



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

CURSO 2023/2024

TRABAJO DE FIN DE GRADO

**“PROYECTOS DE ALFABETIZACIÓN TRANSMEDIA EN
EDUCACIÓN INFANTIL: DISEÑO DE UNA SITUACIÓN DE
APRENDIZAJE”**

Por: Lorena García Domínguez

Tutor del TFG: Eduardo Fernández Rodríguez

Junio de 2024

RESUMEN:

Este Trabajo Final de Grado (TFG) recoge una propuesta docente de una situación de aprendizaje en el ámbito de la Educación Infantil, abordando temas como son la alfabetización transmedia y el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).

El trabajo está estructurado en 7 partes. En primer lugar tenemos la introducción de este TFG, seguidamente los objetivos que pretende conseguir este trabajo, la justificación del tema seleccionado y las competencias específicas que desarrolla en términos profesionales, una fundamentación teórica que pone de manifiesto la relevancia de la alfabetización transmedia y el Aprendizaje Basado en Proyectos, el diseño de una propuesta de situación de aprendizaje, las conclusiones y consideraciones finales que obtiene la autora de este y, por último, una lista bibliográfica con las referencias utilizadas para la realización de este Trabajo Final de Grado.

PALABRAS CLAVE: Educación Infantil, alfabetización transmedia, Aprendizaje Basado en Proyectos, situación de aprendizaje.

ABSTRACT:

This Final Degree Project (TFG) includes a teaching proposal for a learning situation in the field of Early Childhood Education, addressing issues such as transmedia literacy and Project Based Learning (PBL).

The work is structured in 7 parts. Firstly, we have the introduction to this dissertation, followed by the objectives that this work aims to achieve, the justification of the selected topic and the specific competences that it develops in professional terms, a theoretical foundation that highlights the relevance of transmedia literacy and Project Based Learning, the design of a learning situation proposal, the conclusions and final considerations that the author obtains from it and, finally, a bibliographical list with the references used to carry out this Final Degree Project.

KEY WORDS: Infant Education, transmedia literacy, Project Based Learning, learning situation.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. OBJETIVOS DEL TRABAJO DE FIN DE GRADO.....	1
3. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO DE FIN DE GRADO.....	2
4. FUNDAMENTACIÓN Y MARCO TEÓRICO.....	6
4.1. El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).....	6
4.2. La alfabetización transmedia.....	13
5. DISEÑO DE LA PROPUESTA DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE.....	20
5.1. La conexión con los elementos curriculares.....	20
5.2. La metodología.....	20
5.3. La secuenciación didáctica.....	28
5.4. La temporalización y los recursos de este proyecto.....	31
5.5. La evaluación de la situación de aprendizaje.....	32
5.6. La vinculación de esta situación de aprendizaje con planes y programas del centro educativo.....	33
6. CONCLUSIONES Y CONSIDERACIONES FINALES.....	34
7. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS.....	35

1. INTRODUCCIÓN:

En el presente Trabajo Final de Grado se pretende realizar una propuesta de intervención educativa mediante una situación de aprendizaje centrada en la alfabetización transmedia y en el Aprendizaje Basado en Proyectos. Esta propuesta se va a llevar a cabo en un aula de educación infantil correspondiente al tercer curso del segundo nivel, es decir, va a ser propuesta para ser llevada a la práctica con niños de 5 años. Con esto se busca poner de manifiesto la importancia de las nuevas técnicas y metodologías como procedimiento lúdico e innovador para desarrollar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Para ello se han marcado una serie de objetivos que pretenden dar coherencia a este TFG. Posteriormente se realiza la vinculación del presente trabajo con las competencias específicas del título de Maestra de Educación Infantil y se expone la justificación sobre la elección del tema elegido.

Se realiza una exposición acerca de la justificación teórica para la realización de dicha propuesta de intervención, comenzando por la importancia y las ventajas del Aprendizaje Basado en Proyectos y finalizando por los beneficios y destrezas que nos ayuda a obtener un proyecto basado en la alfabetización transmedia.

Una vez finalizado el anterior apartado, podemos ver como se expone la propuesta de la situación de aprendizaje y su diseño para su posible futura implementación.

Por último, encontramos las conclusiones extraídas de la realización de esta propuesta de situación de aprendizaje, así como la importancia que ha tenido el Trabajo Final de Grado en mi propia experiencia profesional.

