



GRADO EN MAGISTERIO EN EDUCACIÓN INFANTIL

CURSO 2021/2022

Facultad de Educación. Universidad de Cantabria

EL USO DE LAS TIC EN EL AULA DE INGLÉS
THE USE OF ITC IN THE ENGLISH CLASSROOM

Autor/a: Sandra Hoz López
Director/a: Rosa Rumayor Fernández
Fecha: Julio 2022

V.º B.º Director /a

V.º B.º Autor/a

Firmado por Rosa Rumayor Fernández
el día 12/07/2022

ACLARACIÓN DESDE EL PUNTO DE VISTA LINGÜÍSTICO

Para facilitar la lectura del texto de este Trabajo de Fin de Grado, se va a utilizar el masculino genérico para hacer referencia a las personas de ambos sexos. Este lenguaje se va a emplear en todo momento para no realizar ningún tipo de discriminación por razón de género.

ÍNDICE

RESUMEN	3
ABSTRACT	4
1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS	6
3. ESTADO DE LA CUESTIÓN Y RELEVANCIA DEL TEMA	6
3.1 LA ENSEÑANZA DE LENGUAS EXTRANJERAS	7
3.2 RASGOS DEL ALUMNADO EN EDUCACIÓN INFANTIL EN RELACIÓN A LA LENGUA	9
3.3 LAS TIC EN LA EDUCACIÓN	11
3.4 EFECTOS POSITIVOS DE LAS TIC	11
3.5 EFECTOS NEGATIVOS DE LAS TIC	12
4. PROPUESTA DE INNOVACIÓN: UNIDAD DIDÁCTICA	15
4.1 INTRODUCCIÓN	15
4.2 CONTEXTUALIZACIÓN	16
4.3 METODOLOGÍA	16
4.4 DISTRIBUCIÓN ESPACIO-TEMPORAL	17
4.5 RECURSOS	19
4.6 OBJETIVOS	20
4.7 DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	20
4.8 EVALUACIÓN	26
5. CONCLUSIÓN	28
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	30

RESUMEN

La finalidad de este Trabajo de Fin de Grado es aportar una nueva perspectiva sobre el uso práctico de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en la enseñanza del inglés, elaborando así una reflexión teórica que demuestre los beneficios cognitivos que causa el integrar y fundir estas dos temáticas en el aula de Educación Infantil.

Uno de los principales objetivos de toda acción educativa es potenciar el desarrollo integral y global del alumnado, ya que más allá de aprender nuevas lenguas, también supone el que los alumnos sepan relacionarse con sus iguales y con el adulto, que expresen sus emociones libremente, que disfruten mediante la observación y experimentación, que descubran el mundo que les rodea, que adquieran nuevos conocimientos, etc.

En cuanto al lenguaje audiovisual y tecnológico, se pretende iniciar al alumnado en la comprensión de los contenidos audiovisuales, el conocimiento de nuevas formas de aprender y su buena utilización en el aula. Esto puede llegar a ser muy importante para el docente, puesto que el saber enseñar una lengua extranjera por medio de las TIC supone que el proceso de enseñanza-aprendizaje deje de ser algo monótono y se convierta en un recurso educativo innovador que motive a los alumnos a través el juego.

Palabras clave: lengua extranjera, nuevas tecnologías, vocabulario, aprendizaje, juego.

ABSTRACT

The purpose of this Final Degree Project is to provide a new perspective on the practical use of new technologies when teaching a foreign language, as long as a theoretical reflection that demonstrates the cognitive benefits reached by integrating and merging these two themes in the Early Childhood Education classroom.

One of the main objectives of any educational action is to promote the comprehensive and global development of the students, since beyond learning new languages, it also means that children know how to interact with their peers and with the adult, express their emotions freely, enjoy through observation and experimentation, discover the world that surrounds them, acquire new knowledge, etc.

Regarding the audiovisual and technological language, it is intended to provide students with an introduction to understand audiovisual content, knowledge of new ways of learning and its proper use in the classroom. This can be very important for the teacher, since teaching with new technologies means that the teaching-learning process stops being something monotonous and becomes an innovative educational resource that motivates students through the game.

Key words: foreign language, new technologies, vocabulary, learning, game.

1. INTRODUCCIÓN

La enseñanza de la lengua inglesa en Educación Infantil es una realidad ya establecida en nuestras aulas que cobra cada vez mayor importancia en una sociedad donde el dominio de, al menos, una lengua extranjera es imprescindible y parece evidente que la edad temprana es el momento idóneo para el desarrollo óptimo de este proceso de enseñanza-aprendizaje.

Así, de forma paralela al aprendizaje de la lengua materna, y utilizando los mismos mecanismos que los alumnos están poniendo en práctica para adquirir el dominio de aquella, les resultará natural tomar contacto con un nuevo idioma en el aula ya que los procesos en ambos aprendizajes siguen caminos similares y están unidos a su desarrollo lingüístico.

En este sentido un medio que también deben tener en cuenta los docentes para fomentar la lengua extranjera es el digital, es decir, a través de las tecnologías. Las nuevas generaciones crecen en un mundo donde las tecnologías de la información y comunicación (en adelante, TIC) han provocado cambios en la sociedad a nivel social, laboral, educativo, etc. (Ruiz Brenes y Hernández, 2018) por lo que cada vez son más importantes e imprescindibles en las actividades cotidianas.

Con respecto al ámbito educativo, la etapa de Educación Infantil reconoce su importancia en la sociedad por lo que no duda en integrar las TIC en su currículo y dotar a los centros educativos de recursos tecnológicos como pizarras digitales, ordenadores, etc. (Domínguez Oller et al., 2017).

Una vez se profundice en los conceptos teóricos, se mostrará un ejemplo práctico basado en el diseño y la puesta en práctica de un proyecto que ha sido elaborado concretamente para el alumnado del segundo ciclo de Educación Infantil, el cual está comprendido entre los 3 y los 6 años de edad. Este se fundamenta en el aprendizaje del inglés y la aplicabilidad de las TIC en la enseñanza infantil, poniendo de manifiesto que la combinación de ambos puede generar grandes resultados en el proceso de enseñanza-aprendizaje de cada niño, así como también los acerca a su realidad más próxima para poder entender el mundo que les rodea.

Por lo tanto, tras el análisis detallado del tema a tratar, se presentará una unidad didáctica llamada “What says Bobi?”, la cual tiene como finalidad principal que el alumnado aprenda un nuevo idioma mediante el juego basado en las nuevas tecnologías.

2. OBJETIVOS

El objetivo principal que se quiere conseguir con este Trabajo es conocer lo que son las TIC para saber utilizarlas a la hora de enseñar la lengua extranjera en el aula de Educación Infantil. En cuanto a los objetivos específicos, podemos destacar los siguientes:

- Conocer la aportación y los beneficios de las TIC en Educación Infantil.
- Conocer la importancia y los beneficios del aprendizaje de la lengua inglesa a edades tempranas.
- Diseñar una propuesta de innovación didáctica que permita la adquisición del inglés mediante el uso de las nuevas tecnologías en la etapa de Infantil.

3. ESTADO DE LA CUESTIÓN Y RELEVANCIA DEL TEMA

Ante la emergencia sanitaria generada por el Covid-19, los docentes se han visto forzados a orientar las clases de forma virtual (Martínez-Garcés & Garcés-Fuenmayor, 2020; Espinel-Rubio et al., 2020), razón por la cual se han tenido que implementar estrategias pedagógicas adaptadas a la virtualidad. Esto, a su vez, ha impulsado el desarrollo de materiales didácticos basados en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), para que los estudiantes interactúen con ellos, a la vez que interpretan, deducen y comprenden el conocimiento que se les orienta (Padilla-Ospina et al., 2020; Quintero-Rivera, 2020).

