocabulario. Gracias al método *Total Physical Response* (Asher, 1966), método de enseñanza de lenguas que combina el habla con la acción, y a la posterior manipulación del lenguaje, el alumnado hará significativo el aprendizaje de la lengua extranjera. Todo ello, acompañado con actividades que integren elementos de la cultura inglesa y el uso de las TIC.

Todas son metodologías activas, ya que el aprendizaje se construye con la participación del alumnado y no se limita a la transmisión pasiva de conocimientos por parte del equipo docente. A través de estas metodologías se promueve la autonomía, la colaboración, la experimentación y la reflexión, y están diseñadas para fomentar un aprendizaje significativo y duradero.

3. 6 Medidas de repuesta a la inclusión

Vivimos en una sociedad diversa, en la cual todas las personas somos diferentes y únicas, pero disponemos de los mismos derechos y de las mismas obligaciones como ciudadanos. Por eso, las administraciones educativas realizan las actuaciones necesarias para hacer efectivo el principio de equidad y garantizar la inclusión social prestando especial atención a quienes estén con mayor vulnerabilidad o en riesgo de exclusión.

Aunque es cierto que la diversidad no siempre ha recibido la misma importancia en la escuela, actualmente se le otorga una relevancia significativa tanto a nivel legislativo como personal por parte de los docentes.

En cuanto a la normativa vigente, debemos destacar la LOMLOE antes mencionada. En su artículo 7, indica que las Administraciones educativas dispondrán los medios necesarios para que todo el alumnado alcance el máximo desarrollo personal, intelectual, social y emocional, así como los objetivos de etapa antes mencionados.

Así mismo, en el Decreto 104/2018, de 27 de julio, del *Consell*, por el que se desarrollan los principios de equidad y de inclusión en el sistema educativo valenciano, aboga por los principios de igualdad y equidad, donde todos son tratados por igual y tienen las mismas oportunidades para desarrollar al máximo sus capacidades.

Por otro lado, según la Orden 20/2019, de 30 de abril, de la *Conselleria* de Educación, Investigación, Cultura y Deporte, por la cual se regula la organización de la respuesta educativa para la inclusión del alumnado en los centros docentes sostenidos con fondos públicos del sistema educativo valenciano, estas medidas pueden ser de tres tipos: para el acceso, para el aprendizaje o para la participación.

Los centros docentes contarán con un plan de atención a la diversidad e inclusión educativa (PADIE) para implementar un modelo de educación inclusiva con el currículo, la organización del centro, las relaciones de la comunidad educativa y del entorno. Éste está inmerso en el Proyecto Educativo de Centro (PEC).

Además, es necesario que los docentes apliquen ciertas estrategias en el aula. Siguiendo la estela de profesionales como *Coral Elizondo* una posible respuesta a los principios de normalización e inclusión, la encontramos en el Diseño Universal del aprendizaje (DUA), desarrollado por el centro de tecnología Especial Aplicada, y que basa sus pilares en que en el aula todo el alumnado debe estar presente, participando, y obteniendo logros, en definitiva, se trata de eliminar las barreras de aprendizaje.

Aunque en el aula donde se implementa la SA no hay ningún infante con necesidades educativas especiales en este momento (es una edad muy temprana para determinarlo), es esencial ofrecer actividades a través de diversos canales y métodos. Esto se debe a que cada estudiante es diferente, y las estrategias educativas deben ser inclusivas y adaptadas para llegar a todos.

En definitiva, la atención a la diversidad son las acciones que llevamos a cabo en la escuela para ofrecer una respuesta educativa ajustada a las capacidades y necesidades del alumnado y prevenir el aislamiento y el fracaso escolar.

3.7 Evaluación

Para llevar a cabo la evaluación, primero me serviré de instrumentos de evaluación adecuados para medir el logro de los objetivos de aprendizaje, concretamente se utilizan tres instrumentos, como es la observación directa, los registros anecdóticos y una rúbrica.

Se trata de una evaluación sumativa y formativa, ya que al finalizar la SA se determina el grado en que se han alcanzado los objetivos de aprendizaje y los logros obtenidos. También hay un espacio de reflexión que da una retroalimentación sobre el proceso de aprendizaje.

Primero, cada día se realizaba una observación directa para evaluar la participación del alumnado, la interacción con los recursos y actividades propuestas y comprobar el nivel

de comprensión. En cuanto al componente cultural de la SA, dado el bajo nivel competencial del alumnado, no se evalúa de manera individual, a pesar de que se trabaje. No obstante, se realiza un comentario general sobre este aspecto mediante observación directa. De la misma forma se realiza un comentario sobre las interacciones con las herramientas TIC utilizadas en el aula.

En segundo lugar, se realiza una **autoevaluación** al finalizar la SA con tal de fomentar la autorregulación y promover un sentido de responsabilidad en su propio aprendizaje. A continuación, se muestra la autoevaluación que el alumnado ha realizado al finalizar la SA.

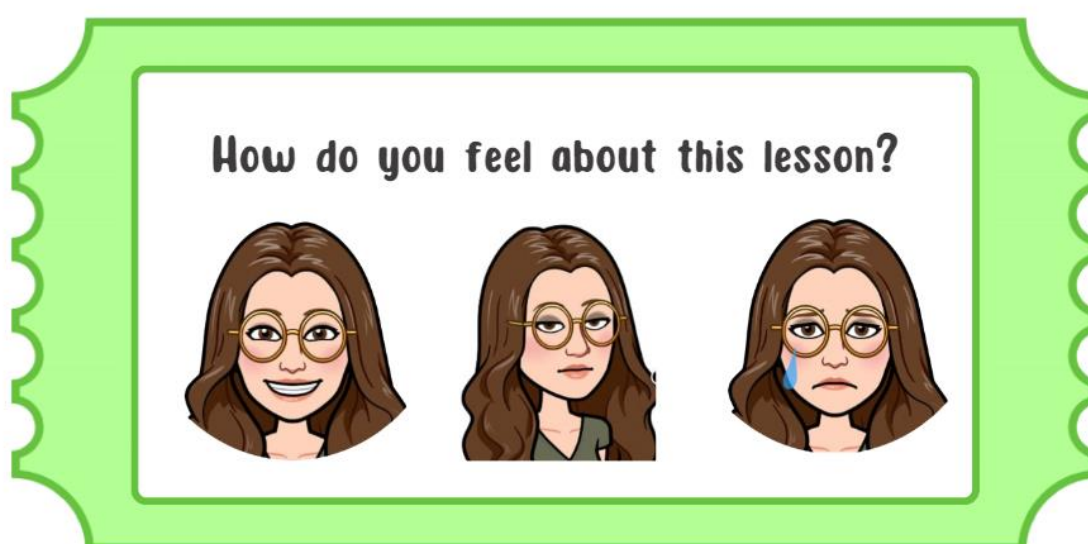


Figura 1. Autoevaluación del alumnado creada con la herramienta *Canva* y *Bitmoji* (aplicación que permite crear un personaje de caricatura). (Elaboración propia).

En EI, la autoevaluación es necesaria para que los estudiantes tomen nuevas responsabilidades y adquieran autonomía personal, lo incorporen al proceso de enseñanza aprendizaje, se vean más involucrados en su propio aprendizaje y aprendan de manera más consciente.

Por otro lado, se realiza unos **registros anecdóticos** con tal de describir sus comportamientos y los logros del alumnado. Finalmente, se realiza una **rúbrica** para comprobar si el alumnado es capaz de reconocer y producir las estructuras y el vocabulario de la SA, así como la actitud que tienen frente a las propuestas diseñadas. A continuación, se muestra la rúbrica utilizada para esta SA.

Category	4	3	2	1
	Reconoce todas las palabras de vocabulario	Reconoce alrededor del 70% del vocabulario	Reconoce más de la mitad del vocabulario (50%)	Reconoce menos de la mitad del vocabulario (- 50%)
	Produce oralmente las palabras del vocabulario	Produce oralmente las palabras del vocabulario (más del 70%)	Produce oralmente más de la mitad de las palabras del (alrededor del 50%)	Produce oralmente menos de la mitad de las palabras de vocabulario (- 50%)
	Nunca distrae o habla durante las actividades, respetado a sus compañeros y al docente	Raramente distrae o habla durante las actividades, pero respecta a sus compañeros y al docente	A veces distrae o habla durante las actividades, interrumpiendo o no mostrando respecto hacia sus compañeros	Normalmente distrae o habla durante las actividades, interrumpiendo o no mostrando respecto hacia sus compañeros
	Se muestra atento y concentrado durante las actividades, y pide ayuda cuando la necesita	Casi siempre se muestra atento y concentrado durante las actividades de aula, y pide ayuda cuando la necesita	A veces se muestra se muestra atento y concentrado durante las actividades de aula, y pide ayuda cuando la necesita	A veces se muestra se muestra atento y concentrado durante las actividades de aula, y pide ayuda cuando no la necesita o no pide ayuda nunca

Figura 2. Rúbrica diseñada en la aplicación *Canva*. (Elaboración propia).

