



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Infantil

TRABAJO FIN DE GRADO

Creación de material didáctico digital para el aula de Inglés en Educación Infantil

Presentado por Naika Romero Gómez

Tutelado por: María Pascual Cabrerizo

Soria, 28 de Junio de 2016

RESUMEN

Los niños están completamente inmersos en las nuevas tecnologías, por eso los maestros debemos apoyarnos en ellas para la enseñanza, entre otras cosas, de un idioma extranjero (inglés). Este TFG busca la integración de distintas tecnologías en el aula de Educación Infantil mediante la creación de un material propio que se ensayó en una sesión de inglés durante nuestro periodo de prácticas en la escuela. Para la creación de dicho material realizamos un estudio previo de las características y necesidades del alumnado y de los recursos y herramientas de los que disponíamos. Tras la implementación en el aula, realizamos una evaluación del material desde distintas perspectivas. Los resultados nos sirvieron para valorar los errores cometidos y poderlos subsanar.

Palabras clave: TIC, inglés, creación de materiales, Educación Infantil.

ABSTRACT

Children are completely immersed in new technologies, so teachers must rely on them for teaching, among other things, a foreign language (English). This dissertation seeks the integration of different technologies in early childhood education through the creation of an own material that was tested in an English session during our practice placement at a school. For the creation of such material, we carried out a preliminary study of the characteristics and needs of students and of the resources and tools that we had available. Following the implementation in the classroom, we performed an assessment of the tested material from different perspectives. The results served to assess mistakes and to propose some enhancements.

Key words: ICT, English, creating materials, early childhood education.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	4
1.1 JUSTIFICACIÓN.....	4
1.2 OBJETIVOS.....	6
1.3 ESTRUCTURA.....	6
2. MARCO TEÓRICO.....	7
2.1 LAS TIC EN EL AULA.....	7
2.1.1 Cambio en la educación a través de las TIC.....	10
2.2 LAS TIC EN LA ENSEÑANZA DE UN IDIOMA EXTRANJERO EN EDUCACIÓN INFANTIL.....	14
2.2.1 Creación de recursos.....	17
3. DESARROLLO PRÁCTICO.....	20
3.1 METODOLOGÍA.....	20
3.2 PREPARACIÓN.....	21
3.2.1 Contextualización del recurso.....	21
3.2.2 Revisión de recursos.....	22
3.2.3 Diseño y creación del recurso.....	26
3.3 IMPLEMENTACIÓN DEL RECURSO.....	29
3.4 EXPOSICIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	31
4. CONCLUSIONES.....	33

5. BIBLIOGRAFÍA	35
ANEXOS	38

1. INTRODUCCIÓN

Desde la Revolución Industrial del siglo XVIII, la tecnología ha ido cobrando una gran importancia en la vida de las personas. Igual que aquellas primeras máquinas industriales transformaron radicalmente la economía y la sociedad, ahora vemos cómo la tecnología de la información está presente en todos los ámbitos de la vida, incluido, naturalmente, el de la educación. Se trata de una revolución, de la cual nosotros somos partícipes y estamos inmersos dentro de ella. Esta influencia tecnológica está presente en todos los ámbitos de la vida, y la educación es uno de ellos...

En la actualidad, los niños son nativos digitales (Prensky, 2010) es decir todos han nacido y se han formado utilizando la particular “lengua digital” de juegos por ordenador, vídeo e Internet y muchos de ellos van a manejar las TIC mejor que muchos docentes. Al convivir con ellas, no les supone ningún esfuerzo utilizarlas de manera cotidiana. Por ello, los docentes debemos estar "actualizados" en este tema, realizando diferentes propuestas y herramientas.

Como las TIC son un pilar fundamental en las aulas hoy en día, los docentes debemos actuar en consecuencia y proporcionar a los niños una educación en relación a las mismas.

En este trabajo trataremos de explicar el funcionamiento que tienen las TIC en el aula de Infantil y propondremos la realización de diferentes materiales para que puedan ser utilizados en las aulas.

El proyecto educativo planteado en este TFG está centrado en diferentes aspectos particulares de la enseñanza, como son el bilingüismo y la utilización de recursos digitales con una aplicación práctica en la escuela.

1.1 JUSTIFICACIÓN

Durante nuestra formación en el Grado de Educación Infantil en la Universidad de Valladolid, más concretamente, en el Campus Universitario “Duques de Soria”, hemos tenido la posibilidad de cursar diferentes asignaturas que nos han aportado

conocimientos muy necesarios para llevar a cabo este trabajo y para completar nuestra formación como docentes.

En estos años, hemos podido observar cómo la educación no sólo se encarga de transmitir conocimientos, sino que también trasmite valores, hábitos, actitudes... que luego servirán de modelo para la vida adulta, considerando la infancia como una etapa muy importante para lograr un desarrollo integral.

Ahora, al final de la carrera, debemos concluir nuestros estudios con un trabajo que refleje esos conocimientos y reflexiones.

Con esa finalidad, hemos elegido para nuestro último trabajo académico un tema que conjuga tres de las competencias que más han marcado nuestra etapa como estudiantes y que creemos que serán decisivas en el ejercicio de nuestra profesión. Estas competencias son el dominio de las TIC, por su importancia en la educación moderna, la lengua extranjera, puesto que a través de la Mención nos hemos especializado en inglés, y la didáctica, un arte que hemos desarrollado a través de distintas asignaturas y que podremos aplicar de una forma práctica en la elaboración de nuestros recursos.

El interés que encontramos en este trabajo consiste en que vamos a profundizar en un tema que no está tan estudiado como otros (el uso de las TIC en la enseñanza del inglés en Educación Infantil) y en el que vamos a necesitar "juntar todas las piezas del puzle" que ha sido nuestra formación para elaborar recursos propios que podremos llegar a utilizar diferentes compañeros.

En este sentido, consideramos que este trabajo puede contribuir a la comunidad educativa de dos maneras. Por una parte, ponemos a disposición de otros docentes un recurso más y por otra compartimos una metodología de elaboración de materiales digitales que puede servir a otros para crear recursos propios o como base para sus propuestas educativas.

Esperamos que este trabajo aporte su granito de arena a la comunidad educativa, y nos enriquezca personalmente, ayudándonos a completar nuestra formación con el desarrollo de la capacidad de investigar y aplicar la teoría a la práctica.

1.2 OBJETIVOS

El principal objetivo que persigue este trabajo es integrar nuestro conocimiento sobre las TIC, desarrollado a través de asignaturas específicas de la carrera y mediante la observación en los diferentes Prácticum, con otras habilidades y conocimientos que hemos adquirido en nuestra formación para crear un material didáctico específico de nuestra especialidad (inglés) e implementarlo en el aula de Infantil.

Los objetivos generales propuestos y que nos han servido de guía para realizar este trabajo son los siguientes:

- Adquirir nuevos conocimientos sobre las TIC.
- Conocer la influencia de las TIC en la enseñanza en general, y en los alumnos en particular.
- Evaluar recursos que existen actualmente para la enseñanza inglés en Educación Infantil.
- Crear un material propio que integre los conocimientos adquiridos en nuestra formación y pueda tener una aplicación real en el aula.

1.3 ESTRUCTURA

Este Trabajo de Fin de Grado consta de tres bloques principales precedidos de una introducción. El primer bloque crea un marco teórico para nuestro trabajo a través de la investigación bibliográfica de 2 puntos de interés: las TIC y la didáctica del idioma extranjero.

Por su parte, el segundo bloque constituye el componente práctico del trabajo y se estructura en cuatro apartados:

- Metodología: Síntesis de los puntos en los que se va a dividir la parte práctica.

- Preparación: Estudio de lo que queremos conseguir hacer con los niños, contextualizando el recurso que vamos a crear, creación del material, y detalle del proceso de creación.
- Implementación: Integración del material en una sesión de la programación del aula y ejecución de las distintas actividades.
- Análisis: Evaluación del recurso en relación al desarrollo de la sesión y los resultados del aprendizaje.

Las conclusiones extraídas de todo lo anterior constituyen el último bloque de este trabajo, que se cierra con la bibliografía e incluye **6** anexos.

2. MARCO TEÓRICO

Para poder trabajar sobre el tema que vamos a tratar en este TFG en este marco teórico vamos a intentar dibujar una panorámica del uso de las TIC en el aula y los recursos que se pueden utilizar en ella especialmente dentro de la Educación Infantil en el área de Lengua Inglesa.

2.1 LAS TIC EN EL AULA

Las TIC han ido cobrando importancia poco a poco con el paso de los años, tanto en el ámbito personal, como en el laboral y el educativo.

Todo empezó con la aparición del lenguaje, hace unos 30000 años, una forma de comunicación con la que podemos acceder a situaciones del pasado y del presente. Más tarde llegó la escritura que libera la comunicación oral haciendo que el emisor no tenga que estar presente. Posteriormente aparece la imprenta en el siglo XV, con la cual se pueden reflejar textos escritos y quedarse para la posteridad.

En el siglo XX, aparecen algunos medios de comunicación como son la radio y la televisión, que hacen que se transmita el lenguaje de una manera diferente a lo que la

sociedad estaba acostumbrada. Por último, a finales del siglo XX, aparecen los medios electrónicos y digitalizados: las TIC.

Actualmente, como se ha mencionado en la introducción, los niños son nativos digitales, ya que pertenecen a una generación en la que todo gira en torno a las nuevas tecnologías. Por ello, los más pequeños demuestran que manejan, a veces mejor que los adultos, las nuevas tecnologías de forma natural, y lo hacen de igual manera en el colegio que en casa con sus padres. Al fin y al cabo "son personas que viven en la cultura de internet" (Fuentes, 2010, p. 171).

