



GRADO EN MAGISTERIO EN EDUCACIÓN INFANTIL

CURSO 2021/2022

Facultad de educación. Universidad de Cantabria

Propuesta de intervención educativa para trabajar las relaciones intergeneracionales a través de las nuevas tecnologías. "Cuando dos caminos se juntan"

Educational intervention proposal to work on intergenerational relationships through new technologies. "When two roads meet".

Autora: Amaya Gutiérrez Álvarez

Director: José Antonio Labra Pérez

Fecha: 11/07/2022

VºBºDirector

VºBºAutor

Firmado por LABRA PEREZ JOSE
ANTONIO - ***1907** el día
13/07/2022 con un certificado
emitido por AC FNMT Usuarios

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. MARCO TEÓRICO	6
2.1 APROXIMACIÓN AL CONCEPTO DE RELACIONES INTERGENERACIONAL..	6
2.2 USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL AULA Y EL IMPACTO DE ESTAS EN LAS PERSONAS MAYORES	7
2.3 RELACIONES INTERGENERACIONALES EN EDUCACIÓN INFANTIL.....	8
3. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN: “CUANDO DOS CAMINOS SE JUNTAN”	9
3.1 FORMULACIÓN DE OBJETIVOS Y COMPETENCIAS.....	10
3.2 METODOLOGÍA.....	12
3.3 PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES EDUCATIVAS	16
3.3.1: EXPOSICIÓN DE LAS PARTES FUERTES Y DÉBILES DE LA INTERVENCIÓN.....	26
4. CONCLUSIONES.....	27
5. BIBLIOGRAFÍA.....	29
6. ANEXOS.....	30

RESUMEN

La finalidad de este Trabajo de Fin de Grado es la de realizar una propuesta educativa donde se ofrece la posibilidad de trabajar las relaciones intergeneracionales en el ámbito escolar. Para ello, se presenta en primer lugar una fundamentación teórica sobre el tema, para posteriormente dar paso a la realización de la propuesta.

Se ofrece una propuesta educativa destinada al alumnado de Educación Infantil, concretamente al segundo curso del segundo ciclo de la etapa, para trabajar las relaciones intergeneracionales a través de las nuevas tecnologías, utilizando una plataforma innovadora diseñada con el fin de promover la integración de las personas mayores en el ámbito comunitario. Dicha plataforma se integra en el aula con la finalidad de enriquecer la propuesta. Se trata de un proyecto piloto muy interesante e innovador ya que se trata de la primera vez que se lleva a cabo en Cantabria una experiencia de este tipo.

Tras la experiencia se ha visto que los niños han interactuado de manera interesada implicándose en la actividad y han mostrado conductas de afecto hacia estas y que las personas mayores han disfrutado con la actividad.

Finalmente, llegamos a la conclusión de que, a edades tan tempranas, los niños no presentan prejuicios a la hora de tener que relacionarse con personas lejanas a su generación. A través de diversas herramientas de comunicación, los niños consiguen superar los objetivos propuestos, muestran interés por participar y relacionarse con las personas mayores, sin mostrar negación ante ellos. Los resultados apuntan a la importancia de encontrar soluciones a través de las nuevas tecnologías para trabajar conjuntamente diferentes aspectos entre generaciones.

Para la realización de esta propuesta, se tuvo en cuenta la aparición de las nuevas tecnologías en el aula a través de una plataforma innovadora, la cual ofrece las facilidades necesarias para que tanto jóvenes como adultos puedan llevar a cabo tareas a través de las nuevas tecnologías de una forma mucho más sencilla y entretenida.

Palabras clave: Relación Intergeneracional, Educación Infantil, nuevas tecnologías, propuesta educativa, persona mayor, seres mitológicos, respeto.

ABSTRACT

The purpose of this Final Degree Project is to carry out an educational proposal where the possibility of working on intergenerational relationships in the school environment is discussed. For this purpose, a theoretical foundation on the subject is presented first, to later give way to the realization of the proposal.

An educational proposal is offered for students in kindergarten, specifically in the second year of the second cycle of the stage, to work on intergenerational relationships through new technologies, using an innovative platform designed to promote the integration of the elderly in the community. This platform is integrated into the classroom in order to enrich the proposal. This is a very interesting and innovative pilot project since it is the first time that an experience of this type has been carried out in Cantabria.

After the experience it has been seen that the children have interacted in an interested way, getting involved in the activity and have shown affectionate behaviors towards them and that the elderly have enjoyed the activity.

Finally, we came to the conclusion that, at such early ages, children do not have prejudices when it comes to interacting with people who are distant from their generation. Through various communication tools, the children manage to overcome the pre-set objectives, show interest in participating and interacting with older people, without showing denial towards them. The results point to the importance of finding solutions through new technologies to work together on different aspects between generations.

For the realization of this proposal, we took into account the appearance of new technologies in the classroom through an innovative platform, which offers the necessary facilities so that both young people and adults can carry out tasks through new technologies in a much simpler and entertaining way.

Key words: Intergenerational Relationship, Early Childhood Education, new technologies, educational proposal, elderly person, mythological beings, respect.

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

Este trabajo se ha llevado a cabo con la finalidad de analizar la posibilidad de trabajar las relaciones intergeneracionales en el ámbito educativo. Para ello, se abordará el tema comenzando con el análisis de los términos de las relaciones intergeneracionales y posteriormente, se ahondará en el procedimiento para poner en marcha la propuesta y se abordará en los problemas o dificultades que nos encontramos al ponerla en marcha. Por último, se mostrará que las relaciones intergeneracionales favorecen al buen desarrollo y a la convivencia, debido a los beneficios que aporta trabajar con distintas generaciones.

Este trabajo se ha llevado a cabo a través de un proceso de búsqueda y reflexión hasta finalizar con la elaboración de una propuesta educativa, la cual nos lleva a abordar las relaciones intergeneracionales desde el proyecto de la mitología cántabra a través de las nuevas tecnologías en Educación Infantil.

Según el Instituto Nacional de las Personas Adultas Mayores (2017), las relaciones intergeneracionales se entienden como como las relaciones que se establecen entre personas de diferente generación en una misma etapa de vida. Dichas relaciones van seguidas de diferentes beneficios para ambas personas, tanto las jóvenes como las mayores. Las personas mayores enseñan, transmiten valores y costumbres; los jóvenes buscan identidad cultural, modelos positivos y aprender del pasado.

Se dice que promueven el desarrollo y la participación social, generando nueva cultura de entendimiento en el proceso del envejecimiento y la vejez, lo que favorece la participación de las personas en una sociedad para todos. Por ello, consideramos que puede ser beneficioso para los alumnos a nivel educativo y que puede ser el motor de una sociedad más respetuosa y participativa.