En suma, con tal de garantizar una **evaluación formativa**, al finalizar la SA se realiza un espacio de reflexión y *feedback*, proporcionando así una retroalimentación sobre los resultados obtenidos, siempre desde una actitud positiva. Esto es de gran ayuda ya que hace consciente al alumnado sobre su proceso de aprendizaje y hace que mejore su desempeño y comprensión.

4. Descripción y análisis de datos/resultados

En la presente SA, se desarrollan una serie de propuestas de actividades diseñadas para fomentar la enseñanza de la lengua inglesa y la integración de la cultura inglesa a través de entornos virtuales. La SA abarca una serie de actividades diversificadas diseñadas para atender a las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje del alumnado. A continuación, se describe una visión general de las actividades realizadas y los resultados obtenidos.

4.1 Propuestas

Todas las actividades planteadas que requieran enlaces se recogerán dentro de un muro virtual, que además de tener acceso en todas las aulas para su rápida conexión, también tienen acceso las familias para familiarizarse con los contenidos que estamos trabajando en el aula, repasarlos, etc. En suma, a medida que avanzamos en el curso, se modifica el ambiente y los enlaces, ya que según la época o festividad en la que nos encontremos, este estará ambientado a uno u/o otro. Actualmente, en el momento de implementar dicha SA, el *Padlet* está ambientado a la estación de la primavera, por lo que encontramos elementos propios de dicha estación. Se muestra una captura de pantalla del *Padlet*, ya que posiblemente la ambientación de este mural cambiará a la estación de verano.

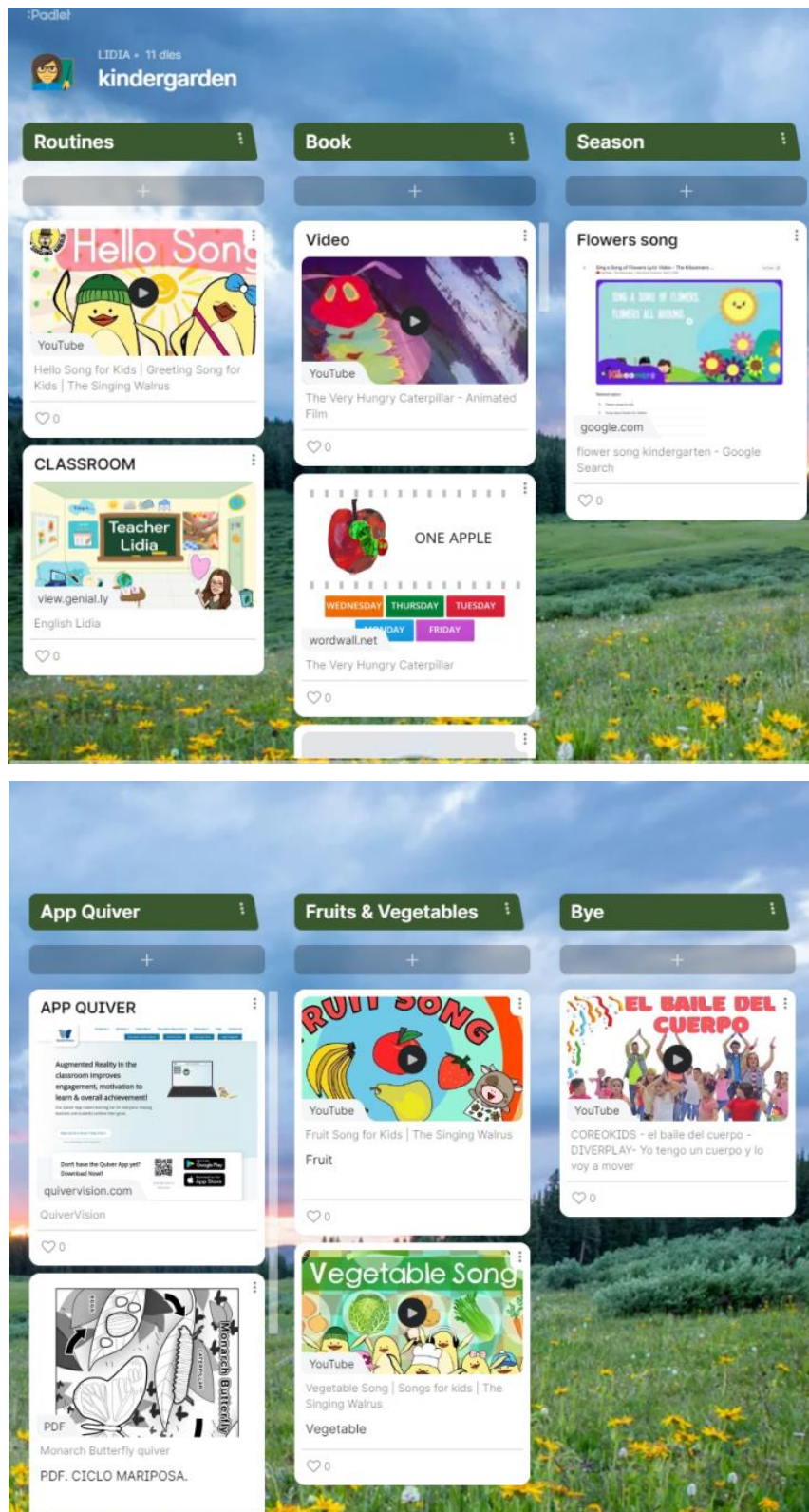


Figura 3. Pantallazos del *padlet*. Enlace del *padlet* que se utiliza en las aulas de EI de dicho centro educativo. <https://padlet.com/lidialamestra/kindergarden-7vznqoocel9rowx>

En la siguiente página, se muestra una tabla con todas las sesiones a modo de esquema. Posteriormente, se detallarán todas las sesiones con los enlaces requeridos.

Tabla 1. Sesiones esquematizadas. (Elaboración propia).

PROPUESTAS			
SESIÓN 1	SESIÓN 2	SESIÓN 3	SESIÓN 4
<p>Rutina diaria a través de la asamblea virtual.</p> <p>Explicar la tarea final: contar cuento a sus compañeros de infantil a través de un vídeo.</p> <p>Lectura del cuento. Ver anexo 1.</p> <p>Repaso días de la semana y colores a través de <i>Wordwall</i>.</p>	<p>Rutina diaria.</p> <p>Recordar la historia a través de la visualización del cuento en la PDI apoyado con la plantilla (Ver anexo 3.)</p> <p>Juego <i>Wordwall</i>. Ver anexo 4.</p> <p><i>Memory flashcards</i> con las frutas. Ver foto anexo 5.</p>	<p>Rutina diaria.</p> <p><i>Butterfly</i> con pegatinas para trabajar la motricidad fina. Ver anexo 6.</p> <p>Diferentes juegos a través de <i>Wordwall</i>, ver anexo 7 y 8.</p> <p>Introducimos componentes de la gastronomía inglesa a través de una presentación de <i>Canva</i>.</p>	<p>Rutina diaria.</p> <p>Pintar dibujo ciclo mariposa.</p> <p>Actividad de realidad aumentada. App: Quiver. Ver anexo 9.</p> <p>https://quivervision.com/</p>
SESIÓN 5	SESIÓN 6	SESIÓN 7	SESIÓN 8
<p>Empezar librito sobre el cuento. Ver anexo 10. Pintar.</p> <p>Actividades de <i>Liveworksheets</i> anexo 11. Grabar por grupos.</p>	<p>Seguir haciendo el librito y grabar.</p> <p>Visualización libro: <i>The Very Hungry Caterpillar at the Bakeshop</i>. Propuesta de receta saludable: <i>cupcake</i>.</p>	<p>Realizar una receta de <i>cupcake</i> saludable, ver anexo 12.</p> <p>Organización internivel.</p>	<p>Visualizar vídeo creado por <i>Canva</i>. Contar cuento a las otras clases de EI.</p>

En las siguientes líneas se explica de manera detallada las sesiones llevabas a cabo en la presente SA. Cada actividad se explica, incluyendo los pasos a seguir, los materiales necesarios y las instrucciones para su desarrollo.

Sesión 1

En un primer momento se realiza una breve rutina diaria (5' aproximadamente) a través de una asamblea virtual a través de un *Genially* (herramienta en línea para con un contenido visual e interactivo de un aula virtual). Esta rutina se realiza en todas las sesiones, para ubicar el día en que se da la sesión, conocer el tiempo y mostrar cómo se sienten, los estados de ánimo, entre otros. A continuación, se deja el enlace del *Genially* utilizado.