Tanto los futuros docentes como los que ya están en activo sabemos que los alumnos son nativos digitales, mientras que los profesores somos ahora mismo inmigrantes digitales y debemos tenerlo en cuenta a la hora de realizar actividades con este material en clase. Como docentes "debemos responder a las necesidades de una sociedad tecnológica, de una sociedad en red, y de una escuela que está inmersa en la sociedad de la información y la comunicación" (Fuentes, 2010, p. 172).

Hoy en día es muy fácil acceder a cualquier tipo de información, tanto por parte de los alumnos como de los profesores, padres, etc., por eso debemos ser cuidadosos a la hora de buscar cualquier tipo de información en clase y filtrar los resultados de la búsqueda para no llegar a posibles confusiones de los alumnos ni encontrar información irrelevante en nuestra búsqueda. Debemos ser capaces de buscar y adaptar esta información con conocimiento para que los alumnos aprendan.

Hasta ahora, el método de enseñanza que utilizan los profesores es el método tradicional, de clase magistral, en el cual, explican la clase y los alumnos la escuchan y la aprenden. Por eso, como apunta Vidal, (2006) "es necesaria la precisión en las metas y los objetivos y disponibilidad de estándares e indicadores prácticamente inexistentes en lo referido a la integración de las TIC en la escuela" (p. 545), para poder cambiar el método educativo e introducir más actividades con las TIC en el aula.

Las TIC son muy importantes en el aula de Infantil, ya que son útiles para hacer referencia a cualquier contenido que se quiera trabajar en el aula y abre muchas puertas a la hora de impartir determinados contenidos en dicho lugar.

Cada vez vemos más elementos electrónicos en las aulas: pizarras digitales, ordenadores, reproductores de CD, tablets... Como consecuencia, es el momento de reflexionar sobre la situación en la que nos encontramos en la aulas para analizar si la incorporación de dichos elementos es adecuada o no. Para ello, debemos plantearnos una serie de preguntas como ¿los alumnos se sienten verdaderamente más motivados?, ¿Ha mejorado la formación, en cuanto a calidad? ¿Llegarán a estar mejor o peor formados que antes?. Todas estas preguntas tienen una respuesta común: "según el uso que de ellas se realice" (Asorey y Gil, 2009, p. 112).

Poco a poco, con el paso de los años, se están convirtiendo en una herramienta muy potente para los centros educativos, y gracias ellas, el enfoque de los diferentes docentes está cambiando cada vez más, hacia una enseñanza dirigida hacia el aprendizaje interactivo. Para que esto se lleve a cabo, hay que crear un rincón donde se pueda ver el ordenador y la pizarra digital para que los niños puedan trabajar de forma individual o de manera colectiva y los profesores tienen que dedicar tiempo para preparar esas actividades, ya que como exponen Asorey y Gil (2009) "el ordenador ofrece una gran gama de actividades que permite realizar un trabajo en equipo o de manera individual e incide en una autonomía y socialización del alumno" (p. 114).

Por otro lado, las nuevas tecnologías se están convirtiendo en un elemento esencial para poder hacer una reforma en cuanto a la enseñanza del aprendizaje. Por eso es importante, que los docentes, tanto nuevos como los que llevan ejerciendo ya un tiempo, sean capaces de manejar las nuevas tecnologías y actualicen sus conocimientos respecto a este tema. Aunque como explican García y González (2006) "la simple presencia de tecnologías novedosas en los centros educativos no garantiza la innovación en su significado real. La innovación debe ser entendida como el cambio producido en las concepciones de la enseñanza y en los proyectos educativos" . (p. 5)

Debemos tener en cuenta que las tenemos que usar como un apoyo de aprendizaje o como instrumento del aula que ayude a formar a los alumnos, no como una herramienta sólo para el divertimento.

El profesor tiene que adoptar un nuevo rol, desarrollar diferentes conocimientos, analizar las ventajas y desventajas de utilizar las TIC en el aula... para poder llevar a cabo una buena sesión en la clase. El maestro se debe adaptar a las necesidades que

están vigentes durante su periodo de docencia y tiene que realizar nuevas propuestas didácticas para ello. Según Mayenco (2007, p. 5) "los profesores se van a convertir en creadores de situaciones de aprendizaje". Hoy en día, las TIC son un recurso para la sociedad actual y debemos hacer que los niños aprendan a través de ellas.

Normalmente, los niños tienen su primer contacto con las TIC en el colegio a los tres años. Hoy en día, a las nuevas tecnologías se les da mucha más importancia de la que se le daba antes, ya que como hemos visto y analizado son una parte del aprendizaje, permiten la alfabetización digital de los alumnos y existe una mayor comunicación entre el alumno y el profesor.

2.1.1 Cambio en la educación a través de las TIC

La enseñanza tiene que empezar a cambiar y dejar de ser una clase magistral en la que el profesor explica y los alumnos hacen los ejercicios, fichas, etc. Al final, los alumnos aprenden más de una forma interactiva que con una simple explicación y realización de los ejercicios.

Moya (2009) sostiene lo siguiente:

Numerosos estudios demuestran que el uso en las clases de pizarras digitales, Internet y ordenadores pueden mejorar la enseñanza, crear otra dinámica pedagógica y una mayor participación del alumnado en el proceso de aprendizaje, mejorar la autoestima del alumnado y el trabajo cooperativo del profesorado. (p. 3)

Sabemos que en un futuro, en nuestra opinión, no muy lejano, los libros se van a convertir en ordenadores, los cuadernos en tablets, la pizarra de tiza desaparecerá y todo girará en torno a las nuevas tecnologías. Actualmente hay colegios que ya empiezan a utilizar todo lo nombrado anteriormente en alguna de sus clases como herramienta complementaria.

En un primer paso, las TIC tienen que ser un complemento de la enseñanza muy presente en las clases, para que a los alumnos les resulte atractivo cuando se utilicen. Se trata de un recurso que, como bien hemos dicho, complementa la enseñanza pero no la

completa. Para que nuestra sociedad sea del conocimiento y no solo de la información, debemos tener en cuenta que tenemos que trabajar desde un enfoque pedagógico para poder dar un uso adecuado a las TIC.

Debemos saber que tenemos que "distinguir en qué nos ayudan y en qué nos limitan, para poder actuar en consecuencia" (Fernández, 2010, p. 2).

De esta forma las TIC en el aula "implican muchas transformaciones: cambio en el proceso educativo, cambio en los objetivos educativos, cambio en los centros escolares, cambio en los contenidos didácticos" (Moya, 2009, p. 4).

El papel que debe adoptar el profesor ante una clase en la que estén presentes las nuevas tecnologías es un papel de guía y dejar a los alumnos que, dentro de unos parámetros, vayan cogiendo soltura a la hora de manejar un ordenador, tablet, etc.

Hoy en día, las TIC las podemos utilizar en contextos y situaciones diferentes dentro del aula.

La forma de enseñanza que ha habido hasta ahora era en la que el maestro preparaba las clases, explicaba los contenidos en el aula y los alumnos los aplican en diferentes ejercicios. Esto se sigue dando actualmente, pero con algunas modificaciones, ya que el profesor está en el aula de forma más activa e interactúa más con los alumnos con ayuda de las TIC. Según Mayenco (2009):

El uso de internet, del correo electrónico, de las plataformas educativas... potencia y cambia la relación docente-estudiante y estudiante-estudiante, pues facilita y agiliza la comunicación entre ambos, facilitando el aprendizaje colaborativo (p. 5).

Con esto, el aprendizaje les llega a los alumnos de una forma más lúdica y gracias a ello "aparece un modelo de aprendizaje constructivo y una nueva forma de adquirir conocimiento" (Mayenco, 2009, p. 5).

Como ya sabemos, en estas situaciones, con las TIC presentes en el aula, los profesores son los que toman la iniciativa de crear todo el material necesario para que se dé una situación de aprendizaje significativo frente a las nuevas tecnologías.

En realidad, "la innovación consiste en sumar un nuevo actor en la comunidad educativa: el "artista vinculante" y su tarea es introducir la lúdica y la creatividad en todas las materias como preparación del medio para el aprendizaje y la convivencia en el aula, inter-aula, y con la comunidad" (Urdinez, 2015, párr. 9).

Todas las propuestas de mejora que surgen en el aula vienen dependiendo del clima que haya en ella, de la capacitación de los docentes, de los diferentes diseños curriculares o de cualquier aspecto de la estructura educativa.

En este caso, el alumno debe tener un papel activo frente a los nuevos retos que el profesorado le va a proponer. Gracias a las TIC, el alumno va a adquirir más conocimientos, ya que se le van a presentar de una forma más lúdica y sin ningún tipo de material como el papel, sólo los elementos electrónicos van a estar a la vista ya sean ordenadores, tablets, PDI...

Si comparamos la enseñanza tradicional con la de las nuevas tecnologías, vemos claramente un adelanto a la hora de enseñar de forma individualizada, ya que las nuevas tecnologías te aportan muchos más materiales didácticos, que la enseñanza tradicional, para poder llegar a esa enseñanza individualizada.

Desde nuestro punto de vista, los alumnos participarán más en las clases y las valorarán de forma positiva, si el profesor incluye las nuevas tecnologías y se sale un poco de la rutina del aula. Si utilizamos las TIC en el aula de manera natural, el alumnado va a agradecer ese uso, ya que, como bien sabemos, los niños de hoy en día son nativos digitales y están viendo constantemente las nuevas tecnologías en cualquier momento del día.