En cuanto a la estructura del propio trabajo, en primer lugar, se comienza con los objetivos marcados y propuestos para el desarrollo de la intervención abordando las relaciones intergeneracionales a través de la mitología cántabra.

Seguidamente, se presenta el marco teórico, en el que se fundamenta el tratamiento de las relaciones intergeneracionales a través de las nuevas tecnologías y, a continuación, se desarrolla una propuesta educativa, la cual está destinada para el segundo curso del segundo ciclo de Educación Infantil.

A continuación, se exponen las partes fuertes y las partes débiles de cada actividad, basándonos en los objetivos tanto específicos como generales de la interacción.

Para concluir, se realiza una serie de reflexiones de cómo ha tenido lugar la experiencia educativa y la importancia de la misma, junto con las conclusiones finales de la intervención.

2. MARCO TEÓRICO

2.1: APROXIMACIÓN AL CONCEPTO DE RELACIONES INTERGENERACIONALES

Los programas y las relaciones intergeneracionales se entienden como las actividades que trabajan aspectos importantes a la hora de llevar a cabo un aprendizaje entre los adultos mayores y los jóvenes, desarrollando un cambio en las actitudes que los jóvenes muestran hacia ellos. Dichos aspectos son la cooperación, la interacción y el intercambio entre dos o más generaciones (Kaplan & Sánchez, 2014); (Borrero, 2015; Park, 2015; Thompson & Weaver, 2016) citado por Canedo (2014)

Estos programas se iniciaron en 1990 en EEUU, con la finalidad de abordar los problemas sociales emergentes de aquella época. Entre ellos, se pretendía llevar a cabo una mejora del éxito educativo de los jóvenes, reduciendo la discriminación por edad y el aumento de la calidad de vida de los ciudadanos mayores. (Newman, 2014) citado por Canedo (2014)

Diversos estudios y programas intergeneracionales demuestran, que la interacción entre jóvenes y personas mayores, conllevan grandes beneficios para ambas generaciones a nivel social, emocional, cognitivo y físico, reduciendo también significativamente los niveles de discriminación por edad.

En primer lugar, a nivel social, supone en los jóvenes un cambio en los estereotipos relacionados con la edad y mayor responsabilidad social y para las personas mayores, la reintegración en la familia y en la comunidad y transferencia de conocimientos con los jóvenes.

A nivel emocional, en los jóvenes supone una mejora de sus actitudes y para los mayores un aumento de su vitalidad, autoestima, motivación y disminución del sentimiento de soledad.

Con respecto al nivel cognitivo, para los jóvenes supone una mayor capacidad de planificación, organización y desarrollo de acciones, y para los mayores, aumento de la memoria y otras capacidades cognitivas.

2.2: USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL AULA Y EL IMPACTO DE ESTAS EN LAS PERSONAS MAYORES

También existe la posibilidad de llevar a cabo una educación intergeneracional de forma virtual. Para las personas mayores supone una serie mejoras en aspectos cognitivos tales como la memoria y la concentración, aumento del bienestar emocional y de la autoestima, y mejora del bienestar físico.

La tecnología forma parte de nuestra sociedad y de nuestra cultura. Es posible que muchos niños se encuentren por primera vez ante un texto escrito a través de un aparato tecnológico como la televisión, Tablet o móvil. (López Escribano, 2007) Es por ello, que la escuela no debe ser ajena a este fenómeno y debe tener en cuenta este cambio a la hora de educar. La escuela ha de ser un espacio donde se facilite a los niños y niñas su integración plena en la sociedad, por lo que no se pueden obviar estos fenómenos cada vez más presentes en ella. De lo contrario, estaríamos preparando a los niños para situaciones con las que no se van a encontrar o que no les van a servir en un futuro.

Dentro del aula infantil cada vez está más presente el uso de nuevas tecnologías tales como las pizarras electrónicas. Este tipo de tecnologías contribuyen a fomentar la participación activa de los niños en su uso y en cada actividad. Este tipo de aparatos disponen de pantallas táctiles sin teclado, de gran tamaño, de forma que a los niños y niñas les resulta más atractivo y a su vez les facilita su manejo (Cánovas, 2014).

Las nuevas tecnologías son, probablemente, las herramientas más potentes ubicadas dentro de la sociedad. Sin embargo, en el campo de la educación hispanohablante no somos pioneros en explorar el potencial de estas herramientas dentro de nuestra actividad docente. Por lo que, si no se trabajan ni se le dan la importancia y dedicación necesaria, pueden suponer un fracaso y poco éxito en los métodos.

Sin embargo, si se abordan desde una visión adecuada, las nuevas tecnologías pueden suponer la eficacia de la actividad docente, permitiendo nuevas formas y medios de aprender, como por ejemplo la educación en valores, fomentando la

iniciativa personal, la solidaridad, el trabajo en equipo, la capacidad crítica o la interacción social.

Estas actitudes son los elementos más útiles y necesarios en el sistema educativo, ya que supone preparar a nuestros alumnos para un futuro en constante cambio, cada vez más rápido y que demandará conocimientos nuevos, donde el trabajo en equipo y las habilidades sociales serán necesarias y favorables. (Estrada, M; Oviede, E. 2007)

Para las personas mayores las nuevas tecnologías supone un cambio muy significativo en sus vidas. A día de hoy, las nuevas tecnologías se utilizan para la gran mayoría de cosas, por lo que las personas mayores deben adaptarse a ella para poder integrarse plenamente en la sociedad. Esta tarea es muy complicada ya que a medida que vamos creciendo nos es más difícil interiorizar conocimientos con los que no estamos familiarizados. Es por ello por lo que para las nuevas generalizaciones es tan fácil adaptarse a estos nuevos avances, ya que no deben cambiar sus conocimientos previos.

Varios estudios demuestran, que las personas mayores que han conseguido familiarizarse con las nuevas tecnologías, no hacen el mismo uso de ellas que los jóvenes. Les sigue resultando difícil implementarlas completamente en su día a día y al mismo tiempo, cada vez se vuelven más necesarias, ya sea para comunicarse con sus seres queridos, ingresar dinero en el banco, pedir una cita médica etc. (Klein, 2017)

Es por ello, que debemos facilitarles la tarea todo lo que podamos, crear alternativas y plataformas que les ayuden y les faciliten su integración en la sociedad avanzada tecnológicamente de hoy en día.

Gracias a plataformas como la utilizaremos en esta intervención, las personas mayores logran participar utilizando las nuevas tecnologías de forma sencilla y de esta forma, sintiéndose válidos y capaces dentro de la sociedad y su entorno cercano.

2.3. RELACIONES INTERGENERACIONALES EN EDUCACIÓN INFANTIL

Ahora bien, dentro de la Educación Infantil, las relaciones entre la generación de ancianos y la de los infantes son capaces de proporcionarnos experiencias y aprendizajes únicos. Se fortalece un vínculo entre dos tiempos muy diversos donde se pueden compartir experiencias desde distintos extremos.