<https://view.genial.ly/65008f80352626001193c3ef/interactive-content-english-lidia>

Seguidamente, se explica la tarea final de la SA, que consiste en contar ellos mismos el cuento con un soporte visual a sus compañeros de infantil (2, 3 y 4 años) a través de un vídeo (editado con *Canva*). Una vez explicada la tarea final de la SA, se realiza la lectura del cuento con el soporte físico que podemos observar en el [anexo 1](#).

Por otro lado, se realiza un repaso sobre los colores a través de un enlace de *wordwall* en la PDI. <https://wordwall.net/es/resource/3346222/the-very-hungry-caterpillar-colours>

Además, se comienza a reforzar la estructura del cuento repasando los días de la semana: *On Monday, it eats one apple*. <https://wordwall.net/es/resource/10866665/the-very-hungry-caterpillar>

Sesión 2

Una vez realizada la rutina diaria, se realiza una visualización del cuento de manera digital a través del siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=bCsS0FeTUUs>
A medida que el cuento va avanzando, para para que el alumnado vaya repitiendo la estructura: *On Monday, I eat one Apple* (se verbaliza en primera persona para parecer que son ellos mismos la oruga), deben poner la fruta correspondiente en la plantilla tamaño A3 del cuento (ver [anexo 3](#)). A posteriori, se acompaña con un juego (ver [anexo 4](#)) que se realiza en la PDI. <https://wordwall.net/es/resource/14365304/the-very-hungry-caterpillar>
Finalmente, se realiza el juego del *memory flashcards* con las frutas para consolidar el vocabulario de la SA, tal y como se puede ver en el [anexo 5](#).

Sesión 3

En la presente sesión, el alumnado realiza un dibujo de una *butterfly* con pegatinas para trabajar la motricidad fina, esta se puede encontrar en el [anexo 6](#). Además, se realizan diferentes juegos a través de *wordwall* en la PDI, dos de ellos son un tipo *memory* (ver [anexo 7](#)): <https://wordwall.net/es/resource/11715037/the-very-hungry-caterpillar>
<https://wordwall.net/es/resource/7185827/the-very-hungry-caterpillar-memory-game>

El siguiente enlace se reforzará la expresión oral del alumnado a través de la estructura gramatical: *It's an Apple / It's a pear*, etc., ver [anexo 8](#).

<https://wordwall.net/es/resource/13602953/the-very-hungry-caterpillar-food>

Tal y como hemos mencionado en el marco teórico, nos encontramos en una sociedad multicultural y plurilingüe, por lo que es de vital importancia el conocimiento de diferentes culturas diferentes a la nuestra. Por ello, aunque se hayan introducido en las anteriores sesiones alimentos propios de la cultura inglesa, no es hasta esta sesión cuando se realiza una aproximación hacia elementos propios de esta cultura. Se habla de la hora del té, de postres típicos culturales que se consumen como los *scones*, *cupcakes*, etc. Para hacerlo más visual, se muestra al alumnado una presentación de diferentes alimentos que representan la cultura inglesa.

https://www.canva.com/design/DAGFHEUrZcw/gug8mNt2NB5VN_L9wNeKPw/view?utm_content=DAGFHEUrZcw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

Sesión 4

En la presente sesión, se comunica al alumnado que el dibujo que van a colorear es “mágico”. Una vez finalizado el dibujo por parte del alumnado, se da paso al uso de la *tablet*. Se abre la aplicación *Quiver* (permite colorear y ver imágenes en 3D) con tal de escanear el código QR que tiene el dibujo seleccionado y se plasma el ciclo mariposa con los colores que el infante ha escogido. A través de este dibujo, el alumnado realiza una inmersión en un entorno virtual sobre el ciclo de la mariposa. Gracias a la RA, la experiencia de aprendizaje del alumnado es enriquecida, ya que se estimula su curiosidad y creatividad. Esta actividad se puede apreciar en el [anexo 9](#). En suma, se muestra el enlace de la aplicación: <https://quivervision.com/> En el siguiente enlace es posible la descarga en PDF de la imagen [Butterfly QUIVER.pdf](#)

Sesión 5

En esta sesión el alumnado comienza a realizar el soporte visual con el que contarán el cuento, es decir, darán comiendo al librito (ver [anexo 10](#)). En este anexo se puede observar dos imágenes que son una parte de este soporte físico, aunque también se deja el enlace del *Canva* con el todo el archivo. Además, para poder avanzar esta actividad, esta sesión se complementa con otra sesión de *Arts and Craft*, en la cual el alumnado podrá avanzar el librito para la posterior grabación del cuento narrado por el propio alumnado.

De manera paralela, mientras están el alumnado realiza la manualidad, con tal de afianzar las estructuras gramaticales y el vocabulario, se realizan varias actividades en la PDI que refuerzan tanto la comprensión como la expresión oral, ya que el alumnado escucha y repite las oraciones. Esta actividad se realiza a través de la herramienta *Liveworksheets*, se trata de un recurso digital muy intuitivo y sencillo que permite digitalizar muchas actividades convirtiéndolas en interactivas. En el [anexo 11](#) se puede observar cómo realizan una de las actividades propuestas.

<https://www.liveworksheets.com/es/w/en/english-second-language-esl/1139597>

<https://www.liveworksheets.com/es/w/en/english-second-language-esl/176452>

Sesión 6

En el centro donde está contextualizada la SA, el alumnado tiene conciencia sobre qué son ODS. Las actividades multinivel, son bastante recurrentes en este centro y la mayoría de estas vienen contextualizadas con los ODS. En este caso, el alumnado de EP suele exponer algunos de sus trabajos a otras clases, por lo que se están familiarizados con estos con tal de lograr un futuro mejor y más sostenible.

Concretamente, en esta SA se pretende fomentar el ODS 4, centrado en garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad. Por ello, se da la oportunidad de visualizar el libro *The Very Hungry Caterpillar at the Bakeshop* y se propone realizar una receta saludable de *cupcakes*, siendo así una excelente oportunidad para integrar temas de educación para la salud y la sostenibilidad en el proceso de aprendizaje.

<https://www.youtube.com/watch?v=OWrk3Zzynss>

Una vez finalizada la visualización del libro, el alumnado sigue realizando el librito mencionado en la sesión anterior. Una vez finalizado el librito, se da comiendo a la

grabación del cuento contado por el propio alumnado, la cual podrán visualizar en la última sesión de la SA.

En un primer momento, se graba a todo el grupo junto diciendo: *Hello! I'm a caterpillar, I'm very hungry!* A posteriori, se graba por grupos de 2/3 alumnos. Cada grupo muestra su soporte físico por el día correspondiente y lo va contando. El texto que narra el alumnado quedaría de esta forma:

Grupo 1: *On Monday, I eat one apple. But, I'm very hungry!*

Grupo 2: *On Tuesday, I eat two pears. But, I'm very hungry!*

Grupo 3: *On Wednesday, I eat three plums. But, I'm very hungry!*

Grupo 4: *On Thursday, I eat four strawberries. But, I'm very hungry!*

Grupo 5: *On Friday, I eat five oranges. But, I'm very hungry!*

Grupo 6: *On Saturday, I eat ice cream, cupcake, lollipop and chocolate cake. But, I'm very hungry!*

Grupo 7: *Oh no, my stomach!*

Grupo 8: *On Sunday, I eat one leave. But, I'm very hungry!*

Grupo 9: *I'm a big caterpillar!*

Grupo 10: *I'm a coccon.*

TWO WEEKS LATER...

Todo el alumnado: *I'm a butterfly.*

Es importante mencionar que todo el alumnado cuenta con el consentimiento de derechos de imagen, por lo que podemos hacer la grabación para posteriormente enviarlo a las familias del alumnado.

Sesión 7

En esta sesión, el alumnado tiene la oportunidad de realizar una receta de *cupcake* saludable. Gracias a la ratio con la que se cuenta en el centro, la organización de la actividad es internivel, es decir, el alumnado de 5 años realiza la actividad junto con el alumnado de 2 años. En cuanto a los apoyos docentes, se cuenta con la ayuda de ambas tutoras, la de 5 y 2 años, así como la figura de Técnico Superior en EI, también conocida por sus siglas TEI. La actividad es previamente informada a las familias a través Telegram. Se trata de una plataforma de mensajería que utiliza el centro educativo como canal de información y difusión. El mensaje es el siguiente:

¡Buenos días, familias!

En las aulas de Infantil estamos leyendo el libro *The very hungry caterpillar!* Para conocer un poquito más la cultura inglesa haremos unos *cupcakes* saludables en la escuela (martes 7 de mayo: I3 e I4 / miércoles 8: I5 e i2). Los ingredientes son estos: plátano, huevo, avena, cacao, levadura, crema de avellanas y chips de chocolate. Para decorar utilizaremos fideos de colores. El *cupcake* se lo llevarán en el *tupper* para probarla a casa.

Tenemos en cuenta las posibles alergias.