Las TIC son un conjunto de medios que permiten su uso de diferentes formas. Por ello, como bien sabemos y apunta Fernández (2010):

En nuestra sociedad los niños/as asumen con total normalidad la presencia de las tecnologías en la sociedad. Conviven con ellas y las adoptan sin dificultad para su uso cotidiano. En este sentido los docentes debemos propiciar una educación acorde con nuestro tiempo realizando nuevas propuestas didácticas e introduciendo las herramientas necesarias para este fin. (p. 7).

Llegados a este punto vamos a analizar las ventajas y desventajas de las TIC, desde diferentes puntos de vista. La siguiente tabla sintetiza las ventajas y los inconvenientes del uso de las TIC en el aula identificados por Palomar (2009, p. 2):

	VENTAJAS	INCONVENIENTES
APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interés y motivación. ➤ Interacción continua. ➤ Desarrollo de la iniciativa. ➤ Aprendizaje a partir de errores. ➤ Mayor comunicación entre profesorado y alumnado. ➤ Aprendizaje cooperativo ➤ Alto grado de interdisciplinariedad ➤ Alfabetización digital y audiovisual ➤ Mejora de las competencias de expresión y creatividad. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Distracciones. ➤ Dispersión. ➤ Pérdida de tiempo. ➤ Diálogos muy rígidos. ➤ Visión parcial de la realidad ➤ Ansiedad. ➤ Dependencia de los demás.
ALUMNO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Atractivo ➤ Acceso a múltiples recursos ➤ Personalización del proceso de enseñanza aprendizaje ➤ Autoevaluación. ➤ Mayor proximidad con el profesorado. ➤ Aprender a aprender ➤ Ayudas para la educación especial. ➤ Más compañerismo y colaboración 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Adicción. ➤ Aislamiento. ➤ Cansancio virtual y otros problemas. ➤ Inversión de tiempo. ➤ Sensación de desbordamiento ➤ Comportamientos reprobables. ➤ Falta de conocimiento de lenguajes. ➤ Recursos educativos con poca potencialidad didáctica.

PROFESOR	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Fuente de recursos educativos para la docencia y la orientación. ➤ Individualización y tratamiento de la diversidad. ➤ Facilidad para la realización de agrupamientos ➤ Liberan al profesorado de trabajos repetitivos. ➤ Constituyen un buen medio de investigación en el aula. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Estrés. ➤ Desarrollo de estrategias de esfuerzo mínimo. ➤ Desfases respecto a otras actividades. ➤ Problemas de mantenimiento de los ordenadores. ➤ Necesidad de autoreciclaje continua. ➤ Exigen mayor dedicación.
-----------------	--	--

Como conclusión de este apartado, nos parece acertado lo que dice Fernández (2010):

El gran reto educativo radica en la necesidad de formar tanto a docentes como a progenitores en el uso de las TIC, a fin de que éstos puedan promover en el alumnado un uso adecuado y, de alguna manera estrechar, la brecha digital que les separa. (p. 8)

2.2 LAS TIC EN LA ENSEÑANZA DE UN IDIOMA EXTRANJERO EN EDUCACIÓN INFANTIL

Hoy en día la edad en la que los niños deberían empezar a hablar un idioma extranjero es objeto de debate. Según Carrera (2011):

Algunos expertos sostienen que no se debe introducir un segundo idioma hasta que el niño/a tenga adquirido el suyo propio. Sin embargo, investigaciones más recientes son rotundas en sus opiniones: cuanto antes mejor, ya que, en edades tempranas, el cerebro cuenta con una gran plasticidad, lo que permite asimilar conocimientos de forma inconsciente más rápida y eficazmente y sin ningún tipo de presión social o miedo a cometer errores (párr. 39).

Los niños tienen una manera de aprender el idioma muy diferente a la de los adultos, ya que lo aprenden de manera natural y por imitación de sonidos. Sin embargo, "los adultos aprenden un segundo idioma de manera consciente, por lo que necesitan comprender de forma lógica cada concepto, cada regla gramatical, con el esfuerzo que esa tarea requiere" (Carrera, 2011, párr. 5).

Lo que conseguimos al introducir una lengua extranjera o segunda lengua a edades tempranas es que los niños consigan acercarse a ella como lo hacen con su propia lengua.

La enseñanza de un idioma extranjero (en este caso el inglés) a través de las TIC en el aula es una tarea difícil. Para ello debemos disponer en el aula de un rincón con ordenador y pizarra digital (que la mayoría de las aulas ya lo tienen) para poder hacer diferentes actividades con ellos, ya que "las TIC ayudan a hacer relevante para el estudiante el aprendizaje de la materia a tratar" (Temprano, 2011, p. 13). Debido a que el niño es el protagonista de su propio proceso de enseñanza aprendizaje, con el uso de las TIC es consciente, o lo será, de que está aprendiendo conocimientos y habilidades necesarias en un futuro. Todas las actividades en las que utilizan las TIC hacen que el aprendizaje de los niños sea verdaderamente relevante, ya que en edades más avanzadas como en Primaria o Secundaria, los trabajos que realizan se quedan guardados en la red, para ser vistos por otras personas y no se quedan archivados en un cajón.

En nuestros días, los profesores acuden a las redes para sacar ideas innovadoras y diferentes juegos para llevarlos a cabo en el aula. Lo bueno para enseñar una lengua extranjera sería que los profesores crearan su propio material a través de las diferentes ideas que la web nos proporciona.

Según dice Dogoriti (2013) la integración de las TIC en la enseñanza de una lengua extranjera puede seguir una tendencia más realista hacia la adquisición de la lengua y cultura.

La enseñanza del inglés para edades tan tempranas no es una tarea fácil.

Según Carrera (2011) abordaremos la enseñanza del inglés a través de las Orientaciones Metodológicas recogidas en el Decreto 428/2008 y desarrolladas en la Orden de 5 de Agosto de 2008:

Enfoque globalizador y aprendizaje significativo	A la hora de abordar la enseñanza del inglés en Educación Infantil, debemos considerar la forma en que los niños de estas edades perciben la realidad, y es de forma global.
Atención a la diversidad	Es muy importante considerar nuestro grupo como heterogéneo, aceptando las diferencias entre los alumnos/as: sus intereses, motivaciones, ritmos de aprendizaje, estimulación familiar respecto al inglés, etc. Además, tendremos especialmente en cuenta a los alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo.
El juego, instrumento privilegiado de intervención educativa	Toda actividad que se proponga debe tener un carácter lúdico. Se trata de que vayan descubriendo el inglés de un modo natural y el estado natural de los niños/as de estas edades es el juego. De esta manera aprenderán el inglés divirtiéndose, sin darse cuenta.
La actividad infantil, la observación y la experimentación	La actividad es la manera natural de aprendizaje para los niños de estas edades, por lo que las actividades que propongamos deben tener un carácter participativo y activo.
La configuración del ambiente: Marco de la intervención educativa	Debemos crear en el aula un ambiente de confianza y seguridad donde el niño se sienta animado y predispuesto a producir una lengua extranjera sin miedo a los errores y sin presiones. Aunque no comprendan todo lo que decimos, la entonación transmite nuestra actitud y ésta siempre debe ser de cariño, afecto, comprensión y tolerancia. Debemos reforzar positivamente y con entusiasmo cada vez que produzcan inglés o realicen bien la actividad.

Los espacios y los materiales: Soporte para la acción, interacción y comunicación	Para trabajar el inglés con cada grupo, nos adaptaremos a las características de su aula.
La Educación Infantil, una tarea compartida	Para que la educación del inglés sea lo más completa posible es imprescindible una coordinación tanto con las familias como con el equipo docente y, especialmente, con el tutor/a del grupo.

Como ya hemos dicho en varias ocasiones anteriormente, las TIC están presentes en todas las aulas de Educación, tanto en Infantil, como en Primaria, como en Secundaria.

Lamentablemente la bibliografía sobre el uso de TIC en el aula de Infantil no es tan abundante como la que versa sobre el uso de las tecnologías en Primaria, Secundaria o incluso Formación Profesional (FP) o Universidades, ya que con edades más avanzadas puedes trabajar muchas más cosas que con edades tempranas, aún así, con los niños de Infantil se pueden trabajar muchas cosas a través de las TIC.

2.2.1 Creación de recursos

Piaget (1976), pionero de la teoría del constructivismo, distingue dos procesos biológicos en cuanto al aprendizaje: asimilación y acomodación. Según el autor suizo, el proceso de asimilación es un proceso en el que tienes que moldear una información nueva para que encaje con nuestros esquemas actuales. Es un proceso pasivo que requiere mucha modificación o transformación de la información nueva para incorporarla a la que ya tenemos.

El proceso de acomodación es el proceso en el que se modifican los esquemas, es decir, cuando la información nueva se opone a la que ya tienes.

Por lo tanto, y según Piaget, estos dos procesos, de asimilación y acomodación, están muy relacionados entre sí, ya que explican los diferentes cambios que hay del conocimiento a lo largo de nuestra vida.

Por último la fase del equilibrio, es un proceso intermedio entre las dos fases anteriores, la de asimilación y acomodación.

Según Piaget (1970) distinguimos seis etapas de desarrollo cognitivo:

1.º La etapa de los reflejos o ajustes hereditarios, así como las primeras tendencias instintivas (nutriciones) y las primeras emociones.

2.º La etapa de las primeras costumbres motrices y de las primeras percepciones organizadas, así como los primeros sentimientos diferenciados.

3.º La etapa de la inteligencia sensoriomotriz o práctica (anterior al lenguaje), de las regulaciones afectivas elementales y de las primeras fijaciones exteriores de la afectividad. Estas primeras etapas constituyen por sí mismas el período del lactante (hasta la edad de un año y medio a dos años, o sea anteriormente al desarrollo del lenguaje y del pensamiento propiamente dicho).