Por ello, los docentes de inglés deben diseñar sus materiales educativos para trabajar en la virtualidad, de acuerdo con los intereses y necesidades de los estudiantes en la era actual donde priman las nuevas tecnologías dentro de las aulas de Educación Infantil (Lizasoain et al., 2018).

En este sentido, se debe velar porque el material desarrollado capte la atención de los estudiantes y los motive a aprender el inglés como segunda lengua, de una manera divertida, en especial cuando se trata de niños pequeños (Cardozo-Sánchez et al., 2018; Pérez-Cipagauta & Torres-Álvarez, 2021).

Una opción interesante son los materiales educativos gamificados, basados en juegos y actividades de agilidad, ya que estos motivan a los estudiantes a poner en práctica sus conocimientos para superar los retos que se les presentan (Ducuara-Amado et al., 2020; Orhan-Göksün & Gürsoy, 2019). Esto permite que sean competitivos, mantengan el interés por aprender y que controlen su ritmo de aprendizaje, por su parte el docente brinda la retroalimentación adecuada ante las dificultades del estudiante (Marlés-Betancourt et al., 2021; Nández-Rodríguez et al., 2019). Esto implica que el docente pasa de impartir el conocimiento, a ser un guía que orienta al estudiante para que construya su propio conocimiento (García-de Paz & Santana-Bonilla, 2021).

Aprovechando que las nuevas generaciones crecen en un mundo donde las tecnologías tienen gran importancia, qué mejor forma hay de conseguir que aprendan una segunda lengua que combinando el inglés y las TIC.

Teniendo esto en cuenta, queda patente la gran presencia e importancia de las TIC en el contexto escolar, ya que las nuevas tecnologías han logrado que los procesos de socialización y comunicación tradicionales evolucionen y se transformen para que el proceso educativo no se paralice (Grammes, 2020).

3.1 LA ENSEÑANZA DE LENGUAS EXTRANJERAS

La sociedad actual exige profesionales altamente capacitados, con habilidades y destrezas que les permitan estar a la vanguardia frente a los desafíos del entorno (Quitian-Feliciano et al., 2020). Una de las competencias más demandadas es la comprensión y expresión en inglés, ya que por ser este el idioma universal, se posibilita un mayor acceso al conocimiento y a múltiples ofertas laborales. En este sentido, es importante orientar a los estudiantes desde sus primeros años escolares, sobre la gramática, la pronunciación, la fluidez y el vocabulario en el idioma inglés (Nielsen-Niño, 2018).

Según algunos estudios, el cerebro humano tiene una plasticidad específica que se desarrolla aún más en las personas que estudian una segunda lengua a edades tempranas. El alumno de Educación Infantil vive un momento en el que su cerebro le permite adquirir determinados conocimientos con facilidad por lo que parece claro que cuanto más temprano sea el aprendizaje de un nuevo idioma, mejor será el rendimiento obtenido. Además, para este tipo de aprendizaje, se debe aprovechar el interés natural que muestran los alumnos por el entorno, la familia y los animales, así como su versatilidad para la imitación. Es en esta etapa cuando el niño multiplica y potencia sus posibilidades motoras, cognitivas, lingüísticas, sociales y juega con todas ellas. El control progresivo del equilibrio y los movimientos del cuerpo hacen que el alumno de Educación Infantil disfrute sobremanera con canciones, rimas, poesías, historias o trabalenguas en los que se ven animados a participar.

Como indican Rodríguez y Cruz (2020), son las destrezas de escuchar y hablar las prioritarias tanto en el castellano como en la lengua extranjera. El objetivo para el segundo ciclo de Educación Infantil es que, a través de esta competencia, los alumnos puedan expresarse de forma clara y coherente, de manera adecuada a su edad, describir objetos, personas y relaciones y entender aquello que otros les leen o les cuentan, comprender la información visual que reciben y desarrollar la capacidad de memorizar y recitar tanto en su lengua como en la extranjera.

Todo esto engloba ventajas tales como, el desarrollo de los alumnos de destrezas comunicativas, el descubrimiento de otros modos de vida, así como un desarrollo intelectual con una doble visión determinado por el habla de más de una lengua. La introducción del inglés en Educación Infantil no solo incide sobre la motivación del menor, sino que, además, fomenta el desarrollo de actitudes positivas hacia el uso de la lengua, hace que vea la lengua como algo sencillo, adquiriendo más confianza con respecto a su potencial lingüístico, aumenta su interés por las lenguas y desarrolla empatía hacia otros países, su cultura y su gente.

El dominio de las lenguas crea nuevas estructuras mentales en las personas y genera estrategias de socialización que les sirven para desarrollar su

visión del mundo y su personalidad. Aprender simultáneamente dos idiomas, la lengua materna y una extranjera, permite a los alumnos mejorar incluso el aprendizaje de su propia lengua, al crearse de manera natural estructuras metalingüísticas que son eficaces en ambos idiomas. En definitiva, cuanto antes tomen contacto los alumnos con una lengua extranjera, más se avanzará en crear ciudadanos lingüísticamente competentes.

Los docentes emplean múltiples estrategias didácticas para la enseñanza del inglés, tales como: actividades tradicionales o lúdicas, trabajo grupal o individual, así como el uso de materiales didácticos en diversos formatos, entre otras (Salcedo-Salcedo et al., 2018). Lo anterior posibilita al estudiante aprender de manera significativa, al mismo tiempo que desarrolla competencias comunicativas en lengua inglesa (Torres-Bernal & Niño-Vega, 2020; Mora-Márquez & Camacho-Torralbo, 2019).

3.2 RASGOS DEL ALUMNADO EN EDUCACIÓN INFANTIL EN RELACIÓN A LA LENGUA

El objetivo principal de la enseñanza de una lengua extranjera a edad tan temprana es el de la comprensión de mensajes cortos y claros sin esperar una respuesta lingüística del alumnado, como ocurre también en su propia lengua natural. Esto es debido a que el niño irá descodificando e interiorizando el mensaje siempre que lo que se le trate de transmitir esté en su área de conocimiento cercano, el discurso que se dé sea corto pero relevante, se acompañe con gestos o se cambie el tono de voz, se señalen los objetos y personas a las que nos refiramos y se respete su período de silencio.

Todos estos elementos unidos provocan la descodificación del mensaje, como ocurre en la lengua materna, además debemos distinguir en el aprendizaje de un niño dos fases bien diferenciadas: la fase de comprensión y la de producción.

Durante la fase de comprensión nos basamos en el aprendizaje de la comunicación no verbal. Este proceso puede llevar días o meses y la interacción con el alumno puede basarse en la proactividad en el aula y su respuesta física ante las situaciones. Poco a poco, el alumno tras respetar su propio período de

silencio (donde ya está comprendiendo sin producir) pasará a una segunda fase donde hará repeticiones ecoicas de palabras o terminaciones de frases.

En la fase de producción normalmente se utilizan frases cortas o palabras aisladas, lo que se conoce como *telegraphic and formulaic speech*. Los niños, tanto en su lengua materna como en la segunda lengua, utilizan una o dos palabras como discurso básico, siendo estas palabras el resumen y el reflejo de toda una frase.