Lidia, la *teacher*.

Esta actividad (ver [anexo 12](#)) se realiza en el comedor del centro educativo, ya que se hace uso de utensilios de cocina como tenedores, cucharas, platos, etc. La actividad fue fotografiada y plasmada en un vídeo que se editó a través de *Canva*. Aunque se cuenta con el consentimiento de las familias para el uso de estas imágenes, el enlace del vídeo se guardará hasta el día de la defensa del TFM.

Sesión 8

En esta última sesión, se presenta el vídeo de la narración del cuento. Para montar el vídeo se utiliza la página web *Canva*. Este vídeo se envía a las familias a través de un enlace de Telegram. El enlace del vídeo no se enlaza en el presente trabajo por motivos de seguridad de imagen, ya que se trata de menores. No obstante, el día de la exposición de este TFM se podrá visualizar una parte si así lo desea.

Por otro lado, se realiza una asamblea general con el alumnado con tal reflexionar colectivamente sobre la experiencia de la SA, identificar aquello que más les ha gustado, lo que menos, si cambiarían o añadirían alguna cosa, etc.

Esta última sesión es crucial para recopilar *feedback* del alumnado y para reflexionar sobre el proceso de aprendizaje.

4.2 Análisis

El presente apartado está dedicado al análisis de los objetivos de investigación, presentados en el apartado de introducción de este TFM. Con tal de esclarecer el análisis, se vuelven a anunciar los objetivos de este TFM, se analizan los resultados observados y se aportan datos que corroboran dichas conclusiones. Para ello, esta SA diseñada e implementada en EI requiere una evaluación integral que combine datos cuantitativos y cualitativos para obtener una comprensión completa del impacto de la intervención.

En cuanto a los **datos cualitativos**, se realizan observaciones en el aula durante las propuestas planteadas con tal de recopilar datos sobre el nivel de participación y el nivel de compromiso del alumnado. En suma, se prestará atención al uso efectivo de los recursos TIC utilizados, así como el componente cultural de la SA diseñada e implementada.

En cuanto a los **datos cuantitativos**, se muestran gráficos significativos y comentados proporcionando así objetividad al trabajo. Además, gracias a la presentación de estos datos se contribuye a la solidez y credibilidad del presente TFM, demostrando de manera tangible el impacto de las intervenciones y metodologías estudiadas.

En primer lugar, el objetivo primero del proyecto se centra en el desarrollo de las destrezas orales, sobre todo la comprensión y expresión oral del alumnado de EI a través de la lectura de un cuento. Este objetivo ha sido alcanzado y verificado mediante la grabación de un vídeo y la evaluación con una rúbrica específica.

Por un lado, a través de la grabación de la narración del cuento, se ha obtenido **datos cualitativos** ya que se proporciona una visión detallada del desarrollo de las destrezas orales en el alumnado, concretamente del desarrollo de la expresión oral. La variabilidad en la pronunciación, entonación, comprensión y fluidez destaca la diversidad de habilidades entre los alumnos. Estos datos subrayan la importancia de actividades personalizadas y el apoyo continuo para ayudar a cada alumno a mejorar sus competencias lingüísticas. En conjunto, estos resultados cualitativos refuerzan los hallazgos cuantitativos que en las siguientes líneas se hará mención y confirman el éxito del proyecto en alcanzar su primer objetivo.

Por otro lado, en cuanto a los **datos cuantitativos** para este primer objetivo, se proporciona un gráfico con el número exacto de alumnos que ha reconocido el vocabulario (*apple, pears, plums, strawberries, oranges, cupcake, scones, lollipop and chocolate cake*). Para evaluar el desarrollo de las destrezas orales en el alumnado de EI, se han utilizado dos indicadores clave: el reconocimiento del vocabulario y la capacidad de expresar dicho vocabulario. A continuación, se presentan los resultados obtenidos a través de la rúbrica mencionada en el apartado de [evaluación](#) y se visualizan mediante gráficos creados por la herramienta *Canva*.

- Reconoce el 100% de las palabras
- Reconoce el 70% de las palabras
- Reconoce el 50% de las palabras
- Reconoce el menos del 50% de las palabras

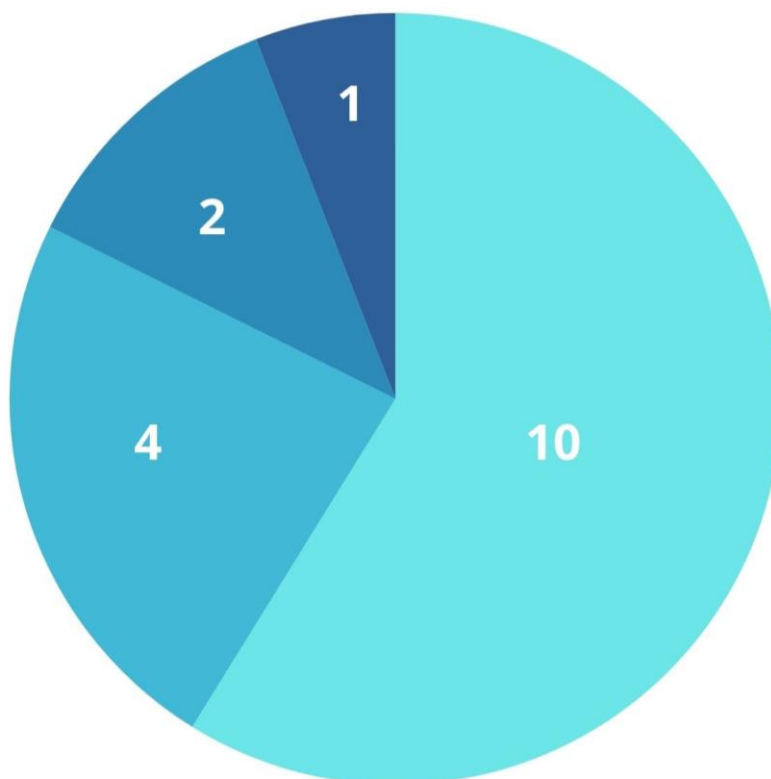


Figura 4. Gráfico creado con la herramienta digital *Canva*. (Elaboración propia). https://www.canva.com/design/DAGD4rZrX5Y/eYMIIs9q67_VdIpvYuSappg/view?utm_content=DAGD4rZrX5Y&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

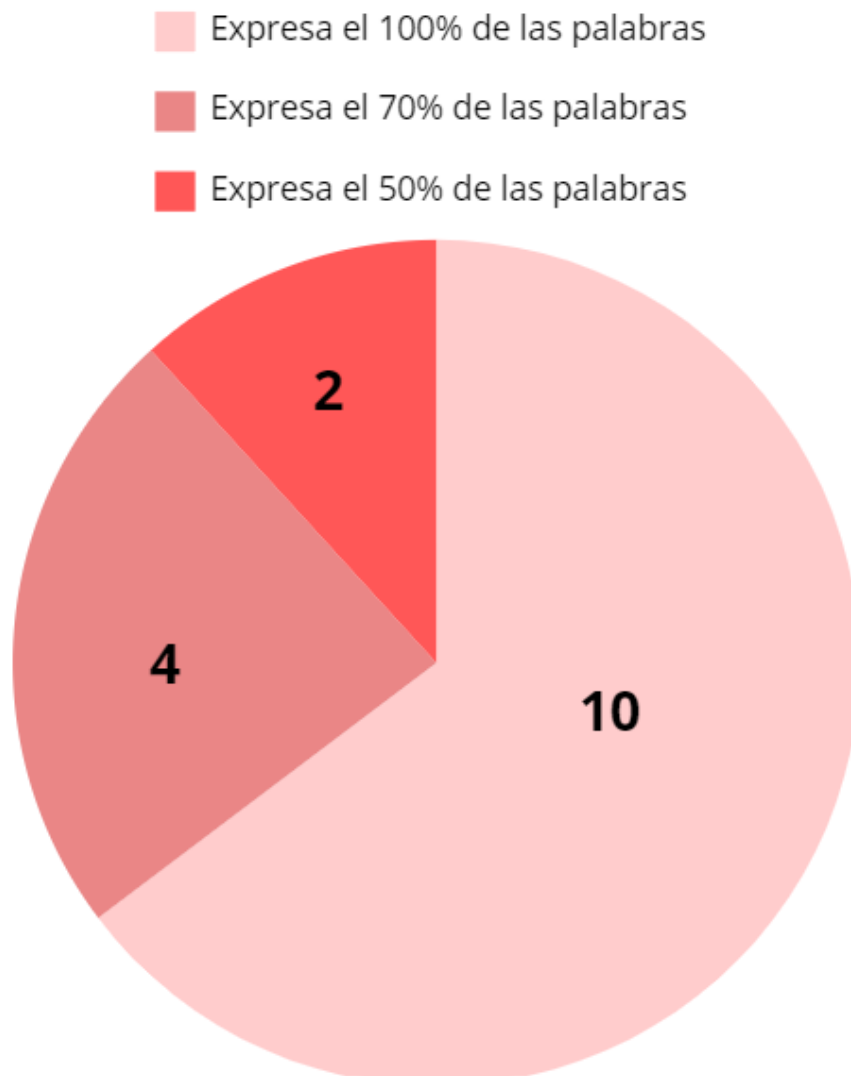


Figura 5. Gráfico creado con la herramienta digital *Canva*. (Elaboración propia).