4.º La etapa de la inteligencia intuitiva, de los sentimientos interindividuales espontáneos y de las relaciones sociales de sumisión al adulto (de los dos a los siete años, o segunda parte de la «primera infancia»).

5.º La etapa de las operaciones intelectuales concretas (inicio de la lógica), y de los sentimientos morales y sociales de cooperación (de los siete a los once-doce años).

6.º La etapa de las operaciones intelectuales abstractas, de la formación de la personalidad y de la inserción afectiva e intelectual en la sociedad de los adultos (adolescencia) (p. 13 y 14).

Por lo tanto, todas y cada una de las etapas nombradas anteriormente se caracterizan por la aparición de diferentes estructuras originales. Sin estas estructuras no se daría la siguiente etapa, ya que cada etapa es esencial para la siguiente. Así cada etapa constituye un equilibrio.

Por ello es importante el constructivismo ya que nos ofrece un nuevo enfoque para las nuevas tecnologías y hace que los alumnos tengan a su alcance un acceso ilimitado de información de una forma instantánea y a su vez puedan dirigir sus conocimientos y su aprendizaje como ellos quieran. Según Hernández (2008):

En los últimos diez años, muchos investigadores han explorado el papel que puede desempeñar la tecnología en el aprendizaje constructivista, demostrando que los ordenadores proporcionan un apropiado medio creativo para que los estudiantes se expresen y demuestren que han adquirido nuevos conocimientos.
(p. 29)

Para los niños es importante enseñarles un idioma extranjero a través de juegos. Para ello existen diferentes herramientas en la web, como juegos, tableros interactivos, cuentos... que pueden afianzar el aprendizaje del idioma. También debemos tener en cuenta las características psicoevolutivas de los niños con esta edad y su manera de aprender.

Para el diseño de un sitio web, debemos tener en cuenta diferentes aspectos como los objetivos, contenidos y las habilidades propias de los alumnos.

Por lo tanto, "los sitios web deben tener los objetivos claros y poner énfasis en actividades de resolución de conflictos para poder asimilar los conocimientos y responder a las preguntas a través del juego y el diálogo" (Dogoriti, 2013, 4)

Dogoriti se centra en el sitio Web aunque aporta ideas extrapolables al diseño de otros materiales digitales.

Van Scoter y Railsback (como se citó en Dogoriti, 2013) sostienen que "hay diferentes web para niños en edad preescolar que ofrecen una gama de oportunidades para desarrollar el dominio de lenguas extranjeras a través del juego y entretenimiento"
(p. 3).

Para una buena selección de materiales y el diseño del sitio web debemos mezclar diferentes métodos de enseñanza ya que dicha enseñanza del idioma es compleja para muchos profesores. Como señala Dogoriti (2013) "la capacidad de

atención de los niños es limitada, los maestros deben centrarse apelando su interés" (p. 4).

3. DESARROLLO PRÁCTICO

Una vez que hemos plasmado las diferentes ideas que engloban al tema que nos compete dentro del marco teórico, realizaremos un proyecto educativo que nos permitirá hacer una valoración pertinente con el fin último de demostrar cómo pueden favorecer las nuevas tecnologías en el aula utilizando recursos digitales para la creación de diferentes actividades.

3.1 METODOLOGÍA

Para la realización del recurso en el aula primero determinamos el contexto que teníamos y las necesidades de los niños, por eso llevamos el recurso a un aula de 5 años, aprovechando el periodo de prácticas y el tema que tratamos fue "Farm animals". Una vez que sabíamos las necesidades del aula y el tema a tratar, hicimos un estudio de diferentes recursos para elegir cuál era el más adecuado para crear nuestro material, comparamos varios materiales y decidimos cuál era el más apropiado a nuestras características. Posteriormente nos pusimos a recopilar todas las fotos, sonidos y grabaciones necesarias para la creación de nuestros recursos. Cuando teníamos todo recopilado, empezamos con la creación de ambos materiales y luego los implementamos en el aula.

A continuación vamos a exponer los días que hemos utilizado para la creación y la ejecución del recurso en el aula:

ABRIL						
L	M	X	J	V	S	D
				1 Estudio de los recursos	2 Estudio de los recursos	3
4 Comparación de recursos	5 Comparación de recursos	6	7	8 Recopilación de fotos	9 Recopilación de sonidos de los animales	10 Grabaciones de voz
11 Realización de EDILIM y POWER POINT	12 Realización de EDILIM y POWER POINT	13 Realización de EDILIM y POWER POINT	14 Realización de EDILIM y POWER POINT	15 Realización de EDILIM y POWER POINT	16 Realización de EDILIM y POWER POINT	17 Realización de EDILIM y POWER POINT
18	19	20 Exposición en el aula	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

3.2 PREPARACIÓN

3.2.1 Contextualización del recurso

En el momento en el que sabíamos las diferentes características de los alumnos, el tema con el que íbamos a trabajar, los objetivos específicos de la actividad, el tiempo

que íbamos a invertir en la preparación y ejecución y los recursos de los que disponíamos, determinamos el tipo de recurso que íbamos a implementar en el aula.

El aula en la que llevamos a cabo el recurso fue el aula de 5 años C del CEIP Numancia de Soria. El número de alumnos que había en la clase con la que trabajamos era de 19, con 10 niñas y 9 niños. Eran niños generalmente, con familias estructurales normales y con un nivel cultural medio. En general, el grupo clase era muy bueno y existía una relación entre la tutora y los niños bastante buena. En cuanto a la participación de los niños, siempre estaban dispuestos a contestarnos todo lo que les preguntábamos aunque no supieran muy bien lo que estaban diciendo.

Para la creación del material, el tema con el que trabajamos fue "Farm animals" ("Los animales de la granja") porque en el momento en el que lo implantamos en el aula, estaban estudiando los animales.

3.2.2 Revisión de recursos

A través de las TIC, se pueden realizar infinidad de actividades para desarrollar en el aula con los alumnos. A continuación presentamos algunos recursos para poder utilizar en el aula, recogidos en el blog escrito por TICeducacionEc (febrero, 2014):

- Storybird: es una herramienta online con la que puedes crear diferentes cuentos de una forma creativa y original.
- Hot potatoes: es una herramienta para crear diferentes ejercicios educativos para realizar en la web.
- LIM: a través de esta herramienta puedes crear diferentes actividades educativas en forma de libro digital.
- JClic: es un entorno en el que puedes crear diferentes actividades, hacerlas y evaluarlas.
- Cuadernía online: esta página pertenece a la Consejería de Educación y Ciencia de Castilla la Mancha y es una herramienta de fácil creación de materiales

educativos digitales. Permite la creación de cuadernos digitales forma dinámica y visual que pueden contener información y actividades multimedia.

- Ardora: esta aplicación es para los profesores, y permite crear sus propios contenidos web de una forma muy sencilla.
- Constructor: esta herramienta pertenece a la Consejería de Educación de la Junta de Extremadura y sirve para crear contenidos educativos digitales de una manera sencilla e intuitiva.
- Educaplay: esta herramienta nos permite la creación de actividades educativas multimedia para trabajar con los alumnos en el aula.
- eXeLearning: es un programa que incorpora gran cantidad de herramientas, de acceso abierto y de manejo sencillo de creación de actividades educativas.
- GLO Maker: es una herramienta en la que uno mismo puede hacer recursos basados en sus propios objetivos de aprendizaje.
- LAMS: es una herramienta opensource (fuente abierta) para diseñar, gestionar y distribuir en línea actividades de aprendizaje colaborativas.
- Malted: es una herramienta informática de autor para crear y ejecutar unidades didácticas.
- Rayuela: es una herramienta creada por el Instituto Cervantes, entendida como apoyo para el profesorado de lengua.
- Squeak: es un contexto en el que se pueden ejecutar y realizar aplicaciones multimedia.
- Xerte: herramienta creada por la Universidad de Nottingham para que los docentes de la misma puedan producir su propio material interactivo de aprendizaje.
- Courselab: es una herramienta para la creación de materiales educativos sin la necesidad de tener conocimiento ofimáticos. Ejemplo: Moodle.

- Win-ABC: es un programa educativo para trabajar la lectoescritura y las matemáticas.
- ComiKit: es una herramienta para los niños de primaria que utiliza tiras cómicas para programar el comportamiento de diferentes caracteres gráficos.
- Textoyos: este programa trabaja la reconstrucción y ordenación de textos. Similar a Hot potatoes.
- Les jeux de Lulú: son actividades interactivas, algunas de uso libre.
- Quiz faber: es una aplicación gratuita para diseñar ejercicios interactivos. Parecido a Hot potatoes.

Después de revisar y estudiar todos estos recursos, hicimos una preselección de los que consideramos más útiles para trabajar en el aula de Infantil diferentes actividades sobre un tema determinado. Elegimos EDILIM, WIN-ABC, JCLIC y HOT POTATOES y posteriormente hicimos una comparativa entre estos para escoger el más adecuado para nuestro trabajo.(ANEXO 1).

Elegimos esos items para comparar algunos de los diferentes recursos porque, después de pensar y barajar varios y estudiarlos, decidimos que estos eran claros, concisos y nos ayudaron a la hora de escoger nuestro recurso.

Mientras estábamos comparando los diferentes materiales, nos dimos cuenta de que el que más nos convenía a nuestras necesidades y a las de los niños en el aula era EDILIM ya que este recurso nos ofrece diferentes alternativas que otros no tienen. Nos propone una variedad de actividades para trabajar y, con respecto al tema que habíamos elegido para llevar a cabo en el aula, es un recurso que nos ofrece diferentes alternativas en cuanto a la introducción de imágenes y sonidos en las diferentes actividades.