El período de silencio es una fase que ha sido analizada y observada a la hora de adquirir un segundo idioma y aunque quién está aprendiendo no muestra producción oral ni aparente aprendizaje sí está activamente procesando la lengua extranjera. El período de silencio se observa, sobre todo, en los alumnos en fase inicial de aprendizaje, generando una interacción natural entre su idioma nativo y el aprendizaje en la segunda lengua. Algunas teorías establecen que el período de silencio se debe a la propia incompreensión o timidez que el alumno muestra en los primeros momentos. Es imposible predecir la duración de este período, ya que depende de variables personales que pueden inferir de algún modo en el proceso, este puede durar desde unas pocas semanas hasta un año.

Las estrategias que los profesores deben seguir a la hora de ayudar a los alumnos incluyen las siguientes orientaciones:

- Hacer que dibujen a su familia y sobre el dibujo empiecen a utilizar, ayudados por el profesor, el vocabulario relativo al tema.
- Después de trabajar con tarjetas didácticas, pedir a los alumnos que sean capaces, tocando el dibujo correcto, de unir sonido con significado.
- Unir movimientos y mímica corporal con sonidos.
- Pedir a los alumnos que vayan dibujando lo que el profesor va pronunciando y señalando.

Con respecto al lenguaje simple, que son capaces de repetir, aprenderán primero las rutinas ordinarias del día a día, para pasar gradualmente a un lenguaje más creativo.

Por lo tanto, los alumnos deben seguir, como en su lengua materna, los pasos del aprendizaje natural y, como en la primera lengua, hemos de esperar frutos contextualizados y coherentes.

3.3 LAS TIC EN LA EDUCACIÓN

En los últimos años nos hemos visto sumidos en una metamorfosis digital que ha abarcado múltiples aspectos de la vida en sociedad, desde las comunicaciones hasta la educación. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son ya una herramienta inseparable para el ser humano.

De acuerdo con estas ideas, y que las nuevas generaciones, como denominan Rodríguez y Guzmán (2019, p. 273) Generación Alpha o Generación «Google Kids», crecen en un mundo donde las TIC están siempre presentes y en constante evolución y transformación, los docentes deben introducirlas en el ámbito educativo de una forma adecuada, lúdica, atractiva y didáctica (Ruiz Brenes y Hernández, 2018), no solo para complementar el proceso de enseñanza y aprendizaje sino para iniciar a los discentes en la alfabetización digital, hagan un uso correcto de ellas y comprendan mejor el mundo en el que se desarrollan.

Además, la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación tiene en cuenta los cambios que se producen en la sociedad por las tecnologías por lo que ha puesto la atención al desarrollo de la competencia digital de los estudiantes de todas las etapas educativas, tanto a través de contenidos específicos como en una perspectiva transversal.

3.4 EFECTOS POSITIVOS DE LAS TIC

Esta inmersión tecnológica y sus consecuencias se aprecian en grandes niveles dentro del campo educativo. Los centros educativos, como se ha mencionado anteriormente, han invertido muchos esfuerzos en actualizar sus escuelas tradicionales a un modelo 2.0, lo que ha reportado multitud de beneficios.

En primer lugar, una de las bondades más visibles y palpables es la evolución comunicativa entre los agentes educativos y los educandos. Se ha establecido un nuevo marco de relación donde las notas en la agenda se han convertido en mensajes directos a las familias en la plataforma digital. Ya no hay intermediarios entre docentes y familias, ya no es imprescindible concertar una reunión para comentar aspectos relevantes, ahora con un simple chat o correo electrónico el maestro puede contactar con ellos. Se crea así, gracias a estas plataformas, un espacio interactivo donde docentes, alumnos y familias se comunican y comparten material de manera virtual e instantánea. Gracias a este nuevo modelo, hay un mayor control y observación de los alumnos, así como una mayor participación de las familias en el ámbito escolar.

Como segundo punto beneficioso, podemos abordar la atracción de los más pequeños por las pantallas. Con la simple observación podemos afirmar que las pantallas son objetos que ejercen una fuerza centrípeta sobre los niños. Esta atracción es utilizada en muchos casos como excusa para la utilización de las TIC en el aula. En efecto, aprovechar elementos llamativos y motivantes puede ser de gran ayuda para un aprendizaje más significativo y una mayor atención sostenida (Mora, 2017).

El tercer aspecto que podríamos resaltar como beneficioso es la flexibilidad, adaptabilidad y posibilidades que nos aporta la tecnología para trabajar en el aula. Los diferentes softwares, aplicaciones y herramientas convierten los materiales en adaptativos, donde el contenido se adapta a las necesidades de los usuarios. Este marco de posibilidades no solo va en consonancia con los materiales que se usan en el aula, sino con la posibilidad de crear nuevos entornos y nuevas actividades que son, en multitud de ocasiones, un gran reclamo para los maestros, pudiendo utilizar metodologías muy cercanas a los alumnos.

3.5 EFECTOS NEGATIVOS DE LAS TIC

Primeramente, una de las connotaciones más relevantes y desencadenante de otras causas negativamente hablando, es la sobreestimulación que provoca el uso prolongado de las pantallas. La

sobreestimulación es el efecto resultante de la excesiva presencia de estímulos que actúan sobre la persona, no solo por la visualización de pantallas, también por un ritmo frenético en la vida del niño (Banderas, 2017). Las clases de música, las horas de inglés, las competiciones en dos deportes diferentes o la visualización diaria de videos educativos, hacen llevar un ritmo de vida en la infancia que puede pasar factura; la sobreestimulación es el precio a pagar por ello (Millet, 2016). Se ha demostrado que los entornos de aprendizaje precarios donde los niños no reciben los estímulos correctos y necesarios pueden ser gravemente perjudiciales para su desarrollo holístico y más en la etapa preescolar (Madigan et al., 2019; Molnar et al., 2019).

En segundo lugar, y en consonancia con lo anterior, se encuentra el problema del autocontrol y lo que ello conlleva. Si las pantallas sobreestiman y exhortan al cerebro a niveles elevados de excitación, es lógico pensar que a mayor movimiento menor control sobre uno mismo. Las pantallas pueden llegar a afectar la paciencia y autocontrol de los niños o la agresividad (Bender et al., 2018), a más tiempo de visualización, menos capacidad de espera para una recompensa (Madigan et al., 2020).

No es de extrañar que en la última década estemos viviendo una profunda crisis de la atención, con un aumento de diagnósticos de problemas atencionales (Sánchez-Rojo, 2019), como tercera consecuencia. Hemos pasado de una atención profunda que permitía focalizar nuestra mente en una sola tarea, a una atención aumentada, que obliga a oscilar constantemente de foco, de tarea, de estímulo al igual que si viviéramos en las pantallas. La publicación de trabajos que relacionan la exposición a las TIC con problemas atencionales y su posterior efecto negativo sobre el rendimiento académico, advierten que el posible problema al que nos enfrentamos no es algo trivial. Vivimos un mundo digital que comercializa y mercadea con la atención del usuario (Williams, 2021).