El análisis de los resultados obtenidos a partir de la rúbrica y los gráficos muestra que el primer objetivo sobre desarrollar las destrezas orales del alumnado ha sido alcanzado de manera efectiva. La mayoría de los alumnos han demostrado un alto nivel de reconocimiento del vocabulario y una buena capacidad para expresar dicho vocabulario. Los gráficos evidencian una distribución positiva, con un número significativo de alumnos alcanzando niveles altos tanto en reconocimiento como en expresión del vocabulario. Esto refuerza la eficacia de las metodologías activas e inclusivas utilizadas y subraya la importancia de las actividades interactivas y visuales como *Genially* en el aprendizaje de idiomas en la etapa de EI.

En segundo lugar, el segundo objetivo que hace referencia al fomento del uso de las herramientas TIC como recurso de innovación educativa ha sido evaluado a través de la observación directa. Concretamente se centra en cómo los alumnos interactúan con plataformas como *Wordwall* y *Liveworksheets*. A través de **datos cualitativos** mediante la observación directa, se constata que el segundo objetivo del proyecto ha sido alcanzado con éxito. Se ha constatado que el alumnado ha mejorado significativamente en su capacidad para acceder y completar actividades interactivas con mayor rapidez y precisión. Esto destaca la importancia y efectividad de integrar herramientas TIC en el entorno educativo de la etapa de infantil. El desarrollo de competencias digitales a través del uso de plataformas de aprendizaje y herramientas digitales se verá reflejado en el aumento de habilidades esenciales para el futuro académico y profesional de los estudiantes.

En tercer lugar, el tercer objetivo del proyecto se centra en la introducción de contenidos culturales propios de la cultura inglesa, como el *cupcake* o los *scones*. Este objetivo se ha evaluado mediante la observación directa y la participación del alumnado en actividades culturales y culinarias. Entre las observaciones, comentar que el alumnado mostró un gran interés y entusiasmo por aprender sobre aspectos de la cultura inglesa, especialmente en actividades prácticas como la elaboración de *cupcakes* saludables. En suma, se observa un desarrollo de una comprensión más profunda y apreciación de la cultura inglesa, fomentando la interculturalidad y el respeto por la diversidad.

La integración de las TIC en proyectos interculturales en la etapa de EI es una estrategia efectiva para mejorar las habilidades orales del alumnado. Este tipo de proyectos no solo ha ayudado a los discentes a aprender nuevos vocabularios y estructuras lingüísticas, sino que también les ha ayudado a comprender y respetar otras culturas, en este caso, la cultura inglesa.

En conclusión, la implementación de la SA con un enfoque en la enseñanza del inglés y la integración de la cultura inglesa en entornos virtuales, aprovechando la autonomía pedagógica, ha resultado en una experiencia educativa enriquecedora y efectiva para los estudiantes, mejorando sus habilidades lingüísticas, su motivación, y su conocimiento cultural.

6. Conclusiones y líneas de trabajo futuro

La integración de herramientas TIC en un proyecto intercultural en la etapa EI no solo moderniza la enseñanza, sino que también mejora significativamente las destrezas orales del alumnado. A través de actividades interactivas, colaborativas y lúdicas, los niños no solo aprenden nuevo vocabulario y mejoran su fluidez, sino que también desarrollan una apreciación por diferentes culturas. Todo esto no habría sido posible sin el diseño e implementación de la SA basada en la lectura del cuento *The Very hungry Caterpillar*. Para poder llevar a cabo este proyecto, ha sido necesaria una revisión bibliográfica sobre la importancia de la lectura de cuentos, la enseñanza de una lengua extranjera mediante metodologías activas e inclusivas, y el uso de recursos tecnológicos como innovación educativa.

Para tal fin, se ha utilizado un método exploratorio/experimental que muestran resultados positivos en diversos aspectos, especialmente en la mejora de habilidades lingüísticas y la activa participación de recursos tecnológicos. Además, se observa mayor interés y entusiasmo por parte de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés y su cultura, debido a la variedad y dinamismo de las actividades propuestas, por lo que su motivación y participación han incrementado considerablemente.

En cuanto a los puntos débiles, considero que existe una falta de recursos económicos en el centro educativo. Por un lado, considero imprescindible la adquisición de *tablets* para al menos cuatro o cinco alumnos, lo que permitiría realizar propuestas tecnológicas de manera individual, facilitando un aprendizaje más personalizado y efectivo. Por otro lado, personalmente habría escogido la versión “pop-up” del cuento utilizado, debido a su mayor atractivo visual y capacidad para captar la atención de los estudiantes.

En base a las experiencias obtenidas durante el desarrollo del presente TFM, se proponen varias líneas de trabajo futuro para continuar mejorando la integración de herramientas TIC en la etapa de EI y, en particular, en proyectos interculturales que promuevan el desarrollo de destrezas orales y la apreciación cultural.

Para asegurar una implementación adecuada y actualizada de las herramientas educativas, se ofrecerá formación continua a los docentes sobre el uso efectivo de las TIC y nuevas metodologías interculturales. Esta formación incluirá talleres, seminarios y cursos en línea que aborden tanto aspectos técnicos como pedagógicos, promoviendo un entorno de aprendizaje colaborativo entre el equipo docente.

Esta formación docente brindará la oportunidad de crear y probar nuevas actividades interactivas que integren las TIC de manera innovadora. El diseño de las actividades fomentará aún más la participación y el interés del alumnado, utilizando aplicaciones y herramientas que permitan una mayor interacción y experimentación de las tecnologías.

Finalmente, se integrarán más proyectos interculturales que no solo incluyan la lengua inglesa, sino también otras culturas y lenguas. Esta ampliación buscará promover una visión global y diversa del mundo en el alumnado, enriqueciendo su experiencia educativa y fomentando valores de respeto y tolerancia.

Con estas líneas de trabajo futuro, se espera continuar mejorando la calidad educativa, adaptando las prácticas pedagógicas a las necesidades y características del alumnado, y fomentando un entorno de aprendizaje inclusivo, motivador y enriquecedor.

7. Bibliografía

7.1 Referencias bibliográficas

- Alcalá del Olmo Fernández, M.J., Santos Villalba, M.J. y Leiva Olivencia, J.J. (2020). Metodologías activas e innovadoras en la promoción de competencias interculturales e inclusivas en el escenario universitario. *European Scientific Journal*, ESJ. 16(40), 6. <https://doi.org/10.19044/esj.2020.v16n41p6>
- Asher, J. J. (1966). “The learning strategy of the Total Physical Response: A review”. *The Modern Language Journal*, 50: 79- 84.
- Cabero-Almenara, J. y Barroso, J. (2016). The educational possibilities of Aug-mented Reality. *NAER*, 5(1), 44-50.
- Carle, E. (1994). *The very hungry caterpillar*. Puffin.
- Carle, E. (2023). *The Very Hungry Caterpillar at the Bakeshop: A Peek-Through Book with Raised Pieces*. Penguin.
- Carneiro, R. (2012). Las TIC y los nuevos paradigmas educativos: la transformación de la escuela en una sociedad que se transforma. En *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. España: Fundación Santillana.
- Cassany, D., Luna, M., y Sanz, G. (2003). *Enseñar lengua*. Grao.
- Castells, M. (2006). *La era de la información: economía, sociedad y cultura* (4ª ed.). Alianza.
- Cervera, J. (2004). *Teoría de la literatura Infantil* (3º ed.). Bilbao: Mensajero.
- Colomer, T. (2010). *Introducción a la literatura infantil y juvenil actual*. Síntesis.
- Domínguez De La Rosa, L. (2021). *Las metodologías activas y el uso de las tics: propuestas didácticas*. Dykinson.
- Elizondo, C. (16 de julio de 2019). Educación inclusiva. *Mon petit coin d'éducation*. <https://coralelizondo.wordpress.com/tag/educacion-incluisva/>