Además de EDILIM como recurso temático, utilizamos también PowerPoint para introducir la sesión y que los niños se vayan familiarizando con la fecha en inglés.

PowerPoint es un programa que la gran mayoría de los ordenadores tiene instalado, ya que viene con el paquete Microsoft Office junto con otros programas como

Word, Excel, etc. Debido a sus características, es la mejor opción ofrecida por Microsoft para una clase.

Muchos profesores han encontrado cosas buenas en esta herramienta para impartir clase en diferentes asignaturas o campos, ya que es una herramienta que puede llegar a ser atractiva para los niños y tenerlos atentos durante el desarrollo de la actividad.

El material que hemos creado es un EDILIM para trabajar los animales de la granja. Dentro de éste hay diferentes actividades para que los niños puedan trabajar de forma individual y de forma colectiva, trabajen un segundo idioma, etc.

El programa EDILIM es un software educativo empleado para crear Libros Interactivos Multimedia (LIM), ya que ofrece la posibilidad de crear una gran variedad de actividades, a las cuales podremos acceder en forma de web. Se compone de un editor de actividades (EdiLIM), de un visualizador de las mismas (LIM); y un archivo en formato XML que representa el Libro Interactivo.

El lugar de trabajo consta de diferentes partes:

- Un almacén de recursos: imágenes, sonidos, videos y textos.
- Una zona de trabajo que tiene diversas opciones: elaborar nuevos libros, seleccionar las propiedades de nuestro libro, guardar.

En cuanto a la dificultad de esta herramienta a la hora de trabajar, es muy sencilla para las personas que sólo necesitan una herramienta estándar, pero para las personas a las que les gusta modificar dichas actividades parece ser un problema, ya que se queda un poco pobre en este aspecto.

Según Orts y Raserón (2011) las ventajas y los inconvenientes de utilizar este programa (p. 5):

VENTAJAS	INCONVENIENTES
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gratuito ➤ Software portable ➤ Entorno y apariencia atractivos. ➤ Manejo sencillo ➤ Permite llevar un control del progreso del alumno ➤ Posee un editor de imágenes ➤ Se puede utilizar en ordenadores, PDA y pizarras digitales 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Muchas herramientas que pueden provocar confusión ➤ Puede resultar aburrido para los niños ➤ Basado en el aprendizaje constructivista

3.2.3 Diseño y creación del recurso

Los objetivos específicos de la sesión son los siguientes:

- Utilizar de manera adecuada las TIC.
- Crear un recurso que pueda servir para el aula.

Estos son los objetivos de los recursos que hemos creado:

- Fomentar el idioma extranjero.
- Introducir conceptos básicos.
- Usar las TIC en un idioma extranjero.

Si relacionamos los objetivos con el recurso creado, vemos que los objetivos planteados son un punto clave para la implantación del recursos en el aula, ya que dichos materiales creados nos ayudan a que los niños aprendan un idioma extranjero con las TIC y además aprendan a utilizarlas para el aprendizaje y no sólo de manera lúdica.

Para crear el PowerPoint, que nos sirve como introducción de la clase, hemos utilizado imágenes para que el campo de acción de los niños sea más grande, con el fin de que tengan más margen de precisión a la hora de seleccionar una cosa u otra. Hemos intentado poner en la parte baja de la presentación las imágenes con las que el niño va a

interactuar, para que llegue sin problema a ellas. En algunos casos, como en los días o los meses del año, no ha sido posible debido al gran número de información que hemos tenido que utilizar. Hemos utilizado un fondo infantil, para que el niño se sienta identificado con él y sienta la necesidad de utilizar ese recurso para aprender en qué día estamos.

Los colores que hemos usado, no han sido cogidos al azar, sino que cada uno tiene su significado. Según Eva Heller (2004), el significado de los colores es el siguiente: para el fondo hemos usado un tono verde porque causa juventud, es el color de la primavera y de la vida. Para el fondo de los días de la semana, usamos el color azul ya que es el color de la simpatía, de la armonía y la serenidad. Para los números de los meses utilizamos el rosa porque es un color dulce y es el color de la infancia. Por último, para los meses del año elegimos un verde fresco.

La tipografía de la letra que hemos usado en este recurso, es una letra infantil, ya que los niños están acostumbrados a leer todas las letras unidas y dicha tipografía va muy bien para que los niños que están empezando a leer, distingan bien las letras.

El otro recurso que hemos creado es un EDILIM titulado "Farm animals", en el cual hemos utilizado diferentes actividades para que los niños repasen todo lo que hemos dado en la unidad didáctica de los animales.

Los colores que hemos usado para la realización de este programa según Eva Heller (2004) son: violeta para el fondo, ya que es el color de las tecnologías, azul para el fondo de la actividad de las parejas ya que este color representa el color en la simpatía y la armonía. Hemos utilizado el amarillo para que los niños supieran donde tenían que escribir, porque el amarillo representa el color de la diversión, así los niños aprenden a escribir divirtiéndose. El rosa lo hemos empleado para la actividad de unir a las mamás con las crías, ya que el rosa representa lo femenino y la inocencia. Por último, hemos utilizado el verde para el fondo de las letras, en la actividad en la que los niños tienen que buscar las letras y escribir el nombre del animal que se está describiendo, ya que el verde representa lo nuevo, el comienzo y los niños están empezando a escribir.

En cuanto al tipo de letra que hemos usado en esta presentación, es la que viene estipulada en el programa, aunque al principio y al final del cuento hemos utilizado una letra infantil, para que los niños puedan leer ellos solos lo que pone y sepan con el tema que vamos a trabajar.

La evaluación será una evaluación por parte del profesor como observador, una de los niños y otra por nuestra parte, para valorar nuestro trabajo.

Los resultados obtenidos fueron los esperados aunque podíamos haber realizado el recurso de manera que los niños que hayan terminado de participar, estuvieran entretenidos o distraídos haciendo otra cosa y no mirando a que sus compañeros acabaran.

La actividad la desarrollamos de la siguiente manera:

- En un primer momento, les explicamos a los niños que íbamos a hacer una actividad en la pizarra digital con un programa que nos permitía hacer diferentes actividades de cualquier tema. Nosotros elegimos "Farm animals" ("Los animales de la granja") porque en ese momento estábamos desarrollando la unidad didáctica de los animales.
- Primero repasamos la fecha en la que estábamos, para que fueran sabiendo los días de la semana, meses del año y el día en el que estábamos en un idioma extranjero, en este caso el inglés.
- Seguidamente, les pusimos la primera página de nuestro cuento de actividades digital y comenzamos a jugar.
- La primera actividad era un puzle. En ella los niños tenían que encajar todas las piezas y adivinar el animal que se escondía detrás de ese puzle.
- La segunda, los niños tenían que adivinar dónde estaban las parejas de los animales. Para ello tenían tiempo.
- En la siguiente actividad, como ya saben leer, tenían que relacionar el nombre del animal con la foto correspondiente.

- La siguiente actividad era muy parecida. Esta vez sonaban los sonidos de los animales y los niños tenían que llevar el nombre a la foto del sonido que habíamos escuchado.
- Actividad de relación. Aquí los niños tenían que relacionar las crías de los animales con sus madres correspondientes.
- En la siguiente actividad, primeramente se ve un animal, pero si los niños mueven el círculo, aparece otro completamente distinto que es el que tenían que adivinar y escribir su nombre.
- Otra actividad consistía en que los niños tenían que ordenar una secuencia de cuatro imágenes. En este caso, la secuencia era de una gallina poniendo huevos.
- En la siguiente actividad, los niños tenían que adivinar dónde estaba escondido un animal. Pulsas el botón de la pista, y los niños intentan visualizar dónde se esconde el animal que les hemos pedido.
- A través de diferentes órdenes, los niños tenían que adivinar de qué animal se trataba.
- En la última actividad, los niños tenían que clasificar unas imágenes en animales pequeños y animales grandes.

3.3 IMPLEMENTACIÓN DEL RECURSO

Para la realización de esta parte del TFG, hemos podido contar con la ayuda de los niños del colegio CEIP Numancia de Soria y de su profesora. Concretamente hemos probado nuestro recurso en la clase de 5 años C.

Como consecuencia de la realización del Prácticum II, hemos tenido la suerte de poder llevar a cabo este recurso en el aula y ver la reacción de los niños a la hora de la realización, hacer una evaluación de éstos, una de la profesora y otra desde nuestra perspectiva.

Para hacer una introducción a la actividad principal, creamos un PowerPoint (ANEXO 2) para que los niños supieran en qué día estábamos y así que se fueran familiarizando con el idioma. Esto nos sirvió como una actividad introductoria para que posteriormente nos derivara después a la actividad principal del día, en este caso un libro interactivo sobre los animales de la granja.

Las actividades de las que consta nuestro cuento digital "Farm animals" (Los animales de la granja) son las siguientes: (ANEXO 3)

- Puzle
- Parejas
- Nombres de los animales
- Sonidos de los animales
- Agrupar a las madres con las crías
- Adivinar el animal
- Ordenar las imágenes
- Clasificar las diferentes imágenes

El docente tiene que crear materiales didácticos porque es bueno que los niños vean en el aula actividades diferentes a las fichas de siempre, necesitan salir un poco de la rutina.

El tiempo estimado para la realización de la sesión fueron 45 minutos, tiempo necesario para que todos los niños pudieran participar en dicha actividad. Dentro de este tiempo está incluida la presentación de enlace para introducir la actividad "Farm animals".