Como cuarto aspecto, destacar algo que se vislumbra desde líneas atrás. Parece que no extrañe que un niño de 5 años pueda permanecer horas delante de una pantalla, pero apenas pueda pasar unos minutos leyendo o coloreando tranquilamente. La dependencia a estos dispositivos es algo indiscutible, no solo por parte de los más pequeños, también por parte de jóvenes y adolescentes. El

simple acto de desbloquear un móvil o una tablet ya segrega en el cerebro altas cantidades de dopamina, hormona encargada del circuito de recompensa, siendo mayor la cantidad cuando se interacciona con la pantalla en aplicaciones como las redes sociales (Sherman et al., 2016) pudiendo llegar a niveles de adicción similares a los alcanzados por el consumo de estupefacientes, pues para que algo se considere adicción, hay que tener un cierto grado de dependencia en el desempeño de esa acción. Este circuito de recompensa, que seda al usuario con un grado de placer elevado, es en el que se ven inmersos los niños que interactúan con pantallas. En ocasiones, tal es el punto de dependencia de muchos niños, que para multitud de familias supone un problema apagar la televisión o quitar la tablet a su hijo; los llantos, la agresividad y el enfado dejan entrever lo que supone para el cerebro la exposición a las TIC, sensación cercana al síndrome de abstinencia.

En último lugar, cabe destacar los diferentes efectos secundarios que puede tener la exposición prolongada a las TIC. Recordemos, que los niños en edad infantil pasan en torno a 1 hora y 20 minutos al día visualizando contenido digital (Instituto Tecnológico de producto Infantil y Ocio, 2019). Pensemos por un momento en la necesidad de los más pequeños en el juego exterior, la necesidad de movimiento, de experimentación sensorial y de socialización. El mismo informe que nos revelaba las horas de visualización digital, también nos indica que el 85% de los niños entre 0 y 12 años dedican menos horas al día de las que deberían en el juego exterior. Dedicar tiempo al juego común supone aprender a sociabilizar, desarrollar habilidades comunicativas, fomentar valores implícitos en el juego y aceptar reglas y decisiones entre otras muchas implicaciones. Extirpar este placer vital, tal y como hacen las pantallas, supone en muchos casos hipotecar parte del tiempo y de la salud de los más pequeños.

Como se puede apreciar, haciendo balanza entre las ventajas y los inconvenientes sobre su uso en la enseñanza son muchas más las aportaciones positivas. Por lo que los docentes deben adaptarse a estos cambios y afrontar nuevos retos para mejorar y motivar el proceso de enseñanza y aprendizaje, siempre y cuando haya un control y uso moderado de los dispositivos tecnológicos dentro del aula.

Ahora bien, para que la incorporación de las TIC sea posible son fundamentales la dotación de recursos tecnológicos al centro educativo, actualizar los recursos que hay en la clase y la formación del docente (Fombella, 2018). Como mencionan Rodríguez y Guzmán (2019) hay maestros que no las usan por inseguridad, por desconocimiento, por falta de motivación y formación. No sirve de nada tener las últimas tecnologías en el aula si el docente no dispone de unos conocimientos básicos para poder integrarlas adecuadamente en su práctica docente (Ruiz Brenes y Hernández, 2018). Es por ello que los profesionales de la educación deben estar en continua formación y ver las TIC como una oportunidad para mejorar la práctica educativa, motivar el aprendizaje del alumnado y crear materiales educativos personalizados a las características del grupo clase.

En definitiva, las TIC juegan un papel importante en la vida de las personas por lo que se debe hacer uso de ellas en el aula para acercar al alumnado a la realidad. Además de motivar la enseñanza y el aprendizaje del alumnado permiten crear nuevas estrategias didácticas, más activas, participativas y colaborativas. Un buen uso de ellas no sustituye los materiales tradicionales ni el juego, principio fundamental en esta etapa, sino que complementan y enriquecen la práctica educativa.

4. PROPUESTA DE INNOVACIÓN: UNIDAD DIDÁCTICA

4.1 INTRODUCCIÓN

Esta unidad didáctica está diseñada para despertar la motivación del alumnado de Educación Infantil por aprender un nuevo idioma a través de las TIC y que se familiaricen con la utilización de este en el día a día.

La unidad didáctica está programada para el mes de mayo, que correspondería al tercer trimestre del curso académico. En concreto, esta unidad está destinada al alumnado de 2º de Infantil, 4 años, aunque se podría adaptar a cualquier curso de Educación Infantil.

Se trabajarán los contenidos esenciales como:

- Los nombres de los animales más básicos que los alumnos acostumbran a conocer: perro, gato, cerdo, vaca, león, caballo, etc.
- Distinción entre animales de granja, domésticos y salvajes.

- Características de los animales: lugar en el que viven, número de extremidades, color, sonido, etc.

4.2 CONTEXTUALIZACIÓN

El C.E.I.P donde se va a desarrollar la unidad didáctica es un centro público situado en Torrelavega, en la comunidad autónoma de Cantabria. El barrio donde se sitúa se encuentra ubicado en una zona suburbana con un alto índice de crecimiento de la población de origen inmigrante. En el colegio se imparte Educación Infantil y Primaria, más concretamente el edificio de Infantil se compone de dos líneas de 3, 4 y 5 años. El centro también cuenta con un aula de educación especial, donde se ofrece apoyo a la integración por parte de un equipo docente especialista (PT, AL y fisioterapeuta).

Es un centro muy completo, todas las aulas disponen de elementos tecnológicos de gran calidad visual y auditiva, como es el caso de ordenadores, proyector o la pizarra digital, esta última es la más utilizada dentro de las aulas de Educación Infantil.

4.3 METODOLOGÍA

La metodología es esencial para favorecer los procesos de enseñanza-aprendizaje del alumnado. De este modo, a través del método de aprendizaje basado en proyectos (ABN), se parte de las experiencias de los propios alumnos y de su entorno para que puedan construir su conocimiento en interacción con el medio y en cooperación con los demás.

Por esta razón la metodología en el grupo de alumnos estará basada en los siguientes aspectos:

- El niño como protagonista de su propio aprendizaje: El alumnado será el protagonista durante todo el proyecto educativo: asambleas, desarrollo, actividades, etc. A través de la acción y de las experiencias significativas que se les propone, el niño explora, interviene, observa, descubre el medio que le rodea, etc. De este modo se sentirá libre, autónomo y valorará su realidad más próxima.

- El juego: La actividad lúdica contiene una alta carga de motivación intrínseca. Se trata del motor de aprendizaje y desarrollo. Es un recurso muy utilizado por ser algo que les motiva y estimula y permite el desarrollo de diversas habilidades. Por ello, durante esta propuesta didáctica todas las experiencias que se realizan están impregnadas de carácter lúdico.
- Colaboración de las familias: La buena relación entre el contexto escolar y familiar aporta numerosos beneficios en el aprendizaje de los infantes y promueve el fomento de mejores resultados en el aula. Por este motivo, durante el proyecto se tendrá en cuenta la opinión de las familias y se pedirá a cada una de ellas que ayuden a reforzar los contenidos.

Podríamos resumir a continuación el propósito de la metodología de esta propuesta de intervención, argumentando que, se pretende en todo momento llevar a cabo una metodología activa y participativa en la cual se promueva el aprendizaje significativo y globalizador en el alumnado. La mayoría de las actividades se han diseñado a través de aplicaciones y utilizando recursos TIC como PowerPoint o YouTube en la pizarra digital, garantizando que los alumnos se inicien en la competencia del tratamiento de la información y en la competencia digital. Su desarrollo tendrá lugar mediante diversos agrupamientos (pequeño grupo, gran grupo, individual, etc.) dentro del aula y propiciar así, la cooperación entre el grupo-clase.