- Escudero, J. M. y Martínez, B. (2011). Educación inclusiva y cambio escolar. *Revista Iberoamericana de Educación*, 55, 85-105.
- Halvorsen, A. (2018) 21st Century Skills and the “4Cs” in the English Language Classroom. University Of Oregon.
- Iniesta, M. A., Sánchez, R. & Schlesinger, W. (2013). Investigating factors that influence on ICT usage in higher education: a descriptive analysis. *International Review on Public Nonprofit Marketing*, 10 (2), 163-174. <https://doi.org/10.1007/s12208-013-0095-7>
- Lluch, G., Tabernero-Sala, R., & Calvo-Valios, V. (2015). Epitextos virtuales públicos como herramientas para la difusión del libro. *Profesional De La información*, 24(6), 797–804. <https://doi.org/10.3145/epi.2015.nov.11>
- Luelmo del Castillo, M. (2018). Origen y desarrollo de las metodologías activas dentro del sistema Educativo Español. *Encuentro: Revista de investigación e innovación en la clase de idiomas*, 27, 4 -21.
- Márquez, A. (24 de junio 2021). Metodologías activas: ¿Sabes en qué consisten y cómo aplicarlas? *UNIR*. <https://www.unir.net/educacion/revista/metodologias-activas/>
- Martínez, U. N. (2011). El cuento como instrumento educativo. *Revista Innovación y experiencias educativas*, 39, 1-8.
- Moreno-Fernández, O., & Gómez-Camacho, A. (2023). Impact of the Covid-19 pandemic on teacher tweeting in Spain: needs, interests, and emotional implications. *Educación XXI*, 26(2), 185-208. <https://doi.org/10.5944/educxx1.34597>
- Olaizola, A. (2017). Alfabetización académica en entornos digitales. e-ISSN: 1853-3523 - Cuaderno 63. Cuadernos de Estudios de Diseño y Comunicación. Programa de Investigación de la Facultad de Diseño y Comunicación (Catálogo de Investigaciones. 1ª Edición. Ciclo 2007-2015), 203-242.
- Osoro, K. (2002) “Lectura de cercanía: didáctica del sentimiento”, *Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, núm. 45, 30-36.
- Pérez-Alia, M., & Perochena-González, P. (2023). Efectos de la Educación a Distancia en Educación Primaria durante el confinamiento y propuestas para el desarrollo de la

Competencia Digital Docente. REXE. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 22(50), 355-372. <https://doi.org/10.21703/rexe.v22i50.1778>

Piraval, M., Morales. B., y Gutiérrez. M. (2013). Situaciones de Aprendizaje, Pautas Metodológicas Para el Desarrollo de Competencias en el Aula. Guatemala: dirección General de Currículo.

Rodari, G. (2004). La imaginación en la literatura infantil. España: Perspectiva escolar.

Rodríguez-García, A. M., Hinojo-Lucena, F. J., & Ágreda-Montoro, M. (2019). Diseño e implementación de una experiencia para trabajar la interculturalidad en Educación Infantil a través de realidad aumentada y códigos QR. *Educar*, 55(1), 59-77.

Rodríguez-Izquierdo, R. M., (2015). LAS TIC COMO ECOSISTEMA PARA LA CONSTRUCCIÓN DE LA COMPETENCIA INTERCULTURAL. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 19(1), 309-329.

Ruiz, M. C., & Hernández, V. M. (2018). La incorporación y uso de las TIC en educación infantil. Un estudio sobre la infraestructura, la metodología didáctica y la formación del profesorado en Andalucía. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*. Nº 52 ISSN: 1133-8482. <https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/view/62524/38263>

Ruiz-Loor, L. G., & Intriago-Romero, W. I. (2022). El uso de la herramienta tecnológica *Canva* como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la escuela fiscal Lorenzo Luzuriaga. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 6(11), 75-90. <https://doi.org/10.46296/yc.v6i11.0194>

Sanches, M. (2020). “Herramienta *Canva* para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I. E. Simón Bolívar.” Universidad San Ignacio de Loyola.

Universidad Europea. (2023). Metodologías activas en el aula de educación infantil. Universidad Europea. <https://universidadeuropea.com/blog/metodologiasactivaseducacion-infantil/>

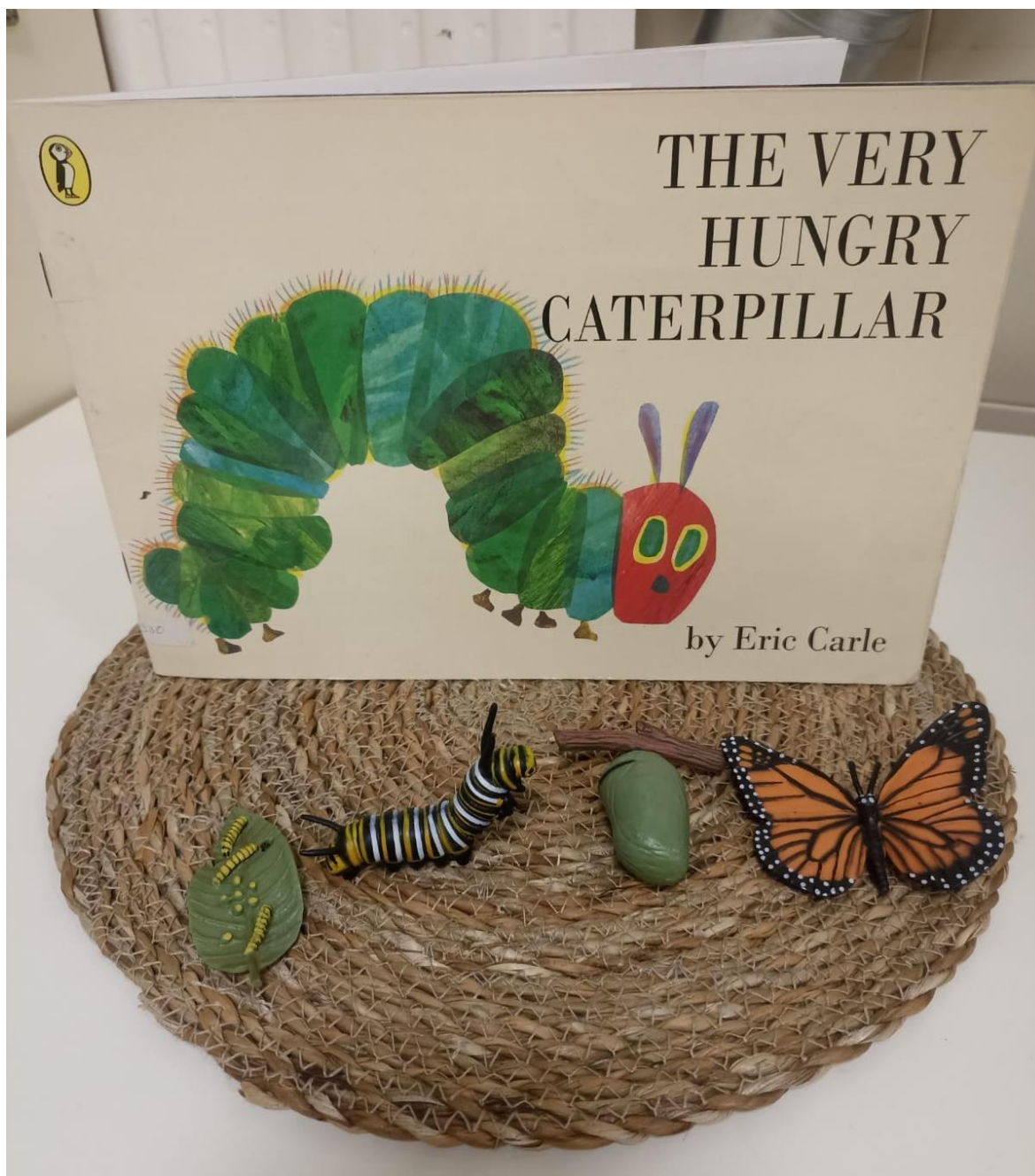
7. 2 Referencias legislativas

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.
- Decreto 104/2018, de 27 de julio, del Consell, por el que se desarrollan los principios de equidad y de inclusión en el sistema educativo valenciano.
- Decreto 100/2022, de 29 de julio, del Consell, por el cual se establece la ordenación y el currículo de Educación Infantil.
- Ley 4/2018, de 21 de febrero, por la que se regula y promueve el plurilingüismo en el sistema educativo valenciano.
- Orden 20/2019, de 30 de abril, de la Conselleria de Educación, Investigación, Cultura y Deporte, por la cual se regula la organización de la respuesta educativa para la inclusión del alumnado en los centros docentes sostenidos con fondos públicos del sistema educativo valenciano.
- Resolución de 27 de junio de 2023, del secretario autonómico de Educación y Formación Profesional, por la que se aprueban las instrucciones para la organización y el funcionamiento de los centros que imparten Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato durante el curso 2023-2024. [2023/7359]

8. Anexos

Anexo 1. Libro.

Cuento *The very hungry caterpillar* junto con el ciclo de la mariposa.



Anexo 2. Aula de 5 años.





Anexo 3. Actividad con plantilla A3.

Se utiliza para poner los alimentos a medida que el van visualizando el cuento digital.