La actividad estaba pensada para que los niños repasaran todo lo que habíamos estado viendo en la unidad didáctica de los animales, por eso decidimos crear el EDILIM de "Farm animals" ("Animales de la granja").

Las herramientas de las que disponíamos a la hora de realizar la sesión fueron un ordenador con acceso a internet, la PDI del aula, el cañón para que se pudiera proyectar en la PDI y los alumnos con los que realizar la actividad.

El recurso lo implementamos en el aula el día 20 de Abril de 2016. Los niños estaban encantados porque nos tocaba jugar en la pizarra digital y no hacer una ficha.

La actividad transcurrió con normalidad, a pesar de la impaciencia de los alumnos por salir a "jugar" con la pizarra digital.

3.4 EXPOSICIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Durante todo el transcurso de la sesión, los niños estuvieron muy participativos y con muchas ganas de jugar en la pizarra digital.

Cuando terminamos la actividad, pedimos a la tutora del aula que evaluase nuestra acción con la pizarra digital (ANEXO 4). Así mismo, nosotros evaluamos también la actividad de los niños (ANEXO 5) y nuestra presencia como guía en esta actividad (ANEXO 6).

En cuanto a los ítems propuestos para la evaluación del recurso, creemos que han sido los adecuados para evaluar este tipo de material.

En la evaluación que realizó la tutora del aula, como profesora observadora, no puso ninguna observación al respecto, para ella todos los ítems fueron correctos y la actividad se desarrolló de forma ordenada.

En la evaluación de los niños tenemos que apuntar que en todas las actividades querían participar y, a consecuencia de esto, no escuchaban las órdenes de dichas actividades y teníamos que repetir las órdenes para que atendieran.

A nuestra evaluación como profesora guía de la actividad y desde un punto de vista personal, creemos que hay alguna respuesta con la que habría que añadir alguna observación y ser autocríticos con ella.

En el transcurso de la sesión encontramos puntos fuertes y puntos débiles que podemos mejorar.

Por un lado, los puntos fuertes son la interacción entre los alumnos para ayudarse los unos a los otros, el uso de las TIC como herramienta para aprender un idioma extranjero, realización de las diferentes actividades para afianzar los conceptos aprendidos durante toda la unidad didáctica de los animales...

En cuanto a nuestros puntos fuertes a la hora de realizar la sesión encontramos que hemos sido flexibles y tolerantes a la hora de la implantación de la misma, los pensamientos y emociones se retroalimentan con los de los alumnos, y fuimos conscientes, en todo momento, de las emociones que los alumnos tenían tanto positivas (en casi todo el momento), como las negativas. Creemos que los contenidos sí que los dominamos y eran los adecuados dentro de la unidad didáctica que estábamos trabajando, al igual que establecimos un clima adecuado entre los niños, los motivamos, hemos tenido bastante comunicación entre los alumnos y nosotros y las actividades y las explicaciones han sido claras.

Por otro lado, los puntos débiles que podemos destacar pensamos que en el ítem que dice " ha tenido el control de la clase en todo momento", no es del todo cierto, por eso hemos puesto en la evaluación "a veces", ya que había momentos en los que los niños no prestaban atención porque se aburrían mientras sus compañeros realizaban las actividades del cuento digital y estaban hablando con otros compañeros. Por mucho que les dijéramos que atendieran al resto de los compañeros, entendemos que un niño no se puede estar quieto y prestar atención durante mucho tiempo.

Desde nuestro punto de vista, creemos que el control de la clase lo hemos tenido en todo momento, pero alguna vez que otra los niños trabajaban a un ritmo más despacio que otros y sus compañeros les estaban diciendo la respuesta en vez de dejarles pensar. Una solución que planteamos para este pequeño problema es tener a los niños que no están en ese momento participando en la actividad con la pizarra digital haciendo actividades complementarias pero no digitales y así mantenemos un equilibrio entre la era digital y la era de lo físico. Como dice Rowan (2010) en su libro "*Virtual Child*" los niños tienen que jugar más con los juguetes y no utilizar tanto las nuevas tecnologías a edades tan tempranas, por eso es bueno el uso de las TIC es su justa medida y redirigir la educación hacia el aprendizaje de la lectoescritura y la pintura.

Por eso proponemos diferentes actividades, para los niños que no están utilizando la pizarra digital, relacionadas con la unidad didáctica de los animales. Algunas de las actividades que proponemos puede ser hacer animales con plastilina, hacer puzles de animales, un dibujo de diferentes animales, darles una revista y que busquen animales y, si saben escribir, que pongan qué animal es, leer un cuento relacionado con animales, buscar diferentes animales escondidos por la clase, en pequeños grupos, adivinar el sonido del animal. Todas estas actividades las podíamos realizar con la ayuda de la tutora del aula, ya que implantamos el recurso en el aula durante el periodo de prácticas.

La actividad de la imitación de los animales y la de buscar diferentes animales en el aula, son actividades que pueden desequilibrar el tono de voz en el aula, ya que, concretamente estas dos actividades necesitan más movimiento y pueden distraer a los niños que todavía están realizando la actividad de la pizarra digital. Por eso, estas actividades sólo se pueden realizar si tenemos a una profesora de apoyo en ese momento en el aula, para que no se distraigan los niños que están haciendo la actividad del cuento digital. El resto de las actividades, son alternativas que la profesora puede usar estando sola en el aula con los alumnos.

Todas estas actividades alternativas son para los niños y niñas que ya han participado en el recurso de la pizarra digital, ya que a los que todavía no les ha llegado el turno, tienen que estar atentos a los posibles fallos de sus compañeros ya que pueden ser ellos los siguientes en salir.

4. CONCLUSIONES

Como hemos visto y se ha quedado plasmado en este trabajo, las TIC dentro de un aula de Infantil son muy importantes.

Los profesores de hoy en día deben saber que en el mundo de las TIC tienen todavía mucho camino que recorrer, ya que muchos de los niños cuando van al colegio por primera vez, saben utilizar el ordenador y la pizarra digital aunque la utilicen de forma lúdica y no para leer y escribir. Para ello es necesario que nos replanteemos y

reconsideremos que los profesores actuales, y los que están empezando, tienen que aprender mucho más de lo que saben sobre las nuevas tecnologías, porque han venido para quedarse. Nosotros, como futuros profesores, no debemos darles la espalda, ya que las TIC, nos pueden abrir las puertas a nueva realidad que llevamos viviendo desde hace un tiempo.

La enseñanza de un idioma extranjero (inglés) es una tarea difícil para el docente, ya que existen muchas limitaciones a la hora de que los alumnos se comuniquen con el profesor en este idioma. Por ello, como hemos visto en este trabajo, a través de las TIC la tarea se convierte en más fácil, divertida y entretenida para los alumnos y profesores, ya que los alumnos a través de las TIC, se motivan más por el aprendizaje, simplemente por el hecho de ser con un método diferente al tradicional y salir un poco de la rutina.

Las TIC, son una herramienta que, como maestros, nos ayuda a mejorar el formato de dar la clase, pero debemos tener en cuenta que son una herramienta de la que nosotros tenemos el control y enseñamos con ella. Por esa razón, debemos tener en cuenta que las TIC no van a reemplazar al profesor, si no que van a ser una guía y ayuda en su enseñanza.

El poder llevar al aula el recurso creado, ha sido un referente en nuestra carrera, porque gracias a eso, nos hemos dado cuenta de las limitaciones que podemos tener a la hora de llevarlo a cabo, los contratiempos que pueden surgir, el poder ver las caras de felicidad, entusiasmo e ilusión de los niños, o simplemente el hecho de escuchar de una de sus bocas el decir *"nos gusta que hagas actividades diferentes a las de todos los días, nos gusta que des tu las clases"*. Simplemente con esa frase, nos damos cuenta de que los niños son el futuro y que poco a poco los maestros podemos cambiarlo si empezamos a llevar al aula recursos creados por nosotros mismos y hacer que las clases sean más entretenidas gracias a esos recursos.

Con la realización de este proyecto educativo, nos hemos acercado un poco más al mundo de las nuevas tecnologías y puede servir de guía para futuros docentes. Además, hemos intentado enfocarlo de una manera práctica y fácil de usar.

Con las dos actividades realizadas en el aula, un libro digital "Farm animals" como recurso principal y un PowerPoint sobre la fecha en la que estamos como material introductorio, en ambos casos utilizando las TIC, los resultados nos llevaron a una buena conclusión y a darnos cuenta de los errores que pudimos cometer, para no cometerlos en próximas ocasiones. Además fueron dos recursos con diferentes actividades enriquecedoras y motivadoras para los alumnos, lo que creemos y estamos seguros de que ha sido una mejora para el proceso de enseñanza aprendizaje.

En definitiva, lo que hemos querido conseguir con este trabajo es que las TIC estén más presentes en las aulas para la enseñanza de un idioma extranjero, como es el inglés, y sobre todo, que los maestros que están y que van a llegar, creen materiales didácticos digitales para que el aprendizaje de los niños sea más enriquecedor.

La realización de este trabajo nos ha aportado a nivel personal, no solo nos han aportado conocimientos, sino que también han creado en nosotros la inquietud y el interés para seguir investigando sobre el tratamiento de las nuevas tecnologías y de los cambios educativos y sociales que han primado de un tiempo a esta parte. Además, hemos podido conocer los diferentes modelos y criterios en los que se fundamenta la educación y el aprendizaje bilingüe.