Según Bernal (2008), actualmente tan solo se valora y se tiene en cuenta lo nuevo, y en cuanto desaparece lo siguiente, deja de valer todo lo anterior. Esto se debe a que las necesidades que se requerían cumplir ya no son las mismas hoy en día. Actualmente, ya no existe la necesidad de aprender de lo antiguo, sino que nos encontramos en una sociedad rápida, donde el cambio es continuo.

En los últimos años está demostrado que las personas mayores pasan muchas horas del día con los infantes, contribuyendo también en su enseñanza. La razón más significativa se debe a la incorporación de la mujer al trabajo.

Estas nuevas organizaciones son muy enriquecedoras para los niños, ya que cuentan con la ayuda de personas que han vivido muchas experiencias y adoptan actitudes que se alejan de las visiones y los comportamientos paternos, logrando llegar al niño desde una posición comprensiva y respetuosa.

Rodríguez y Figueroa (2015) apuntan que cualquier acción que se pueda llevar hoy día a cabo en beneficio de los ancianos, va a tener una repercusión directa en las nuevas generaciones el día de mañana, por lo que es necesario fomentar las relaciones entre una generación y otra para poder conseguir una vejez activa y participativa de la comunidad.

Es por ello, que este tipo de programas logra crear vínculos donde cada generación aportando su punto de vista acerca de la sociedad, y hablando sobre sus experiencias. De esta forma ambos grupos se ven muy enriquecidos.

3. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN: “CUANDO DOS CAMINOS SE JUNTAN”

Dada la gran importancia de este tipo de este ámbito, se ha llevado a cabo la siguiente propuesta con alumnos de entre cinco años y personas ancianas. La finalidad de esta propuesta es establecer una serie de actividades a los alumnos de cinco años para fomentar la interacción entre personas ancianas e infantes. Ambas generaciones deberán trabajar de forma cooperativa participando de forma activa siendo capaces de comunicarse entre ellos, transmitiendo sus conocimientos acerca del tema a tratar a través de las nuevas tecnologías.

3.1. FORMULACIÓN DE OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

Mediante la realización de este Trabajo de Fin de Grado y el diseño de la propuesta educativa, los objetos que se plantean son los siguientes:

- Ser capaz de llevar a cabo la propuesta educativa para trabajar sobre las relaciones intergeneracionales en el aula de Educación Infantil.
- Impulsar las relaciones intergeneracionales en la etapa de Educación infantil.
- Diseñar actividades de interés tanto para los niños y niñas como para las personas mayores.
- Facilitar y ayudar a la persona mayor en su tarea con los alumnos.
- Conocer y manejar la plataforma empelada para la intervención.
- Mediar de forma correcta entre el aula y la persona mayor a través de la plataforma.
- Actuar ante posibles contratiempos o errores.
- Ser flexible al cambio.
- Adaptarme a las nuevas situaciones y nuevas experiencias.
- Conocer y trabajar en base a los objetivos y requisitos del centro.
- Fomentar y dar lugar a la participación de todos los agentes implicados en la intervención.
- Aprender sobre mitología cántabra.
- Manejar conceptos básicos acerca de los seres mitológicos cántabros.

En cuanto a los objetivos específicos dirigidos los participantes para conseguir la puesta en práctica de la intervención educativa, destacamos los siguientes:

- Respetar turnos de palabra.
- Respetar y tener en cuenta la participación y presencia de la persona mayor.
- Trabajar la cooperación y el trabajo en equipo.
- Trabajar y adquirir conocimientos acerca del pensamiento lógico-matemático.
- Adaptarse a nuevas experiencias a través de las nuevas tecnologías.
- Participar de forma activa en cada actividad.
- Profundizar en los conocimientos previos sobre la mitología cántabra.

Como comenté anteriormente estas actividades están dirigidas al alumnado de cinco años, por lo que el aprendizaje será global. Lo que significa que contribuirá al desarrollo de varias competencias.

Basándome en las competencias básicas establecidas por la Ley Orgánica de Educación (LOE), las competencias que se trabajan gracias a esta intervención son las siguientes.

En primer lugar, la **competencia en comunicación lingüística**. Los alumnos deberán de ser capaces de comunicarse tanto entre ellos como con la persona mayor para lograr superar las actividades planteadas. Todas ellas están diseñadas para fomentar la interacción y la comunicación, por lo que esta competencia es clave para el buen desarrollo de la intervención.

Algunas de las actividades planteadas requerían la presencia de la **competencia matemática**. Los alumnos y alumnas debían ser capaces de completar series, hacer parejas y realizar actividades de cálculo a través de las sumas; hablaré más detenidamente sobre ellas en los próximos apartados.

Dado que la actividad se llevaba a cabo de forma virtual, siendo esto una de las características más destacables de la intervención. También se encuentra presente la **competencia digital**. Los alumnos han de ser capaces de comunicarse con la persona mayor a través de una videollamada y deberán resolver las actividades que se les presentará a través de su pizarra digital y ordenador.

Por otro lado, las actividades planteadas en la intervención estaban diseñadas teniendo en cuenta el proyecto que estaban llevando en el centro, la mitología cántabra. Es por ello, que la **competencia cerca del conocimiento de su entorno** también estaba presente.

Finalmente, y como competencia clave para el buen funcionamiento de la intervención, es necesaria la **competencia social y ciudadana**. Gracias a esta logramos que se dé el respeto entre compañeros y la persona mayor. Logramos que los más pequeños sientan curiosidad y tengan en cuenta cada momento las intervenciones de agentes externos a su día a día en la escuela, como puede ser, en este caso, tanto la persona mayor, como mi presencia.

3.2. METODOLOGÍA

Dado que la finalidad de la intervención consiste en fomentar la interacción entre generaciones, contactamos con una persona mayor para que realizase, junto con dos clases del segundo ciclo de Educación Infantil, diversas actividades.

Para la realización de las actividades, nos basamos en el proyecto que estaban trabajando en el colegio en ese momento. El proyecto era la mitología Cántabra. Por lo tanto, utilizamos esa temática para crear las actividades y no interferir en el trabajo de las maestras y agobiar a los niños y niñas con nueva información; hablaré sobre cada actividad más adelante.

Debido a la situación sanitaria y las pequeñas restricciones que aún existen debido al COVID-19, vimos complicado que la persona mayor acudiera al centro para llevar a cabo las actividades. Por lo que la solución que encontramos fue comunicarnos a través de videollamada.

Para ello, utilizamos la plataforma www.retemancosi.es. Dicha plataforma está diseñada para facilitar el uso de las nuevas tecnologías a las personas mayores. De forma que puedan comunicarse o participar en actividades a través de internet, pero de una forma más sencilla.