4.4 DISTRIBUCIÓN ESPACIO-TEMPORAL

En la presente propuesta de intervención educativa la organización y distribución temporal va a ser lo más flexible posible durante las cuatro semanas en las que se lleve a cabo, respetando el ritmo individual y adaptándonos a las necesidades de cada uno de los alumnos. Dentro de nuestra jornada escolar, el desarrollo del proyecto se va a desarrollar intercalando momentos de actividad con momentos de descanso, considerando los distintos agrupamientos y las actividades libres y dirigidas. Además, aprovecharemos aquellas situaciones espontáneas como circunstancias puntuales para facilitar la motivación y el aprendizaje.

Como hemos mencionado anteriormente, esta unidad didáctica se va a desarrollar durante cuatro semanas. Empezaremos introduciendo el tema que van a aprender poco a poco, comenzando con las canciones rutinarias para que vayan adquiriéndolas con la repetición de cada semana. Por otra parte, cada semana se introducirá nuevo contenido, pero teniendo en cuenta el ritmo que lleva la clase.

En cuanto al vocabulario que se va a emplear, se debe tener en cuenta que el docente va a hablarles en todo momento en inglés para que se familiaricen poco a poco con el sonido de las palabras y para ello realizará una lista de vocabulario activo y receptivo que se va a dar en el aula:

- Vocabulario activo: hello, goodbye, sunny, cloudy, raining, etc.
- Vocabulario receptivo: what's your name?, please, thank you, let's go, stand up, sit down, etc.

En la siguiente tabla se indican las semanas que se realizarán las actividades con la programación detallada. Empezaremos con una estructura establecida, aunque en algunas ocasiones hagamos un cambio en la dinámica de clase para no caer en la rutina o bien porque sea necesario para el alumnado.

Las clases tendrán una duración de 30-45 minutos y se programan en las dos primeras horas, para que el alumnado esté menos cansado y más activo, obteniendo como resultado un proceso de aprendizaje fácil y rápido. A continuación, se presentará una tabla con el horario y las clases de inglés que van a tener a lo largo de la semana.

HORARIO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00-9:45	INGLÉS		INGLÉS		INGLÉS
9:45-10:45					
10:45-11:45	RECREO				
11:45-12:45					
12:45-13:45	DESPEDIDA EN INGLÉS	RINCONES DE JUEGO LIBRE	DESPEDIDA EN INGLÉS	RINCONES DE JUEGO LIBRE	DESPEDIDA EN INGLÉS

4.5 RECURSOS

Se dispondrá de los materiales necesarios, en calidad y variedad suficientes para que cada uno pueda elegir el material que necesite en el momento adecuado, no obstante los recursos empleados son motivadores para la enseñanza del vocabulario de inglés.

Como primer recurso se va a utilizar una pizarra digital que se empleará para el aprendizaje cognitivo; la mayoría de las actividades se harán de manera que el alumno interactúe con la pizarra digital mientras que los compañeros estarán atentos por si hay algún error poder corregirlo o bien ayudarlo. Con esto se quiere fomentar el interés por la participación y la cooperación, ya que habrá actividades que serán grupales, compuestas de varios juegos para terminar de adquirir los conocimientos previos. En segundo lugar, utilizaremos la mascota Bobi, que los acompañará a lo largo de las actividades y servirá para crear diálogos entre los alumnos y esta. También introduciremos nuevos temas, haciéndoles preguntas e interactuando con la mascota, ya que siempre les suele llamar la atención.

Por otra parte, en el caso que el docente disponga de ordenador propio, también se reproducirán las canciones y los videos. Esto facilitará mucho su labor ya que es rápido y sencillo, además de suponer otra alternativa en caso de imprevistos de alguna actividad programada.

4.6 OBJETIVOS

En cuanto a los objetivos de esta unidad didáctica podemos destacar:

- Aprender vocabulario en inglés (animales, números, colores, etc.)
- Conocer y fomentar las TIC y su uso dentro del aula.
- Acercar a los alumnos a la cultura inglesa.
- Potenciar la comunicación en la segunda lengua, trabajando especialmente las destrezas de hablar y escuchar.
- Entender las normas de funcionamiento y uso de los materiales.
- Mostrar una actitud positiva dentro del aula.
- Respetar el turno de palabra y las intervenciones de los demás.

4.7 DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

En los días previos a desarrollar el contenido de la unidad, dedicaremos unos minutos al finalizar la asamblea diaria para realizar una serie de preguntas a nuestros alumnos, relacionadas con el objeto de estudio que vamos a tratar en la unidad didáctica, en este caso éstas irán referidas a los animales.

Además, cuando ya se esté trabajando la unidad didáctica en el aula, vamos a comenzar todos los días escuchando la canción: “Good morning”, para que se familiaricen con el idioma y la canten cuando lleguen a clase. Tras la reproducción de la canción, el maestro será el encargado de hacer preguntas a los alumnos, las cuales van a estar relacionadas con la música que acaban de escuchar:

- ¿Cómo estás? Yo bien, gracias // How are you? – I’m fine, thank you.
- ¿Qué día es hoy? // What day is it today?
- ¿Qué tiempo hace hoy? // What is the weather like today?

Al finalizar cada clase, durante los últimos 5 minutos, también se reproducirá la canción “Bye goodbye” para despedirse. Se realizará todas las semanas como rutina de llegada, en la asamblea, y de salida.

1ª SEMANA

SESIÓN 1

En esta primera sesión, la cual va a constar de 30 minutos, se va a realizar una breve introducción de la temática que se quiere trabajar a partir de un elemento motivador para el alumnado, para captar su atención. Este será su nueva mascota interactiva llamada Bobi, la cual es una jirafa que interactuará con ellos en inglés a través de la pizarra digital cada vez que se vayan a realizar actividades que estén relacionadas con la unidad didáctica. En el caso de que los alumnos no la entiendan al principio, puesto que les estará hablando en otro idioma, el docente será el encargado de traducir sus palabras cada vez que sea necesario.

Cuando los alumnos ya se hayan familiarizado con su nueva mascota, esta comenzará a repasar las formas de saludo en inglés junto a la canción “Good morning” en ese mismo idioma, la misma que se utilizará todos los días cuando Bobi aparezca y les salude.

Los siguientes 15 minutos iniciaremos al alumnado en la actividad. Esta empezará por algo sencillo, Bobi les explicará que alguien ha entrado en el aula mientras ella dormía y que le ha quitado todos los lápices de colores que tenía guardados para ellos como regalo de bienvenida. Les pedirá a los alumnos que la ayuden a encontrar las pinturas porque cree que ha sido un monstruo que ha entrado en el colegio por la noche. Empieza la actividad y la mascota les dice que solo pueden hablar en inglés porque así no se entera el monstruo que seguramente esté escondido en la clase.

SESIÓN 2

Después de hacer la rutina de saludos con la canción de los buenos días en inglés y la gesticulación de esta, se seguirá con la actividad que empezamos en la sesión anterior con la nueva mascota de la clase. Esta ocupará 20 minutos en los que tienen que escuchar de qué color es el lápiz mediante un audio en el ordenador, haciendo que los alumnos estén en silencio y atentos a lo que se dice. Por lo que se empieza diciendo los colores de cada lápiz junto con una foto del color y con ayuda del docente se repetirá junto con el alumnado: “The pencil

is green”, “The pencil is yellow”, etc., y así de forma continua hasta que ellos lo interioricen y relacionen el dibujo con la frase.

SESIÓN 3

Los primeros 15 minutos seguimos con la rutina de saludo e introduciremos una nueva actividad con la mascota de la clase llamada “Bobi says” donde se trabajan los colores. Esta consiste en que Bobi va a ir diciendo a través del ordenador “Bobi says blue colors” y el alumno debe tocar algún elemento que contenga ese color. Se puede también añadir más elementos como el mobiliario de la clase, como, por ejemplo: “Bobi says touch a blue book”, haciendo que el alumno toque el libro azul.