5. BIBLIOGRAFÍA

Asorey Zorraquino, E y Gil Alejandro, J. El placer de usar las TIC en el aula de Infantil. Recuperado de <http://www.mecd.gob.es/revista-cee/pdf/n12-asorey-zorraquino.pdf>

Carrera Ruiz, A. (2011, febrero). El inglés en Educación Infantil. *Aula del pedagogo*. Recuperado de <http://www.auladelpedagogo.com/2011/02/el-ingles-en-educacion-infantil/>

Calvo Ivanovic, I. Proyecta color. Significado del color. *Color a color*. Recuperado de <http://www.proyectacolor.cl/significados-del-color/color-a-color/>

Definición de Power point. Recuperado de <http://definicion.de/power-point/>

Dogoriti, E (2013). *The utilization and integration of ict tools in promoting english language learning into nursery schools: a case study in greece*. Recuperado de <http://www.icicte.org/Proceedings2013/Papers%202013/SP1-Dogoriti.pdf>

Domingo Coscollola, M y Fuentes Agustó, M (2010, enero). Innovación educativa: experimentar con las tic y reflexionar sobre su uso. *Pixel- Bit. Revista de Medios y Educación*. Recuperado de <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n36/13.pdf>

Elia (2011, noviembre). La importancia de las TIC en educación infantil. *Educación Infantil*. Recuperado de <http://infantil-elia.blogspot.com.es/2011/11/la-importancia-de-las-tics-en-educacion.html>

Fernández Fernández, I. (2010, abril). *Las TIC en el ámbito educativo*. Recuperado de <http://educrea.cl/las-tics-en-el-ambito-educativo/>

García Varcárcel, A y González Rodero, L (2006). *Uso pedagógico de materiales y recursos Educativos de las tic: sus ventajas en el Aula*. Recuperado de <http://docplayer.es/54451-Uso-pedagogico-de-materiales-y-recursos-educativos-de-las-tic-sus-ventajas-en-el-aula.html>

Heller, E. (2004). *Psicología del color*. Recuperado de <http://www.psicologiadelcolor.es/colores-psicologicos/>

Mayenco López, M. (2009, septiembre). *Uso de las TIC en el aula*. Recuperado de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_21/MANUEL_A_MAYENCO_1.pdf

Moya Martínez, A.M. (2009, noviembre). *Las Nuevas Tecnologías en la Educación*. Recuperado de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_24/ANTONIA_M_MOYA_1.pdf

Orts Gutierrez, T y Raserón Vargas, V (2011/2012). *Creando libros interactivos con EDILIM*. Recuperado de <http://es.slideshare.net/Angeldamore/edilim-12178805>

Palomar Sánchez, M. J (2009, diciembre). *Ventajas e inconvenientes de las TIC en la docencia*. Recuperado de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_25/MARIA_JOSE_PALOMAR_SANCHEZ01.pdf

Piaget, J., & Teóricos, A. (1976). Desarrollo cognitivo. *España: Fomtaine*. Recuperado de <http://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1GLSVP9CH-PV9NK9-H11/Desarrollo%20Cognitivo.pdf>

Piaget, J. (1986). Seis estudios de psicología. (2ª ed.) Barcelona: Barral. Recuperado de http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean_Piaget_-_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf

Prensky, M. (2010). Nativos e inmigrantes digitales. *Cuadernos SEK 2.0*. Recuperado de [http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)

Requena, S. R. H. (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías, aplicado en el proceso de aprendizaje. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 5(2), 6.

ROWAN, C. A. (2010): *Virtual child: The terrifying truth about what technology is doing to children*. Sechelt: Sunshine Coast Occupational Therapy, Inc.

Temprano Sánchez, A. (2011): *Las TIC en la enseñanza bilingüe*. Sevilla: Eduforma
TICeducaciónEC (25 febrero 2014). 20 herramientas para crear actividades educativas interactivas [Mensaje en el blog Las TIC y su utilización en educación]. Recuperado de <http://tics-ti.blogspot.com.es/2014/02/20-herramientas-para-crear-actividades.html>

Urdinez, M. (2015, marzo). Nuevas formas de innovar en la escuela. *La Nación* Recuperado de <http://www.lanacion.com.ar/1774199-nuevas-formas-de-innovar-en-la-escuela>

Vidal, M^a . P. (2006). Investigación de las TIC en la educación, *Revista latinoamericana de Tecnología Educativa*, 5 (2), 539-552. Recuperado de http://www.unex.es/didactica/RELATEC/sumario_5_2.htm

ANEXOS

ANEXO 1:

EDILIM

	SI	NO	A VECES
Es accesible	X		
Es gratuito	X		
Tiene diferentes actividades "cargadas" para ser usadas	X		
Los niños tienen que saber escribir			X
Los niños tienen que saber leer	X		X
Tiene o se pueden introducir sonidos	X		
Permite insertar actividades nuevas		X	
Diferentes idiomas		X	
Se puede utilizar el teclado y el ratón	X		
El material creado se almacena online		X	
Se puede descargar el material para utilizar sin conexión a internet		X	

WIN-ABC

	SI	NO	A VECES
Es accesible	X		
Es gratuito	X		
Tiene diferentes actividades "cargadas" para ser usadas		X	
Los niños tienen que saber escribir	X		
Los niños tienen que saber leer	X		
Tienen o se pueden introducir sonidos		X	
Permite insertar actividades nuevas		X	
Diferentes idiomas		X	
Se puede utilizar el teclado y el ratón		X	
El material creado se almacena online	X		
Se puede descargar el material para utilizar sin conexión a internet		X	

JCLIC

	SI	NO	A VECES
Es accesible	X		
Es gratuito	X		
Tiene diferentes actividades "cargadas" para ser usadas		X	
Los niños tienen que saber escribir	X		
Los niños tienen que saber leer	X		
Tienen o se pueden introducir sonidos		X	
Permite insertar actividades nuevas		X	
Diferentes idiomas		X	
Se puede utilizar el teclado y el ratón		X	
El material creado se almacena online		X	
Se puede descargar el material para utilizar sin conexión a internet		X	

HOT POTATOES

	SI	NO	A VECES
Es accesible	X		
Es gratuito	X		
Tiene diferentes actividades "cargadas" para ser usadas	X		
Los niños tienen que saber escribir			X
Los niños tienen que saber leer	X		
Tienen o se pueden introducir sonidos	X		
Permite insertar actividades nuevas		X	
Diferentes idiomas	X		
Se puede utilizar el teclado y el ratón	X		
El material creado se almacena online		X	
Se puede descargar el material para utilizar sin conexión a internet		X	

ANEXO 2:

POWERPOINT

The date



fppt.com

What day is today?

Monday Tuesday Wednesday



Thursday Friday Saturday

Sunday





fppt.com

Yes! Today is Wednesday



fppt.com

No! Try again



fppt.com

What number is it?


1 2 3 4 5 6 7 8

9 10 11 12 13 14 15

16 17 18 19 20 21 22

23 24 25 26 27 28

29 30 31



fppt.com

Yes!

Today

is 20



fppt.com

No! Try again



fppt.com


What month is it?

January February March

April May June July

August September October

November December



fppt.com

Yes!
It is April



fppt.com

No! Try again



fppt.com

Today is
Wednesday
20th of April



fppt.com

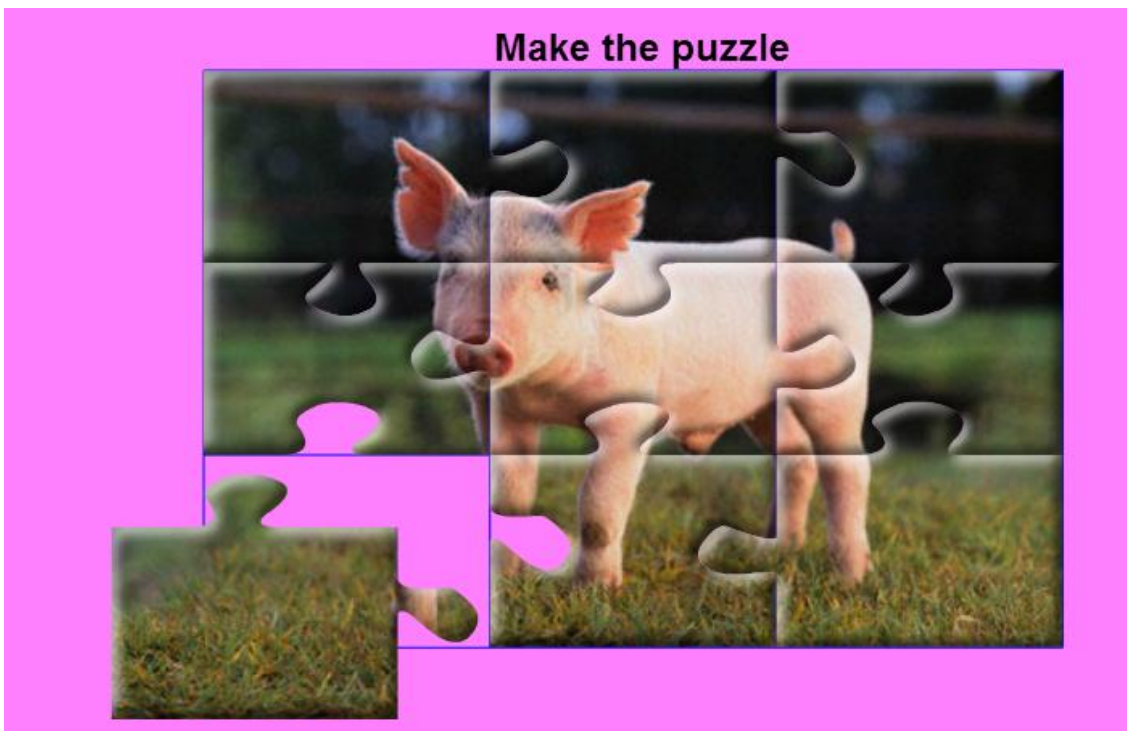
Farm animals



fppt.com

ANEXO 3:

EDILIM



find the couple



Do you know the name of this animals?