Una vez diseñadas las actividades, las añadimos a la plataforma con el propósito de que las clases de cinco años y la persona mayor se comunicasen a través de ella, y que, al mismo tiempo, pudiesen ir llevando a cabo las actividades dentro de la misma.

Una vez encontramos como queríamos enforcar el TFG, lo que hicimos fue diseñar una batería de actividades que pudiesen ser interesantes tanto para los niños y niñas como para las personas. Entre ellas, se encontraban actividades como series, encontrar parejas, bingo etc. Después de esta primera tutoría, acordamos que teníamos que añadir alguna más.

Esta vez, para las nuevas actividades, nos apoyamos en las actividades que ya se encontraban diseñadas en la plataforma con el propósito de adaptarlas a las edades y las necesidades de los participantes y, además, facilitar la tarea de añadirlas en la plataforma, ya que algunas de las que diseñamos anteriormente no podían incluirse dentro de esta, ya que algunas eran muy complejas.

Una vez diseñadas, llevamos a cabo una tutoría para poder hablar sobre las actividades y concretarlas. A continuación, me puse en contacto con el centro para preguntar sobre el proyecto que estaban llevando a cabo y concretar una fecha en la que pudiésemos reunirnos.

Una vez supimos de qué iba su proyecto, adaptamos cada actividad a este y comenzamos a darle forma para poder mostrarlas en el centro y conocer su opinión acerca de ellas, teniendo en cuenta el perfil del alumnado, sus gustos y necesidades.

A continuación, llevamos a cabo una entrevista con la directora del centro con el propósito de hablar del proyecto que queríamos trabajar con el alumnado y responder las dudas e inquietudes que pudiesen surgir. Además, le mostramos la plataforma innovadora con la que queríamos trabajar y hablamos sobre las actividades.

Una vez nos dio el visto bueno, concretamos una fecha para el simulacro y la realización del proyecto. También les pasamos la batería de actividades para que tanto la directora como las maestras del aula pudiesen ver la propuesta. Para nosotros era muy importante tener en cuenta todas las opiniones y valoraciones por parte del profesorado y del equipo directivo, tanto a la hora de llevar a cabo la actividad como en una posterior evaluación.

Finalmente, tan solo quedaba adaptar las actividades diseñadas a las nuevas tecnologías. Para ello, diseñé las actividades en forma de imágenes para poder implementarlas a la plataforma que íbamos a utilizar en el proyecto.

A la hora de diseñar todas las actividades se tuvieron en cuenta las imágenes que se estaban utilizando en el centro de cada ser mitológico. Por lo que, para ponerlas en marcha tuve que realizar una búsqueda en internet hasta dar con las que los niños y niñas ya conocían. Una vez las tuve todas, las utilicé para poder diseñar todas las actividades, de forma que fuese más fácil para los niños y niñas reconocer e identificar a cada ser mitológico. En el apartado de actividades hablo en profundidad sobre como diseñé con imágenes cada actividad.

Finalmente, cuando ya estuvieron todas las actividades en la plataforma y ya tan solo quedaba presentar el proyecto a los niños. Llevamos a cabo una llamada a través de la plataforma, a modo de simulacro, con la persona mayor. Con la persona mayor se encontraba una persona de confianza para ayudar desde ese lado de la pantalla ante cualquier imprevisto que pudiese surgir durante la realización del proyecto. Esta

llamada sirvió para mostrarle, tanto a la persona mayor como a quien nos iba a ayudar, las actividades y como se iban a llevar a cabo. Además, les facilité un documento con todas lo que se esperaba que sucediese en cada actividad para que la persona mayor no se perdiese y se sintiese cómoda y con control sobre la situación.

Finalmente, cuando llegó el día de la intervención, dividimos las clases en seis grupos de cinco niños y niñas. En ordenador se encontraba la persona mayor haciendo llamada con nosotros desde el aula y al mismo tiempo, iba controlando las actividades desde la plataforma.

Para que la interacción se diera con más facilidad, conectamos el ordenador a la Pizarra Interactiva Digital (PDI), de forma que los niños y niñas podían ver la actividad de forma conjunta y trabajar de forma cooperativa. Además, desde la pantalla podían ver y oír a la persona mayor hablar desde su casa. Esto significa, que para la realización de la actividad era necesario disponer de un ordenador y una pantalla digital, junto con todas las imágenes que se necesitaron para la realización de las actividades; hablaré sobre ellas en apartados posteriores.

Alumnado realizando la actividad de las adivinanzas junto con la persona mayor.



Por otro lado, según la ORDEN ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la Educación Infantil, los principios metodológicos que se llevan a cabo en la intervención son los siguientes:

- **Atención a la diversidad:** se tuvo en cuenta a todos los alumnos que quisieron participar, y se respetaron tanto las particularidades y características de los niños y niñas como la de la persona mayor. (p.1031)
- **Enfoque globalizador:** se abordaron las diferentes áreas del currículum del Segundo Ciclo de Educación Infantil, trabajando en base a las diferentes áreas a través de actividades variadas. (p.1032)
- **Aprendizaje significativo:** todas las actividades planteadas estaban relacionadas con los conocimientos previos adquiridos por el alumnado sobre el proyecto que estaban desarrollando en el centro, estableciendo vínculos entre lo que saben y lo nuevo que se aprende. Para ello, partimos de las ideas previas que el alumnado tenía sobre el tema para así, poder enfocar nuestro proyecto de una manera más cercana y sencilla, teniendo en cuenta sus motivaciones e intereses. (p.1033)
- **El juego, instrumento privilegiado de intervención educativa:** a través de los juegos, aproximamos a los niños y niñas al tema principal que queremos abordar, en este caso, las relaciones intergeneracionales. Gracias al juego logramos que se da la interacción entre ambas. El juego se considera un elemento privilegiado capaz de integrar diversas situaciones, vivencia, conocimientos o actividades. (p.1033)

Se empleó una metodología activa y participativa, se pretendía que los alumnos se sintieran protagonistas de sus propios aprendizajes, en la que se favoreciera la motivación, interés y creatividad tanto por parte de los alumnos como de la persona mayor. Todo ello, se fomentó con la formación de grupos heterogéneos en cada actividad, de cinco niños en cada uno, y el trabajo cooperativo como elemento primordial para garantizar la relación entre el alumnado y la persona mayor.

La propuesta se llevó a cabo con dos aulas de 5 años, por lo que, en total, participaron 30 niños y niñas junto la persona mayor que participó con ellos en las actividades.