Esta actividad tendrá una duración de 30 minutos ya que requiere esfuerzo y movilidad por parte del alumnado.

2ª SEMANA

SESIÓN 4

Continuamos los primeros minutos con la rutina de saludo. Al disponer de una pizarra digital con sistema auditivo, y en algunos casos, con pantalla táctil, utilizaremos estos recursos para fomentar el aprendizaje. La mascota de la clase explicará una actividad en la que los alumnos tendrán que relacionar cada fruta con su color y por orden de lista los alumnos tendrán que esperar a que Bobi le diga a cada uno la fruta que quiere y seleccionarlo en la pizarra. Posteriormente, si lo ha hecho bien, los compañeros responderán: “Well done”. Esta actividad tendrá un periodo de duración de 30 minutos. Aunque no saben todavía leer es muy bueno que lo vayan observando y que poco a poco se vayan adquiriendo los conocimientos.

Antes de finalizar la clase, escucharán la canción de “Fruits song”, para ayudar a recordar los nombres de las frutas y sus colores.

SESIÓN 5

Los primeros 10 minutos haremos la rutina con Bobi, continuaremos 15 minutos con un repaso de los colores en inglés, primero lo dirá Bobi y después

lo repetirán los alumnos. Tras esto, se realizará una actividad nueva en la que el docente con la pizarra digital y un juego interactivo online, va a hacer que los alumnos coloreen en parejas los animales que aparezcan en la pantalla con el color que Bobi les diga: “The dog is brown”, “The frog is green”, etc.

Acabamos los últimos 15 minutos con la canción de los colores y una vez llegue la hora de irse continuaremos con la rutina de despedida en inglés con la canción “Bye goodbye”.

SESIÓN 6

Los primeros 15 minutos serán para el saludo, haremos un repaso general de toda la semana y Bobi les hará repetir los colores en inglés según vayan apareciendo en pantalla. Los siguientes 15 minutos, se realizará un juego interactivo en el que cada niño deberá clasificar varias frutas y animales, previamente trabajados, con su color correspondiente.

Ellos deberán ir seleccionando y diciendo en inglés, con la ayuda de la docente, las fotos que sean del mismo color, por ejemplo: “Chick, lemon and banana are yellow”. La sesión e terminará con la canción de despedida “Bye goodbye”.

3ª SEMANA

SESIÓN 7

A partir de esta sesión nos vamos a centrar más en los animales que hemos introducido en las anteriores sesiones para trabajar los colores.

Comenzaremos poniendo en YouTube la canción del Pollito Pío en inglés, quedándonos con cuatro de los animales que menciona en la canción (perro, gato, pollito y vaca). Nos centraremos en los sonidos que hace cada uno de estos animales para que ellos puedan reconocerlos si escuchan solo su forma de comunicarse, además de identificarlos por su nombre en inglés. Como la canción ya tiene los sonidos que hacen cada uno de los animales, pondremos en YouTube con la pantalla apagada para que solo escuchen dichos sonidos. Cuando esto ocurra, Bobi les preguntará: “What animal is it?”, a lo que ellos

deben responder en inglés a qué animal creen que corresponde ese sonido (dog, cat, chick or cow).

La duración de esta actividad será entorno a 25 minutos, puesto que al inicio les dejaremos bailar y cantar con la canción para que les motive a continuar con el sonido de los animales.

SESIÓN 8

Seguimos con la rutina de saludos y los siguientes 15 minutos se realizará una actividad llamada “Pictionary”. Aquí tendremos la pizarra digital con el Paint cuyo fondo en blanco permitirá para que ellos dibujen. Bobi les indicará que deben ir dibujando en la pizarra un animal o fruta con el color que les indique, “Draw a red fruit”. Los alumnos deberán dibujar lo que les indique pero sin decir al resto de sus compañeros de qué se trata, ya que estos deberán de adivinar y decir el nombre del dibujo en inglés cuando haya finalizado.

Los últimos minutos se cantará la canción de despedida y la del pollito Pío, como recordatorio de los animales trabajados en las anteriores sesiones.

SESIÓN 9

Continuamos con la rutina y las canciones de cada semana, añadimos de nuevo la canción del pollito Pío para que los alumnos sepan que hoy vamos a volver a trabajar los cuatro animales que nombramos en las anteriores sesiones.

En esta ocasión, se utilizará un PowerPoint con cada uno de estos animales, indicando en cada diapositiva las diferencias y similitudes que hay entre ellos y los seres humanos. Bobi irá diciendo en esta actividad el número de extremidades que tienen los animales, como por ejemplo: “The dog has four legs”, “The cat has two ears”. Los alumnos irán escuchando y repitiendo lo que dice Bobi, hasta que llegue su turno de hablar. Tras esta presentación de las diferentes partes de los animales, su mascota les preguntará: “How many legs do you have?”. Los alumnos irán respondiendo con la ayuda del docente, la cual introducirá nuevo vocabulario relacionado con el cuerpo y los números, al mismo tiempo que comprueban algunas diferencias entre el cuerpo humano y el animal.

Esta actividad durará alrededor de 20 minutos y se despedirá la jornada con una nueva canción que será “Head, shoulders, knees and toes”.

4ª SEMANA

SESIÓN 10

Volvemos a utilizar el recurso digital y Bobi comenzará poniendo la canción de la sesión anterior “Head, shoulders, knees and toes” un par de veces para que los alumnos recuerden las partes del cuerpo, tanto las suyas como las de los animales que estamos trabajando. Una vez escuchada esta canción, explicará a los alumnos que tendrán que hacer un juego interactivo en la pizarra digital donde aparecerán las partes de los cuatro animales trabajados (perro, gato, pollito y vaca) separadas de su cuerpo correspondiente. Cada alumno deberá salir para ir poniendo sus extremidades al animal mientras verbaliza el número y el nombre de estas, como por ejemplo: “The chick has two legs”, “The cow has one nose”. Para que no se les haga muy extensa, esta sesión será de unos 20-30 minutos.

Tras esto, Bobi aplaudirá si lo ha hecho bien o corregirá si lo dice de forma errónea antes de continuar con otro alumno. Recordamos que antes de empezar la clase se realizarán las preguntas de la rutina y al acabar la canción de despedida.

SESIÓN 11

Comenzamos la rutina de 15 minutos para saludar a nuestro alumnado a través de la canción “Good morning” que cantará Bobi junto a ellos. En el siguiente ejercicio cantaremos la canción del pollito Pío y la de “Head, shoulders, knees and toes”. Seguidamente empezamos con la actividad que les va a proponer Bobi, la llamada “encuentra cada animal con su pareja”. Bobi les pondrá un juego interactivo en la pizarra digital con varias parejas de cartas, las cuales no serán visibles por los alumnos. Posteriormente por orden de lista van saliendo y tienen que intentar encontrar cada pareja de cartas. En las cartas estarán los animales que hemos trabajado más otros que el maestro ya sepa que reconocen, como pueden ser la rana, la serpiente, el pájaro o el oso.

Cuando los alumnos logren encontrar la pareja de cada animal, deberán decir su nombre en inglés, su color, el sonido que hacen y el número de extremidades y partes del cuerpo que tiene, las ya trabajadas con anterioridad (legs, ears, nose, mouth and eyes). Con esta actividad se estimula la atención y memoria, ya que si algún niño se queda en blanco o no sabe responder, Bobi les ayudará poniendo de nuevo las canciones para darles una pista. Tendrá una duración de 25-30 minutos, se puede añadir más minutos si los alumnos muestran interés por la actividad.