Anexo 4. Actividad *wordwall*.



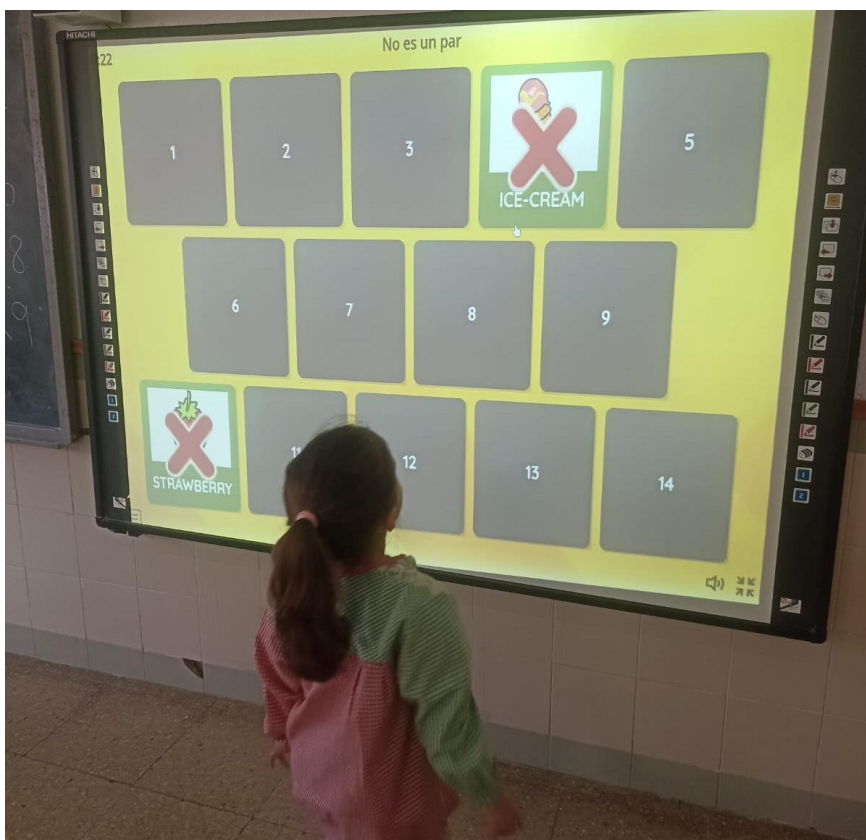
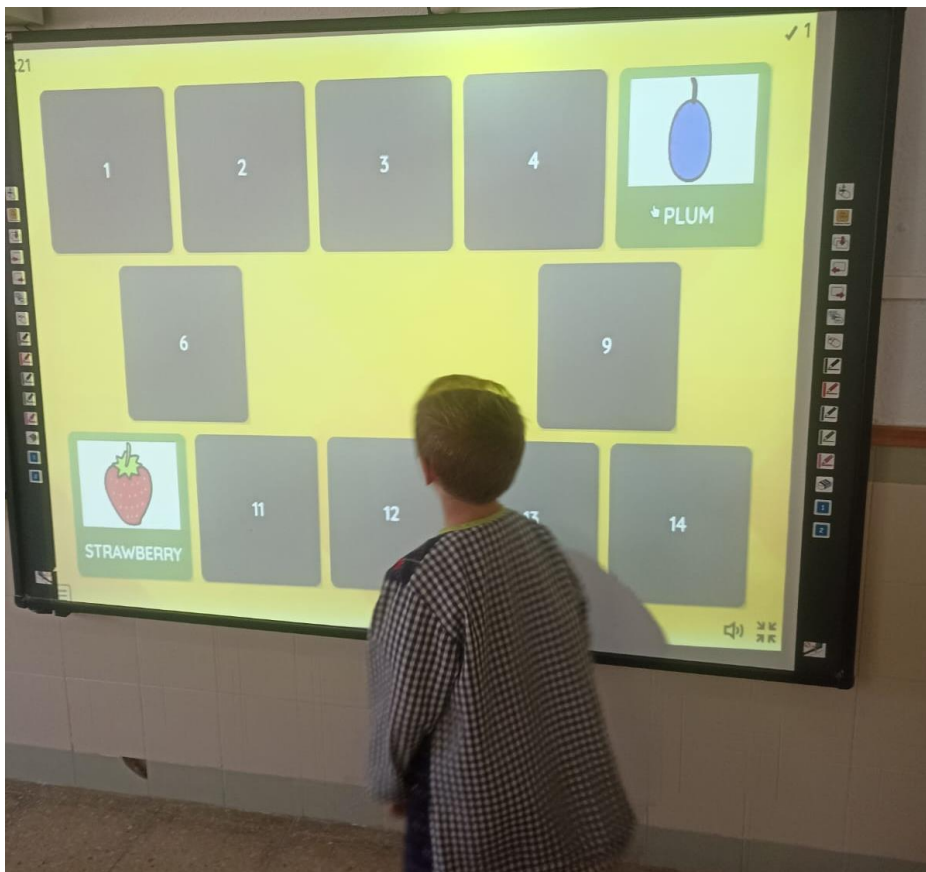
Anexo 5. *Memory* con parte el vocabulario del cuento.



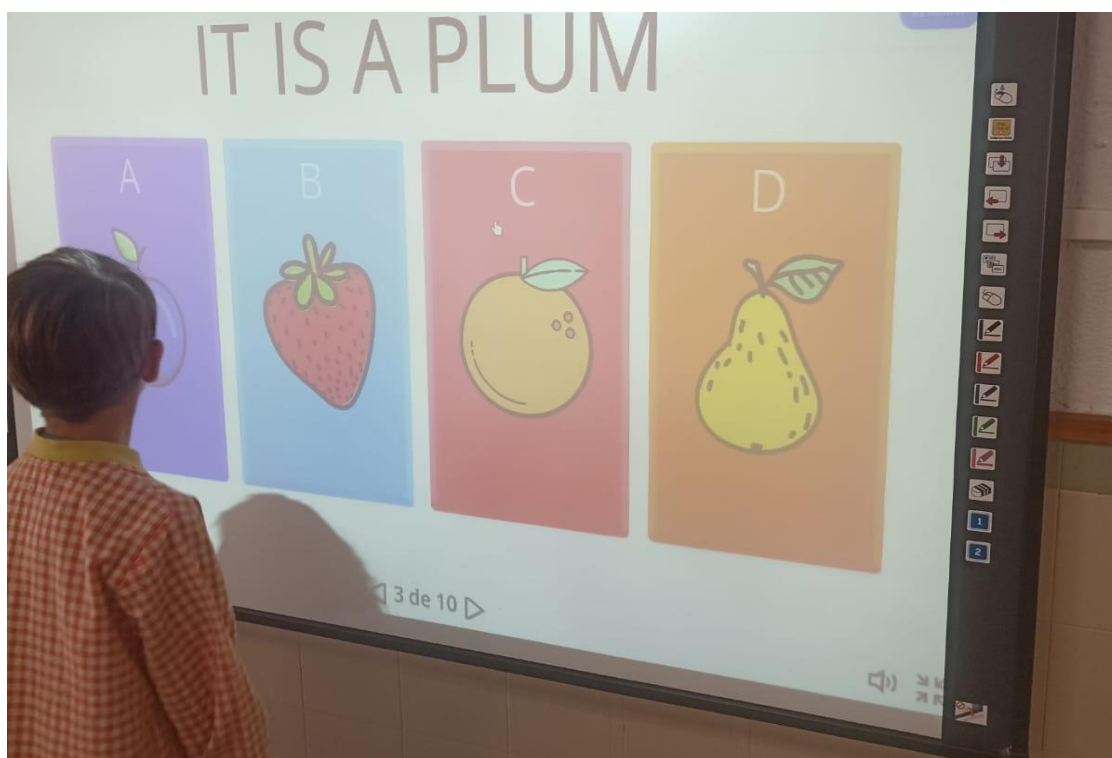
Anexo 6. Actividad *butterfly* con pegatinas para trabajar la motricidad fina.



Anexo 7. Memory wordwall.