Los niños y niñas controlaban casi a la perfección las interrelaciones con su entorno y con los demás. Cabe destacar que, analizando el ámbito socio-afectivo, los niños y niñas eran capaces de dominar su comportamiento, conociendo valores, normas y mostrando habilidades sociales tanto entre ellos, como con nosotros y con la persona mayor.

Con respecto al desarrollo cognitivo, se presentaba de forma adecuada en los alumnos, estos eran capaces de comprender los contenidos correspondientes a su edad y participaban de la forma esperada dentro de cada una de las actividades, incluso hasta mejor de lo que teníamos previsto, tanto es así, que tuvimos que modificar algunas actividades de forma improvisada para añadirle algo más de dificultad. Se trataba de un juego de adivinanzas, donde les había incluido una imagen de la respuesta de forma borrosa, los niños y niñas tenían una clara imagen visual del ser mitológico del que se trataba la adivinanza, y, además, con tan solo la primera pista, muchos ya eran capaces de identificar la respuesta.

Por último, acerca del lenguaje, la mayoría de los alumnos poseían un lenguaje adecuado a su edad, siendo capaces de comunicarse y expresarse de forma fluida, utilizando correctamente las formas gramaticales y vocabulario.

Principalmente nuestra idea era realizar la intervención en más de una sesión, de forma que pudiesen participar varias personas mayores. Finalmente, tan solo pudimos llevar a cabo una sesión por lo que contamos con una persona mayor.

Esta se trata L. un varón de 86 residente en la ciudad de Santander. Controlaba mucho acerca del proyecto que estaban tratando los niños, por lo que fue muy enriquecedor tanto para nosotros como para los alumnos. Cada una de sus intervenciones aportaban nueva información sobre los seres mitológicos y era de gran interés para el alumnado, lo que ayudó al buen funcionamiento de cada actividad.

3.3: PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES EDUCATIVAS

En primer lugar, diseñamos una batería de actividades, estas se llevaron a cabo con la intención de realizar una selección entre todas ellas teniendo en cuenta las indicaciones del profesorado y las necesidades del alumnado; aparecerán todas ellas en el Anexo 1.

A continuación, se presentan las actividades que se escogieron para desarrollar dentro de la plataforma y llevar a cabo de forma conjunta entre el alumnado y la persona mayor. A la hora de realizar la selección se tuvo en cuenta las recomendaciones del equipo directivo, los límites y las capacidades de la plataforma y el tiempo que disponíamos para realizar la propuesta. Para el funcionamiento de la intervención y de todas las actividades fue necesario disponer de una PDI (Pizarra Digital Interactiva) y un ordenador.

Las actividades elegidas fueron las siguientes:

- **Actividad 1: Adivinanzas**

El propósito de esta actividad consiste en plantear a los niños y niñas una serie de adivinanzas acerca de cada ser mitológico cántabro que deben adivinar.

Para la realización de esta actividad utilicé la plataforma de Word en la que adjunté el texto con la adivinanza. Posteriormente, añadí una imagen en borroso del ser mitológico al que se estaba refiriendo la adivinanza para facilitar la tarea tanto a los niños y niñas como a la persona mayor.

Una vez insertada la imagen, realicé una captura de imagen y lo añadí a la plataforma de www.retemancosi.es en forma de imagen.

Este mismo proceso lo llevé a cabo seis veces más con un ser mitológico distinto en cada uno.

A la hora de diseñar las adivinanzas me basé en los elementos más característicos de cada ser mitológico e intentando darle musicalidad a la frase. No llevé a cabo adivinanzas muy amplias con el propósito de que la persona mayor pudiese añadir información y, además, poder priorizar la comunicación entre ambas generaciones.



- **Actividad 2: Series**

Para la realización de esta actividad utilicé de nuevo la aplicación de "PicsArt". Para diseñar las series seleccioné las imágenes de cada ser mitológico utilizadas en las actividades anteriores. Posteriormente, las coloqué en fila formando cuatro series distintas. Una vez estuvieron todas las series, guardé la actividad como imagen y la subí a la plataforma

Para esta actividad no fue necesario crear más de una imagen, si no que junté todas series en una. A la hora de llevar a cabo la actividad con el alumnado, esta se realizaría entera con un grupo.



- **Actividad 3: Cálculo**

Para esta actividad utilicé la plataforma de Word. Seleccioné tres seres mitológicos junto con sus imágenes correspondientes y los coloqué al principio del documento. A continuación, inserte un número específico de figuras con cada imagen. Por ejemplo, junto con la imagen del Ojáncano, inserté tres círculos.

Una vez estuviesen clasificadas las figuras con la imagen, hice tres sumas con cada una de estas. Para ello, inserté una de las tres imágenes, seguidamente el símbolo del más (+) junto con otra imagen y el símbolo del igual (=). De esta forma, lo que se pretendía es que los niños relacionasen la figura que aparece con el número de figuras que le corresponde a cada uno e hiciesen una suma de estas hasta dar con el resultado final.

Una vez finalicé el documento, lo descargué en forma de imagen y lo subí a la plataforma.



- **Actividad 4: A quien le pertenece este objeto/quien es este personaje**

Al igual que con el resto de actividades, seleccioné tres seres mitológicos para realizar la actividad. Esta actividad conste en colocar objetos característicos de cada ser mitológico y ser capaces de relacionar a quien le pertenece cada uno.

Para ello, utilizando Word, coloqué la imagen de un objeto y debajo de esta, tres imágenes con los seres mitológicos cántabros. Estas imágenes las seleccioné en internet, teniendo en cuenta que el formato de la imagen coincidiese con el formato de la imagen de los seres mitológicos, de forma que la animación de las imágenes fuese parecida.

Este procedimiento lo llevé a cabo con tres personajes distintos. Una vez estuvieron todas las imágenes colocadas, las guardé en formato de imagen y las subí a la plataforma.



- **Actividad 5: Encuentra el intruso**

Para esta actividad me basé en las imágenes de los objetos que utilicé en la actividad anterior. El propósito de la actividad es identificar, entre todos los objetos, cual no pertenece a la mitología cántabra.

Para ello, seleccioné las imágenes, entre ellas, una que no tuviese nada que ver, como por ejemplo una manzana, y los coloqué de forma aleatoria en el documento.

Este procedimiento lo hice en dos documentos distintos, para posteriormente guardarlos en formato de imagen y subirlo a la plataforma.