SESIÓN 12

Acabamos la semana y la última sesión repasando las canciones que hemos trabajado hasta ahora, para que ellos las memoricen y recuerden los conceptos que se han puesto en práctica. Como es la última sesión, la vamos a dedicar a ver la película de animación “Chicken Little” en inglés. Para que sea más educativo y para recordar lo trabajado anteriormente, Bobi irá parando la película en algunos momentos para hacerles preguntas sobre los animales que salen en esta. Por ejemplo, la película va sobre un pollito, les puede hacer preguntas sobre ese animal, tales como: “What animal is it?” “What is its colour?” “How many eyes does it have?”. Ellos irán respondiendo con la ayuda del docente y relacionando los conceptos ya vistos en las anteriores sesiones con los personajes de la película.

Es posible que no dé tiempo a que se vea toda la película, pero no es necesario que así sea. Dependiendo del interés y atención del alumnado, se podrá alargar a un máximo de 40 minutos.

4.8 EVALUACIÓN

La evaluación es el medio que se tendrá para comprobar si nuestros alumnos han adquirido los nuevos conocimientos y si han realizado aprendizajes significativos. Sin embargo, la evaluación no se refiere solo a los alumnos, sino que también engloba todo el proceso de enseñanza y aprendizaje, en el que se incluye la labor que han desarrollado los docentes a la hora de la organización espacio-temporal, la utilización de los materiales y recursos y a la puesta en

marcha de las actividades. Cuando decimos que la evaluación va a ser continua y formativa nos referimos a que debe ser un elemento más de la actividad educativa e inseparable de ella, permitiendo que el proceso educativo se regule, oriente y corrija de modo sistemático. Además, la evaluación debe ser individualizada y global, donde se deberá evaluar todos los ámbitos educativos y cada uno de los alumnos deberá tener sus propios objetivos a cumplir y no utilizar los mismos criterios para todos, ya que cada uno es diferente.

El principal instrumento de evaluación en esta unidad didáctica será la observación. Otros instrumentos de evaluación serán el intercambio de información con los propios alumnos y con las familias. A continuación, se presenta un ejemplo de una escala de grado de consecución que llevaremos a cabo durante una de las actividades para recoger los progresos de los alumnos y que tendrán en cuenta los objetivos propuestos.

	No conseguido	En proceso	Conseguido
Conoce la cultura inglesa			
Enuncia los formalismos en inglés			
Usa y disfruta las nuevas tecnologías			
Comprende y repite expresiones oralmente			
Se comunica en inglés para expresar sus sentimientos, emociones, etc.			
Aprende vocabulario en inglés a través de los juegos			
Muestra una actitud positiva dentro del aula			
Respeto el turno de palabra			

5. CONCLUSIÓN

La reflexión sobre el concepto de enseñanza de nuevos idiomas a través de las nuevas tecnologías está suponiendo un proceso de cambio en las escuelas, además de un cambio ideológico y una evolución de los aprendizajes, dejando atrás la educación tradicional.

Actualmente, la inclusión que hay en las escuelas con respecto a aceptar alumnos de diferentes nacionalidades y culturas, ha supuesto un cambio de lo más beneficioso para que los más pequeños se familiaricen con otras lenguas desde su infancia. Esto ayuda a que las futuras generaciones sepan desenvolverse en múltiples contextos que se les presenten en el mundo social y laboral.

Por otro lado, si a esto le añadimos el hecho que el uso de las nuevas tecnologías es cada día más habitual, una combinación de ambas significa un avance significativo en las escuelas del siglo XXI. Como bien se ha señalado a lo largo de este Trabajo, el uso de las nuevas tecnologías puede suponer un nuevo mundo a la hora de aprender como de enseñar, siempre y cuando se lleve con minucioso cuidado para que los alumnos no las utilicen de manera errónea.

Si los docentes como las familias tienen nociones básicas de la multitud de beneficios que supone la utilización de dispositivos electrónicos tanto dentro como fuera del aula, si realmente saben sacar provecho al máximo esos nuevos y mejorados enfoques metodológicos para que los más pequeños se nutran de conocimientos y adquieran destrezas comunicativas favorables, lograrán crear ciudadanos competentes para la sociedad.

Bajo este punto de vista, es de vital necesidad saber que los más pequeños aprenden a través del juego y que los dispositivos electrónicos les llaman mucho la atención, ya que en la actualidad es de lo más habitual que se pasen delante de una pantalla la mayor parte de su día, sobre todo tras la pandemia acaecida dos años atrás donde no tenían ninguna otra forma de entretenimiento ni aprendizaje.

Por ello, debemos aprovechar esa gran motivación e interés que tienen por las pantallas y saber incluirlas dentro del aula para que sean favorables a la hora de ayudarles a aprender. Esto supondría una gran ventaja y mucha más

facilidad para el docente encargado de la enseñanza de la lengua inglesa, ya que muchos niños pueden rechazar el aprendizaje de otra lengua por falta de entendimiento y estimulación. Qué mejor que utilizar juegos interactivos en dispositivos electrónicos, reproducir vídeos o gesticular con canciones, como hemos visto en la puesta en práctica de la unidad didáctica, para que los alumnos se interesen más por la lengua extranjera.

Para finalizar, conviene recalcar que la verdadera innovación tecnológica se va construyendo en un proceso continuo a través de la revisión de las prácticas que se realicen dentro del aula que respeten el ritmo individual de cada alumno. Con esto quiero decir que no pueden llevarse a cabo en un solo paso ni en un espacio de tiempo limitado, es a base de probar y mejorar con el tiempo, adaptando todos los recursos al tipo de alumnado. Sobre todo teniendo en cuenta que los conocimientos y usos de las nuevas tecnologías no son iguales para todos, puede que haya alumnos que sepan manejar con mucha destreza aparatos electrónicos y otros que no sepan. Por lo tanto, es una innovación que puede ponerse en marcha a base de esfuerzo, conocimiento y de colaboración tanto por parte de las familias como de toda la comunidad educativa.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Domínguez Oller, J.C., Aguilar, J.M., Fernández, J.M. y Lozano, M.C. (2017). Nuevos recursos tecnológicos para trabajar en un aula de Educación Infantil: El cuento interactivo considerado un recurso de aprendizaje. *International Journal of Developmental and Educational Psychology: INFAD*, 3(1), 435-448. DOI: <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2017.n1.v3.1013>

Espinel-Rubio, G., Hernández-Suárez, C., y Rojas-Suárez, J. (2020). Las TIC como medio socio-relacional: un análisis descriptivo en el contexto escolar con adolescentes de educación media. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11(1), 99-112. DOI: <https://doi.org/10.19053/20278306.v11.n1.2020.11686>

Martínez-Garcés, J., y Garcés-Fuenmayor, J. (2020). Competencias digitales docentes y el reto de la educación virtual derivado de la covid-19. *Educación y Humanismo*, 22(39), 1-16. DOI: <https://doi.org/10.17081/eduhum.22.39.4114>

Padilla-Ospina, A., Medina-Vásquez, J., y OspinaHolguín, J. (2020). Métodos de aprendizaje automático en los estudios prospectivos desde un ejemplo de la financiación de la innovación en Colombia. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11(1), 9-21. DOI: <https://doi.org/10.19053/20278306.v11.n1.2020.11676>