Hen



Horse

Rabbit

Pig

Cow



Identify the sounds of animals



Cow

Duck

Horse

Sheep

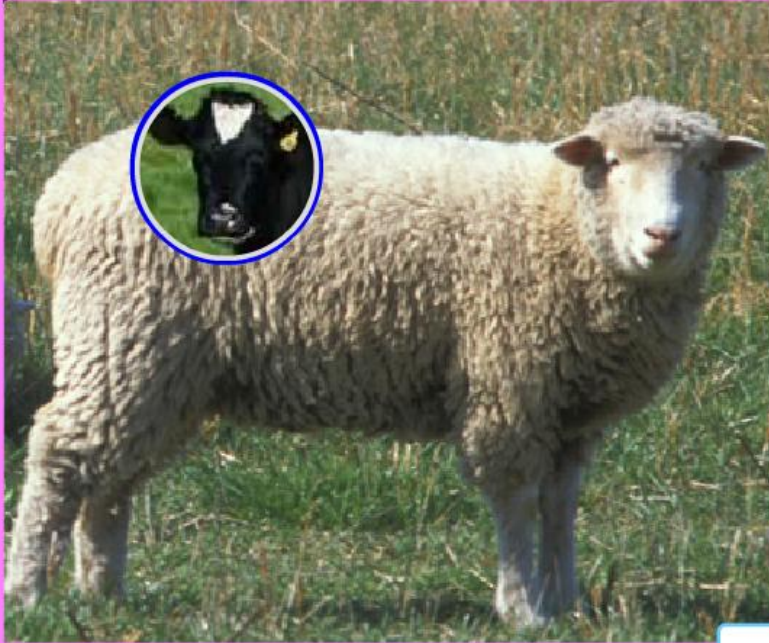
pig



Match each baby to their mum



Which animal is behind the sheep?

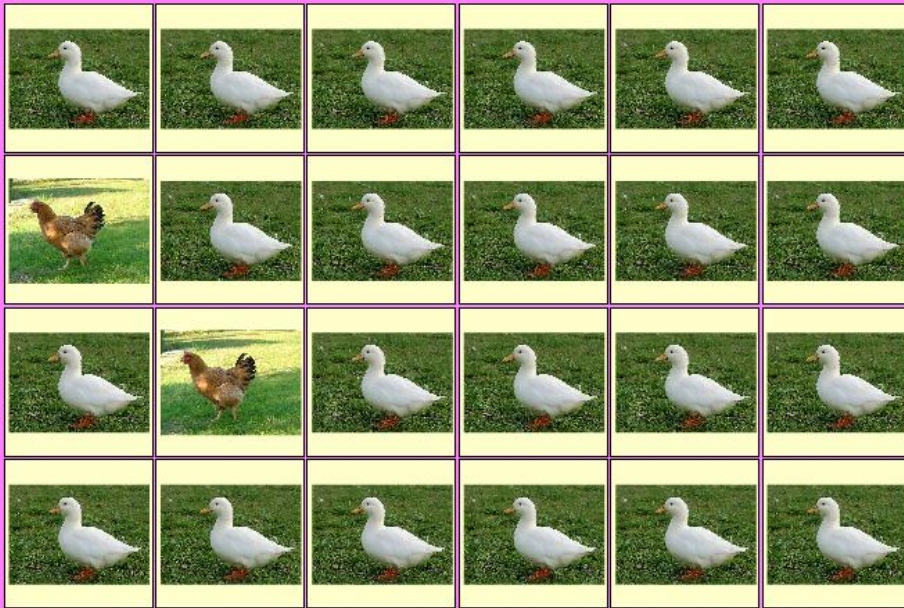


Put the pictures in the correct order

--	--	--	--



Can you find the hen?



2

2 ?



What animal it is?



The farm animal that lays eggs

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n
ñ	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	ç

- 6
- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

Do you know what animal it is?



It gives wool to keep you warm in winter

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n
ñ	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	ç

- 6
- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

What animal is this?

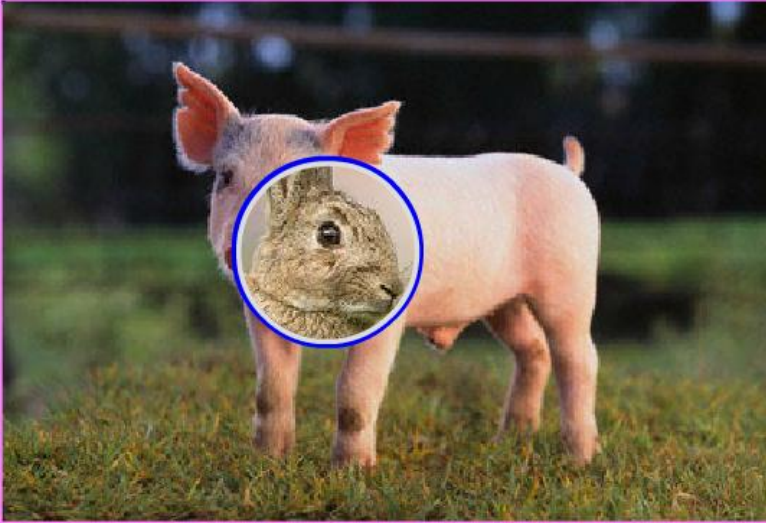


It has spots on the body and gives milk

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n
ñ	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	ç

- 6
- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

Which animal is behind the pig?



Can you find the sheep?



2

2 ?



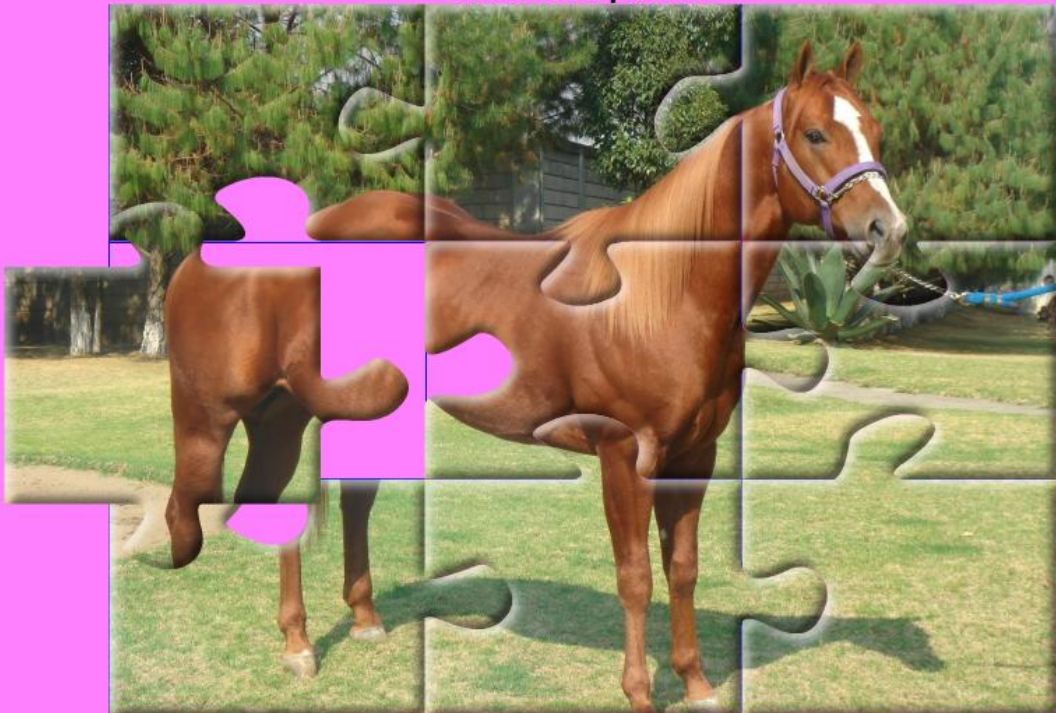
Group the pictures

Big animals

Small animals



Make the puzzle





ANEXO 4:

PROFESORA OBSERVADORA

	SI	NO	A VECES
Domina los contenidos de la actividad propuesta	X		
Establece un clima adecuado entre los niños	X		
Las explicaciones son claras	X		
Mantiene la atención de los niños	X		
Los contenidos han sido adecuados	X		
El tiempo ha sido el adecuado	X		
Ha tenido el control de la clase en todo momento	X		
Ha conseguido motivar a los niños	X		
Ha habido comunicación entre el profesor y los alumnos	X		
Las actividades han sido atractivas	X		

ANEXO 5:**NIÑOS**

	SI	NO	A VECES
Han entendido las explicaciones de las actividades	X		
Se han divertido	X		
Las actividades son adecuadas a la edad	X		
Participación de forma activa de los niños	X		
Muestran interés por las distintas actividades	X		
Han respetado su turno	X		
Utilizan adecuadamente la PDI	X		
Han estado motivados durante la sesión	X		
Han participado todos	X		
Han prestado atención a todas las actividades propuestas	X		

ANEXO 6:**NOSOTROS COMO PROFESORES**

	SI	NO	A VECES
Domina los contenidos de la actividad propuesta	X		
Establece un clima adecuado entre los niños	X		
Las explicaciones son claras	X		
Mantiene la atención de los niños	X		
Los contenidos han sido adecuados	X		
El tiempo ha sido el adecuado	X		
Ha tenido el control de la clase en todo momento			X
Ha conseguido motivar a los niños	X		
Ha habido comunicación entre el profesor y los alumnos	X		
Las actividades han sido atractivas	X		