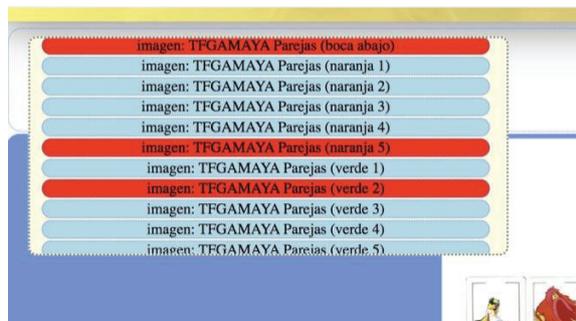
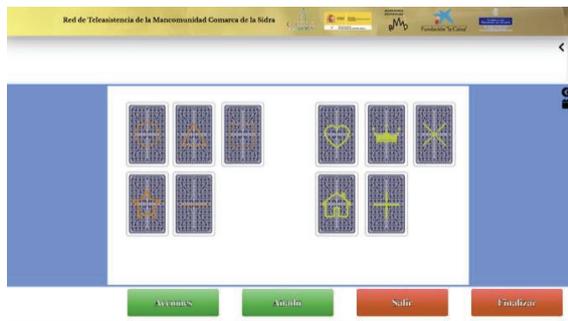
- **Actividad 6: Juego de memoria**

Esta actividad consiste en encontrar las tarjetas iguales de cada montón. Cada tarjeta será un ser mitológico, los alumnos deben ser capaces de identificar el ser mitológico que aparezca e ir recordando en qué lugar se encuentra para encontrar su pareja correspondiente.

Para la realización de esta actividad el procedimiento fue algo más complejo. Dado que las actividades en la plataforma se llevan a cabo a través de una secuencia de imágenes, tuve que hacer diferentes combinaciones con las cartas, donde en cada imagen apareciese una carta distinta dada la vuelta, de forma que al ir eligiendo las fotos se fuesen formando las parejas.

Para ello, a través de la aplicación "PicsArr", coloqué catorce cartas en dos grupos de siete. Primero todas boca abajo, posteriormente coloqué la imagen de un ser mitológico encima de una carta y guardé la imagen. Este procedimiento lo llevé a cabo con cada una de las cartas formando las parejas, una imagen en un montón y la otra imagen en el otro. De esta forma, al ir seleccionando cada imagen daba la sensación de que lo que hacías en realidad era levantar una carta.

Para poder saber que imagen correspondía a cada carta, estas tenían un dibujo que las identificaban y al mismo tiempo, cada montón era de un color. De forma que las nombré cada imagen según el dibujo y el color. De esta forma, cuando los niños señalaban una carta, yo sabía que imagen escoger para que se mostrara la carta seleccionada.



En el Anexo aparecerán el resto de imágenes que se presentaron en cada actividad.

Una vez subí todas las actividades a la plataforma. Lo primero que hice fue crear mi proyecto dentro de esta. El proyecto se llamó “Actividad Intergeneracional CEIP Las Dunas”



A continuación, debía ir añadiendo las actividades dentro del proyecto de forma ordenada, creando una secuencia. De esta forma, podía ir controlando cada actividad desde la plataforma para que la intervención se diese de la forma estimada.



A continuación, se mostrará un breve resumen de cada una de las actividades. En él aparecerán los objetivos generales de la actividad, los materiales, el desarrollo de la actividad y la temporalización aproximada de cada una de ellas.

<p>1. Adivinanzas (Anexo 2)</p>	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar y respetar la intervención e indicaciones de la persona mayor. • Lograr superar la actividad teniendo en cuenta las aportaciones y participaciones de todos. • Respetar y participar de forma activa. 	<p>Materiales:</p> <p>PDI Imágenes Ordenador</p>
<p>Desarrollo: Se le facilitará a la persona mayor una breve descripción de cada ser mitológico (6 adivinanzas) con el propósito de que esta se lo lea a los niñas y niños para que adivinen de quien se trata. Para implicar la plataforma, pondremos el texto que la persona mayor leerá y una imagen del ser mitológico del que trata la adivinanza de forma borrosa. La persona mayor añadirá la información que vea conveniente y guiará a los alumnos hasta dar con la respuesta correcta.</p>		

Por cada dos adivinanzas aproximadamente se cambia de grupo, de forma que puedan participar todos.

Temporalización: 6-10 minutos.

2. Series	Objetivos: <ul style="list-style-type: none">• Trabajar de forma cooperativa, teniendo en cuenta las opiniones e intervenciones de los compañeros.• Lograr que los niños y la persona mayor se comunican para completar la actividad.• Los niños y niñas deberán respetar y tener en cuenta la participación de la persona mayor.• Usar elementos característicos de los seres mitológicos para realizar series que deben completar.	Materiales: PDI Ordenador Imagen representativa
<p>Desarrollo: Se presenta a los niños 4 series. Estos, con la ayuda de la persona mayor, deben identificar cual es el elemento que se necesita para finalizar cada serie. Cuando se llega al resultado, los niños deben preguntar a la persona mayor si su conclusión es correcta, esta les dirá si ha acertado o no. Una vez finalizada la actividad se da un aplauso tanto al grupo de 5 niños que ha participado como a la persona mayor y se cambia de grupo para llevar a cabo la siguiente actividad.</p> <p>Temporalización: 5 minutos</p>		
3. Cálculo	Objetivos: <ul style="list-style-type: none">• Trabajar de forma cooperativa• Respetar intervenciones y opiniones de todos	Materiales: PDI Ordenador Imágenes

	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la interacción entre los niños y niñas y la persona mayor. • Trabajar el pensamiento lógico- matemático y el conteo. 	
<p>Desarrollo: Se presentan 4 sumas a través de objetos. A cada objeto le corresponden una serie de puntos. Los niños y niñas deberán ir colocando, con la ayuda de la persona mayor, los puntos que les corresponden a cada objeto que parezca, y una vez esté completado deberán contarlos y obtener el número final. Una vez den con el resultado, la persona mayor les dirá si han superado la actividad con éxito o no.</p> <p>Temporalización: 5 minutos.</p>		
<p>4. A quien le pertenece este objeto/quien es este personaje (Anexo 3)</p>	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajar de forma cooperativa • Respetar intervenciones y opiniones de todos • Fomentar la interacción entre los niños y niñas y la persona mayor. 	<p>Materiales:</p> <p>PDI Ordenador Imágenes</p>
<p>Desarrollo: Se mostrará algún objeto característico de un personaje como por ejemplo un palo de madrea, un vestido azul, una cola de sirena, unas hojas etc. Los alumnos, con la ayuda de la persona, deberán identificar a quien le pertenece cada objeto. Habrá tres objetos, por lo que en esta actividad participarán dos grupos y se irán rotando.</p> <p>Para ello, se presenta el objeto arriba y debajo de esto, aparecerán tres seres mitológicos, entre ellos se encuentra la respuesta correcta. Una vez completada la actividad se cambia de grupo.</p> <p>Temporalización: 5 minutos</p>		
<p>5. Dónde está el intruso (Anexo 4)</p>	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajar de forma cooperativa 	<p>Materiales:</p> <p>PDI Ordenador</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Respetar intervenciones y opiniones de todos • Fomentar la interacción entre los niños y niñas y la persona mayor. 	Imágenes
<p>Desarrollo: Presentaremos una imagen donde aparezcan distintos objetos característicos de los seres mitológicos. Entre ellos, habrá un objeto que no esté relacionado con la temática (ejemplo: una cuchara, un coche, un oso de peluche etc.) los niños y niñas deberán identificarlos con la ayuda de la persona mayor. La persona mayor dirige la actividad y les da pistas y aporta nueva información acerca de los objetos que van saliendo en cada actividad.</p> <p>Habrán dos tipos de combinaciones de objetos. Por lo que participarán dos grupos de cinco alumnos aproximadamente</p> <p>Temporalización: 5 minutos.</p>		
<p>6. Juego de memoria (Anexo 9)</p>	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajar de forma cooperativa • Respetar intervenciones y opiniones de todos • Fomentar la interacción entre los niños y niñas y la persona mayor. • Trabajar la memoria. 	<p>Materiales:</p> <p>PDI Ordenador Imágenes</p>
<p>Desarrollo: Se presentan en la plataforma dos grupos de 6 cartas, en forma de imagen, boca abajo. Los niños y niñas, con la participación de la persona mayor, deberán ir encontrando las cartas iguales. Para ello, deberán unir la carta de un grupo con su pareja del otro grupo de cartas. Una vez hayan encontrado todas las parejas finaliza la actividad y con ella, la intervención.</p> <p>Temporalización: 10 minutos</p>		