Anexo 8. Actividad *wordwall*. *It's a/an ...*



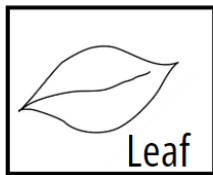
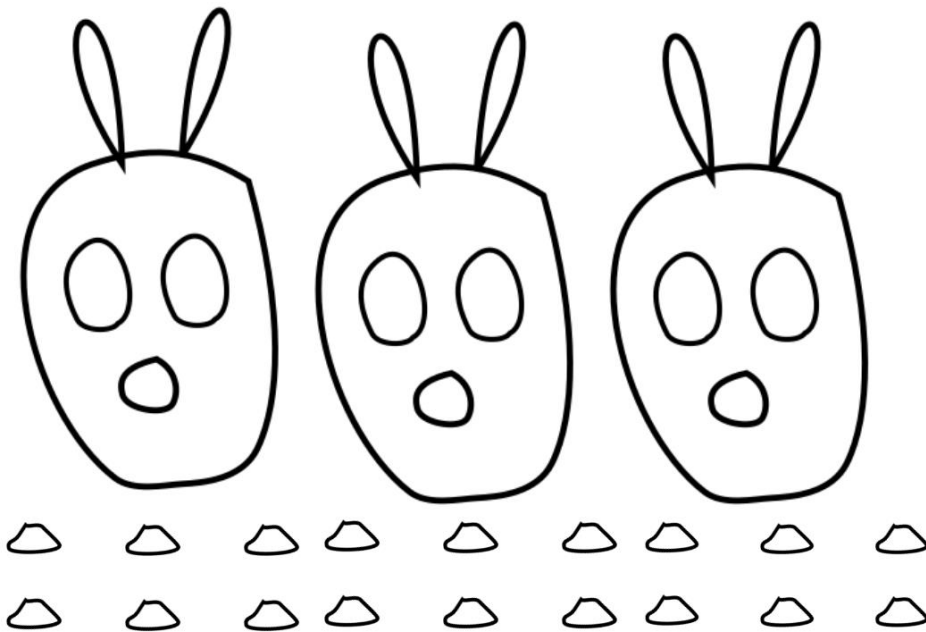
Anexo 9. Actividad digital con la app Quiver, para ver su dibujo en 3D.



Anexo 10. Soporte visual para el cuento.

Muestro dos imágenes del soporte visual que el alumnado utilizará para contar el cuento. Se trata de un librito en forma de oruga donde cada día muestra el alimento que *caterpillar* iba comiendo cada día. No obstante, en el siguiente enlace se puede visualizar el documento entero diseñado para realizar este librito

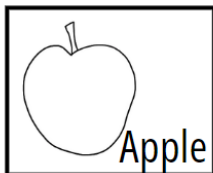
https://www.canva.com/design/DAGFHJw9zo/seruWqO04AzkRiKqPH26DQ/view?utm_content=DAGFHJw9zo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor



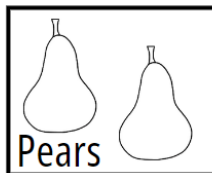
Leaf

Caterpillar

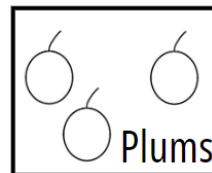
By: _____



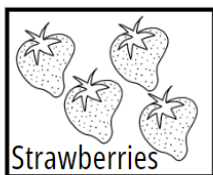
Apple



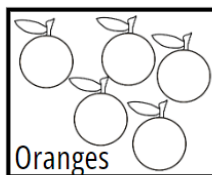
Pears



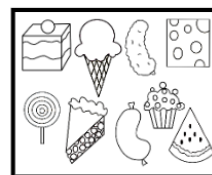
Plums

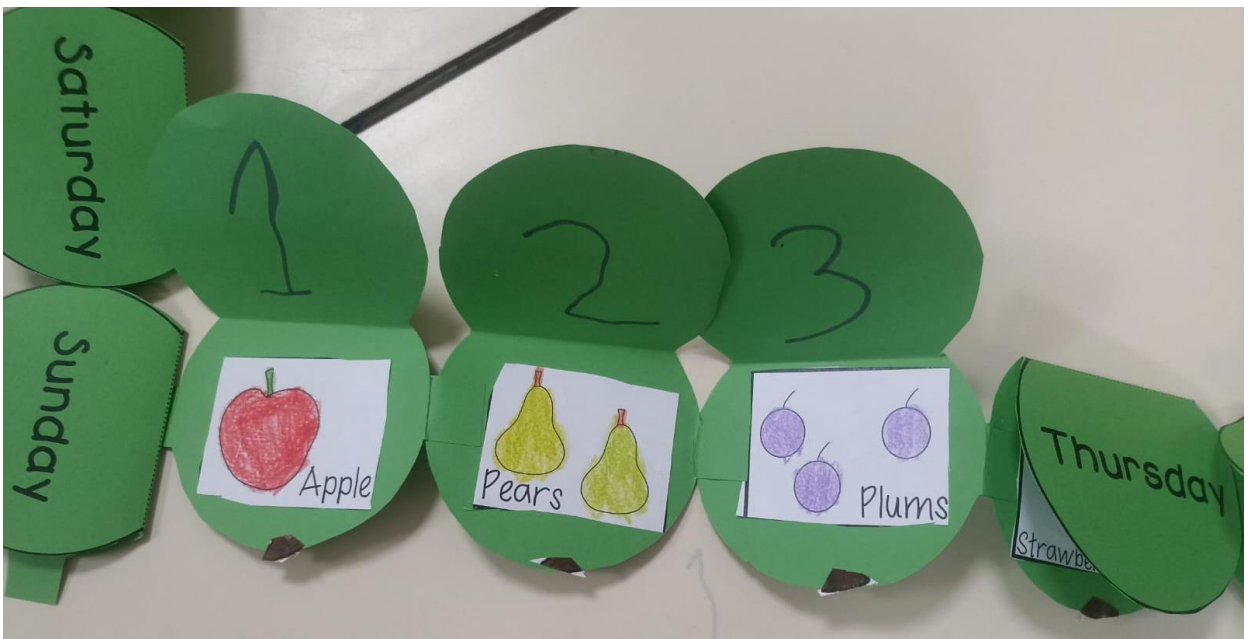


Strawberries

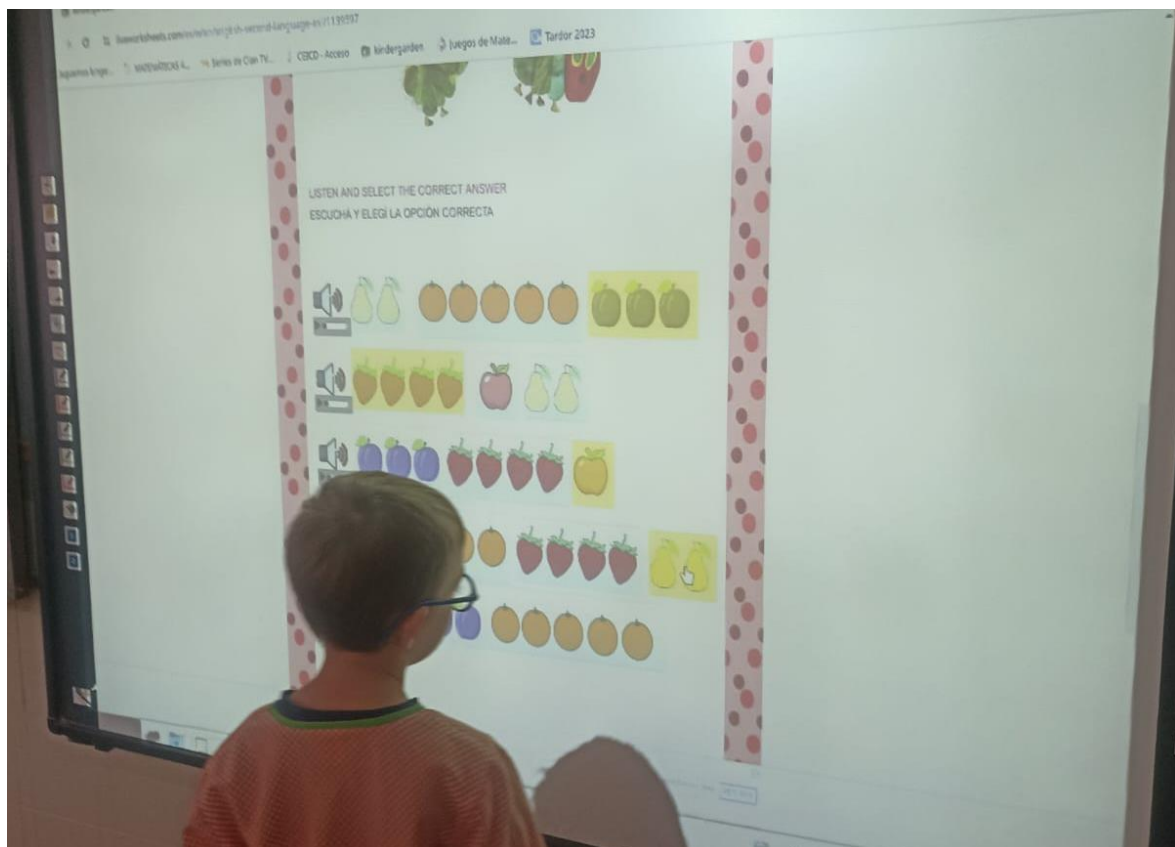


Oranges





Anexo 11. Actividad Liveworksheet.



Anexo 12. Receta *cupcake* saludable.