Quintero-Rivera, J. J. (2020). El efecto del COVID-19 en la economía y la educación: estrategias para la educación virtual de Colombia. *Revista Científica*, 5(17), 280-291. DOI: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/500

Lizasoain, A., Ortiz-de Zárate, A., y Becchi-Mansilla, C. (2018). Utilización de una herramienta TIC para la enseñanza del inglés en un contexto rural. *Educação e Pesquisa*, 44. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844167454>

Cardozo-Sánchez, R. N., Duarte, J. E., & Fernández-Morales, F. H. (2018). Estrategia didáctica, mediada por TIC, para mejorar las competencias lectoescritoras en estudiantes de primero primaria. *Saber, Ciencia y Libertad*, 13 (2), 237-249. DOI:

<https://revistas.unilibre.edu.co/index.php/saber/article/view/4638>

Pérez-Cipagauta, N. J., y Torres-Álvarez, H. A. (2021). *Estrategia didáctica apoyada en la gamificación para fortalecer la competencia comunicativa en el idioma inglés con los estudiantes de grado décimo de la IED Betulia Tena Cundinamarca*. (Tesis de posgrado). Recuperado de <https://repository.ucc.edu.co/handle/20.500.12494/33349>

Ducuara-Amado, L. Y., Rodríguez-Hernández, A. A., Niño-Vega, J. A., y Fernández-Morales, F. H. (2020). Material educativo gamificado para la enseñanza-aprendizaje de conceptos de ecología en estudiantes de educación media. *Revista Boletín Redipe*, 9(6), 144-156. DOI: <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1008>

Orhan-Göksün, D., & Gürsoy, G. (2019). Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz. *Computers & Education*, 135, 15-29. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131519300442>

Marlés-Betancourt, C., Hermosa-Guzmán, D., y Correa-Cruz, L. (2021). Fomento de la conciencia hídrica en estudiantes universitarios mediante un juego como estrategia didáctica. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11(2), 361-372. DOI: <https://doi.org/10.19053/20278306.v11.n2.2021.12655>

Ñáñez-Rodríguez, J., Solano-Guerrero, J., y Bernal-Castillo, E. (2019). Ambientes digitales de aprendizaje en educación a distancia para la formación inicial de docentes: percepciones acerca de su pertinencia. *Revista de*

Investigación, Desarrollo e Innovación, 10(1), 107-119. DOI: https://revistas.uptc.edu.co/index.php/investigacion_duitama/article/view/10015

García-de Paz, S., y Santana-Bonilla, P. J. (2021). La Transición a entornos de educación virtual en un contexto de emergencia sanitaria: Estudio de caso de un equipo docente en Formación Profesional Básica. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 21(65). DOI: <https://doi.org/10.6018/red.450791>

Grammes, T. (2020). COVID-19 pandemic and social science education. *Journal of Social Sciences Education*, 19. DOI: <https://doi.org/10.4119/jsse-3544>

Quitian-Feliciano, I., Rodríguez-González, G., y Morales-Rubiano, M. (2020). Desafíos de los centros de gestión de la investigación para promover la investigación colaborativa. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11(1), 73-83. DOI: <https://doi.org/10.19053/20278306.v11.n1.2020.11684>

Nielsen-Niño, J. B. (2018). Foreign students and their learning Spanish process: first hint of translanguaging. *Alfa: Revista de Lingüística*, 62(1), 53-71. DOI: <http://doi.org/10.1590/1981-5794-1804->

Rodríguez, J., y Cruz, P. (2020). De las competencias básicas a las competencias claves en Educación Infantil. Comparativa y actualización de las competencias en el currículum. *Propósitos y Representaciones*, 8(1). DOI: <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2020.v8n1.366>

Salcedo-Salcedo, S. P., Fernández-Morales, F. H., y Duarte, J. E. (2018). Mejora de la habilidad de escritura en inglés en niños con Síndrome de Down con el apoyo de nuevas tecnologías. *Revista Espacios*, 39(10), 18. DOI: <http://www.revistaespacios.com/a18v39n10/18391018.html>

Torres-Bernal, Y. T., y Niño-Vega, J. A. (2020). Estrategia didáctica mediada por memes para el fortalecimiento de la lectura crítica. *Revista Boletín Redipe*, 9(10), 62-74. DOI: <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1088>

Mora-Márquez, M., y Camacho-Torralbo, J. (2019). Classcraft: inglés y juego de roles en el aula de educación primaria. *Revista de Innovación Educativa*, 11(1), 56-73. DOI:

<http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/1433>

Rodríguez, M. y Guzmán, M.D. (2019). El cuento digital como recurso de aprendizaje en el aula. En I. Aguaded, A. Vizcaino y Y. Sandoval (Eds.), *Competencia mediática y digital: del acceso al empoderamiento* (271-276). Grupo Comunicar Ediciones. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=782746>

Ruiz Brenes, M.C. y 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. *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, (52), 81-96. DOI: <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2018.i52.06>

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, BOC núm. 340 (2020).

Mora, F. (2017). *Neuroeducación: Solo se puede aprender aquello que se ama*. Alianza Editorial.

Banderas, A. (2017). *Niños sobreestimulados: Cómo educarlos con calma y protegerlos de los peligros que esconden las tecnologías*. Libros Cúpula.

Millet, E. (2016). *Hiperpaternidad*. Plataforma Actual.

Madigan, S., Browne, D., Racine, N., Mori, C., y Tough, S. (2019). Association between Screen Time and Children's Performance on a Developmental Screening Test. *JAMA Pediatrics*, 173(3), 244–250. DOI: <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2018.5056>

Molnar, A., Miron, G., Elgeberi, N., Barbour, M. K., Huerta, L., Shafer, S. R., y Rice, J. K. (2019). *Virtual Schools in the U.S. 2019: Executive Summary*. [Trabajo de investigación]. Recuperado del sitio web de la Universidad de Colorado Boulder. <https://nepc.colorado.edu/publication/virtual-schools-annual-2019>

Bender, P. K., Plante, C., y Gentile, D. A. (2018). The effects of violent media content on aggression. *Current Opinion in Psychology*, 19. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2017.04.003>

Madigan, S., McArthur, B. A., Anhorn, C., Eirich, R., y Christakis, D. A. (2020). Associations Between Screen Use and Child Language Skills. *JAMA Pediatrics*, 174(7), 665-675. DOI: <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2020.0327>

Sánchez-Rojo, A. (2019). Pedagogía de la atención para el siglo XXI: más allá de una perspectiva psicológica. *Revista Española de Pedagogía*, 77(274), 421–436. DOI: <https://doi.org/10.22550/rep77-3-2019-02>

Williams, J. (2021). *Clics contra la humanidad: Libertad y resistencia en la era de la distracción tecnológica*. Gatopardo Ensayo.

Sherman, L. E., Payton, A. A., Hernandez, L. M., Greenfield, P. M., y Dapretto, M. (2016). The Power of the Like in Adolescence: Effects of Peer Influence on Neural and Behavioral Responses to Social Media. *Psychological Science*, 27(7), 1027–1035. DOI: <https://doi.org/10.1177/0956797616645673>

Instituto Tecnológico de producto Infantil y Ocio. (2019). Guía AIJU 3.0. Disponible en <http://guiaaiju.com/guias/Guia-AIJU-2019-20.pdf>

Fombella, J. (2018). Ventajas y amenazas del uso de las TIC en el ámbito educativo. *Debates & Prácticas en Educación*, 3(2), 30-46. DOI: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6664959>