3.3.1: EXPOSICIÓN DE LAS PARTES FUERTES Y DÉBILES DE LA INTEVENCIÓN

A continuación, muestran las actividades puestas en práctica de la propuesta educativa, junto con la exposición e los resultados recogidos en dos apartados a través de la observación. Se muestran las partes fuertes y débiles observadas cuando se han llevado a cabo cada una de las actividades.

Con respecto a la actividad de las adivinanzas, todos los alumnos mostraron interés por la actividad, además, controlaban casi a la perfección los rasgos de los seres mitológicos. La participación de la persona mayor fue muy enriquecedora, ya que aportó datos que no aparecían en las adivinanzas diseñadas.

Sin embargo, por parte de la organización, al ser demasiado fácil para ellos, tuvimos que pedirles que se dieran la vuelta para que no viesan la imagen borrosa, ya que eran capaces de adivinarlo solo con verla, sin necesidad de que la persona mayor lanzara la adivinanza, por lo que se perdía la interacción.

En la actividad de las series los alumnos comprendieron el propósito de la actividad. Además, sirvió para hablar sobre cada ser mitológico que iba a aparecer en el proyecto, tanto los alumnos como la persona mayor reconocían a cada uno de ellos.

Por otro lado, como parte débil de la interacción, no hubo mucha interacción por parte de la persona mayor y los alumnos. A algunos les costó dar con la respuesta correcta. Y en ocasiones se pudo observar como la persona mayor estaba a veces algo desorientada ya que no entendió bien la finalidad de la actividad.

Con respecto a la tercera actividad, la del cálculo, nos sorprendió gratamente ya que los alumnos entendieron la actividad a pesar de su complejidad. Sin embargo, no hubo mucha interacción entre la persona mayor y el alumnado. Además, de los cinco niños que había en el grupo que participó en esta actividad, tan solo hubo respuesta actividad por parte de un par de alumnos, por lo que la participación no se dio por parte de todos.

En la siguiente actividad, dónde debían identificar a quién le pertenecía cada objeto, la interacción entre el alumnado y la persona mayor fue gratificante. Además, a los alumnos les gustó la actividad. Al controlar sobre el tema, encontraron la respuesta y se sintieron recompensados y halagados por parte de la persona mayor.

Supieron reconocer a quién pertenecía cada objeto, a pesar de que tan solo se buscaba dar respuesta a uno de ellos.

Con respecto a las partes débiles de la actividad, se llevó a cabo mucho más rápido de lo previsto, por lo que tuvimos que alargar la actividad y hacer que la realizaran varios grupos.

Por otro lado, el grupo que tuvo que identificar el objeto intruso no tuvo ninguna dificultad para realizar la actividad. La participación de la persona mayor fue muy interesante ya que fue ella quien comunicaba a los alumnos si lo estaban haciendo bien o mal. Los alumnos mostraron mucho respeto por la decisión de la persona mayor.

Además, hubo aplausos y palabras alentadoras por parte de la persona mayor que hicieron que los niños estuvieran entusiasmados con el proyecto.

Sin embargo, al igual que en la actividad anterior, se llevó a cabo mucho más rápido de lo previsto, por lo que tuvimos que alargar la actividad y hacer que la realizaran varios grupos.

Finalmente, la última actividad, donde debían formar las parejas con las cartas de los seres mitológicos cántabros, no se pudo llevar a cabo por falta de tiempo.

4. CONCLUSIONES

A modo de conclusión, personalmente considero que esta intervención ha sido muy enriquecedora tanto para mí como para el resto de participantes. Se trata de una propuesta innovadora que muy pocos centros ponen en marcha. Además, al haber tenido la oportunidad de implementar las nuevas tecnologías, hicimos de este proyecto algo totalmente nuevo.

Es por ello, que hubo algunos fallos e inconvenientes durante la realización. A pesar de que llevamos a cabo varios simulacros, el día de la intervención nos falló la conexión de la persona mayor y esta tuvo que conectarse desde un dispositivo móvil, lo cual dificultaba la interacción. Intentamos solucionarlo, lo que nos quitó mucho tiempo, por lo que no pudimos llevar a cabo la última actividad.

A pesar de estos detalles, la intervención cumplió con las expectativas. Las maestras mostraron mucho interés por el proyecto y por participar, los alumnos completaron las

actividades sin casi ninguna dificultad y, además, conseguimos que se fuese la interacción y que los alumnos pudiesen tener una conversación con la persona mayor.

Al igual que se comentaba en el marco teórico, hemos podido observar como las nuevas tecnologías en el aula han supuesto una herramienta eficaz para lograr nuevas formas y medio de aprender. Además, se ha fomentado el trabajo en equipo y la interacción social. Esto último eran unos de los objetivos principales de la intervención. Por lo tanto, gracias a las nuevas tecnologías hemos conseguido que esto se lleve a cabo de una forma dinámica y entretenida para todos los participantes.

Como se especifica en el marco teórico, según el Instituto Nacional de las Personas Adultas mayores (2017), trabajar en las relaciones intergeneracionales promueven el desarrollo y la participación, generando entendimiento en el proceso de envejecimiento. Esto lo hemos podido ver reflejado en tan solo una sesión.

Los niños y niñas tenían ilusión por participar y por escuchar lo que la persona mayor tenía que decir. En un momento de la llamada un alumno le preguntó a la persona mayor que donde estaba a través de la pantalla, esta le explicó que estaba en su casa. El alumno le preguntó que por qué no estaba trabajando y la persona mayor le explicó lo que era la jubilación y lo que hizo hasta llegar a donde está.

Fue muy conmovedor ver como los alumnos en tan poco tiempo comenzaron a mostrar afecto por la persona mayor a través de la pantalla. En uno de los momentos en los que estábamos intentado recupera la conexión se acercó un niño a la pantalla a despedirse de la persona mayor. Cuando esto sucedió nos dimos cuenta del interés que tenía los niños y niñas por volver a hablar con ella, por lo que decidimos utilizar el poco tiempo que nos quedó, para que los alumnos volviesen a entrar en el aula y poder despedirse de la persona mayor.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Buxarrais Estrada, M. R., & Ovide, E. (2011). El impacto de las nuevas tecnologías en la educación en valores del siglo XXI. *Sinéctica*, (37), 1-14.

Bernal, J. J. G., Oria, V. O., Redondo, M. T. F., & Bernal, E. G. (2008). Beneficios de las relaciones intergeneracionales. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*

Canedo-García, A., Pacheco-Sanz, D. I., & García-Sánchez, J. N. (2014). Los Programas Intergeneracionales en Educación. En T. Ramiro-Sánchez, & M^a. T. Ramiro Sánchez, (comps.), *Avances en Ciencias de la Educación y del Desarrollo* (pp. 1209-1214).

Canedo-García, A., García-Sánchez, J. N., & Pacheco, D. I. (2014). Educación intergeneracional de forma virtual. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 3(1), 345-352)

Instituto Nacional de las Personas Adultas Mayores (2017). *Los beneficios de las relaciones intergeneracionales en las personas adultas mayores*.

Ley Orgánica 1/1996, de 3 de mayo, de Educación

Martínez, F., & Prendes, M. (2004). *Nuevas tecnologías y educación*. Madrid España: Editorial.

Klein, A. (2017). El creciente uso de las nuevas tecnologías en adultos mayores. *Estudios Interdisciplinarios sobre o Envejecimiento*, 22(2).

Vilte, D., Saldaño, V., Martín, A., & Gaetán, G. (2013). Evaluación del uso de redes sociales en la tercera edad. In *Conferencia presentada en el I Congreso Nacional de Ingeniería Informática y Sistemas de Información, Córdoba, Argentina*. Recuperado el (Vol. 13).

6. ANEXOS

ANEXO 1

TÍTULO	OBJETIVO	TRABAJO EN EL AULA
Identificar nombre con imagen	Facilitar la actividad a la persona mayor y a los alumnos, ayudándoles a recordar los seres mitológicos y sus características.	Metodología lúdica y participativa. Grupo-clase por grupos trabaja en la PDI (Pizarra Digital Interactiva)
Juego de memoria	Ser capaces de hacer parejas de forma cooperativa entre los alumnos y la persona mayor trabajando la memoria a través del trabajo en equipo.	Metodología lúdica y participativa. Grupo-clase por grupos trabaja en la PDI (Pizarra Digital Interactiva)
Colorear de forma cooperativa	Alumnado y persona mayor trabajan de forma cooperativa para completar la actividad.	Metodología lúdica y participativa. Grupo-clase por grupos trabaja en la PDI (Pizarra Digital Interactiva)
Series	Usar elementos característicos de los seres mitológicos para realizar series que deben completar.	Metodología lúdica y participativa. Grupo-clase por grupos trabaja en la PDI (Pizarra Digital Interactiva)
Inventarse una historia en base al ser mitológico	Entre todos, y teniendo en cuenta la participación y las aportaciones de cada uno de los alumnos y personas mayores, poder construir una historia.	Metodología lúdica y participativa. Grupo-clase por grupos trabaja en la PDI (Pizarra Digital Interactiva)
Un dibujo para la persona mayor	Comunicarse entre ellos (niños y persona mayor) a través del dibujo	Metodología lúdica y participativa. Grupo-clase por grupos trabaja en la PDI (Pizarra Digital Interactiva)

Cuentacuentos	Comunicarse a través de un cuento. Se encarga la persona mayor.	Metodología lúdica y participativa. Grupo-clase por grupos trabaja en la PDI (Pizarra Digital Interactiva)
Bingo	Completar el tablero de los seres mitológicos prestando atención y siendo capaces de identificar cada uno de ellos.	Metodología lúdica y participativa. Grupo-clase por grupos trabaja en la PDI (Pizarra Digital Interactiva)
Adivinanzas	Reconocer el ser mitológico a través de rasgos característicos de cada uno de ellos.	Metodología lúdica y participativa. Grupo-clase por grupos trabaja en la PDI (Pizarra Digital Interactiva)
Juego de las diferencias	Identificar diferencias entre dos imágenes aparentemente iguales de forma cooperativa.	Metodología lúdica y participativa. Grupo-clase por grupos trabaja en la PDI (Pizarra Digital Interactiva)
Imagen idéntica	identificar cuál de las cuatro opciones es igual a la que se presenta como ejemplo.	Metodología lúdica y participativa. Grupo-clase por grupos trabaja en la PDI (Pizarra Digital Interactiva)
Donde está el intruso	Presentar una imagen donde aparezcan distintos objetos característicos de los seres mitológicos. Entre ellos, habrá un objeto que no esté relacionado con la temática, los niños y niñas deberán identificarlos.	Metodología lúdica y participativa. Grupo-clase por grupos trabaja en la PDI (Pizarra Digital Interactiva)
Ser mitológico/objetos característicos repetidos.	Identificar los elementos repetidos en una serie de imágenes.	Metodología lúdica y participativa. Grupo-clase por grupos trabaja en la PDI (Pizarra Digital Interactiva)

A quien le pertenece este objeto/quien es este personaje	Identificar a que ser mitológico le pertenece cada elemento	Metodología lúdica y participativa. Grupo-clase por grupos trabaja en la PDI (Pizarra Digital Interactiva)
Juego de las sombras	Identificar el ser mitológico a través de su sombra.	Metodología lúdica y participativa. Grupo-clase por grupos trabaja en la PDI (Pizarra Digital Interactiva)
Cálculo	Realizar una suma utilizando el conteo, identificando cada figura con un número específico de puntos.	Metodología lúdica y participativa. Grupo-clase por grupos trabaja en la PDI (Pizarra Digital Interactiva)

ANEXO 2

En este Anexo se presentan el resto de adivinanzas de la primera actividad.





ANEXO 3

En este anexo se presentan el resto de ejemplos de la actividad.



ANEXO 4

En este anexo se presentan el resto de ejemplos de la actividad.



ENCUENTRA EL INTRUSO



Ayudas

Atención

Salir

Finalizar