2. OBJETIVOS DEL TRABAJO DE FIN DE GRADO:

Los objetivos marcados con la realización de este trabajo fin de grado son los siguientes:

1. Realizar una revisión respecto a las relaciones que se establecen entre el ABP y la alfabetización transmedia, especialmente en el ámbito de la educación infantil.
2. Diseñar una propuesta didáctica basada en una situación de aprendizaje articulada en torno a los principios y estrategias de las narrativas transmedia, utilizando como contexto de intervención un aula de educación infantil de 5 años.

3. Resaltar la importancia que tiene en la formación inicial de profesionales de educación infantil, la conformación de ambientes de aprendizaje vinculadas con la cultura transmedia.

3. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO FIN DE GRADO:

Durante este TFG se van a trabajar las competencias específicas del título de Maestra en Educación Infantil que encontramos en la Memoria de la Titulación de Grado en Educación Infantil UVA, según el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias. Todo ello se hará mediante una propuesta de intervención docente destinada a la iniciación en proyectos de alfabetización transmedia por parte de los alumnos del aula de 5 años de un centro público urbano de Valladolid.

Para explicar cada competencia específica, lo haré en base a 3 módulos:

- En el módulo de la formación básica encontramos:

“Capacidad para saber promover la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, la libertad, la curiosidad, la observación, la experimentación, la imitación, la aceptación de normas y de límites, el juego simbólico y heurístico”.

Esta competencia se relaciona con este TFG porque gracias al ABP, la propuesta de situación de aprendizaje les va a permitir a los alumnos ser más autónomos, experimentar, observar, imitar, aceptar y conocer las normas y límites de este proyecto, así como aprender mediante el juego simbólico y heurístico.

“Conocer la dimensión pedagógica de la interacción con los iguales y los adultos y saber promover la participación en actividades colectivas, el trabajo cooperativo y el esfuerzo individual”.

Se puede relacionar esta competencia con este TFG ya que, se va a promover la participación de todos los miembros en actividades colectivas (como serán las actividades del proyecto). En la propuesta de situación de aprendizaje un principio básico y metodológico es el trabajo cooperativo y el esfuerzo individual forma parte de esto debido a que, gracias al esfuerzo de cada componente del grupo, la actividad propuesta es llevada a cabo con éxito.

“Saber observar sistemáticamente contextos de aprendizaje y convivencia y saber reflexionar sobre ellos”.

Esta competencia específica se ve reflejada en este TFG ya que, al dividir las actividades que conforman el proyecto propuesto, la tutora o tutor que lo lleve a cabo va a ser capaz de observar y analizar los diferentes contextos de aprendizaje y convivencia que se van a dar en el grupo clase, así como reflexionar sobre las diferentes capacidades o limitaciones que puedan tener los alumnos.

- En el módulo de lo didáctico disciplinar:

“Favorecer el desarrollo de las capacidades de comunicación oral y escrita”.

Esta competencia específica por parte de la tutora o tutor se verá claramente en este TFG ya que, él o ella serán los que favorezcan el desarrollo de las capacidades de comunicación oral y escrita en este proyecto, gracias a las actividades propuestas en la situación de aprendizaje.

“Ser capaces de utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos”.

Esto se verá reflejado en este TFG gracias a la metodología que se va a emplear para llevar a cabo la propuesta de situación de aprendizaje de este ya que, todo este proyecto podrá considerarse un juego para ellos. Aunque sea una estrategia didáctica para los profesionales de la educación, para los niños simplemente será una actividad que se sale de la monotonía de la clase y que les permite aprender lúdicamente.

“Ser capaces de realizar experiencias con las tecnologías de la información y comunicación y aplicarlas didácticamente”.

Esta competencia específica se verá reflejada en el uso de las tecnologías de la información por parte de este proyecto ya que, gracias a plataformas digitales, los alumnos desarrollarán actividades que, aplicadas didácticamente, les permitirán acceder a este campo tecnológico de manera lúdica.

“Expresarse, de modo adecuado, en la comunicación oral y escrita y ser capaces de dominar técnicas para favorecer su desarrollo a través de la interacción”.

Esta competencia se verá expuesta en este TFG debido a que se utilizará técnicas que favorezcan el desarrollo de la comunicación oral y escrita a través de la interacción como,

por ejemplo, cuando realicen las actividades que conlleven una puesta en común de ideas o una situación en la que tengan que ponerse todos de acuerdo, así como la creación de materiales de lectoescritura para las diferentes actividades propuestas.

“Ser capaces de promover la sensibilidad relativa a la expresión plástica y a la creación artística”.

Esta competencia será reflejada en este TFG mediante las actividades que conlleven una expresión artística, como será claro el ejemplo de la creación del álbum ilustrado, en la que los alumnos deberán recrear plástica y artísticamente escenas de la representación de la historia que hayan creado ellos mismos.

- En el módulo del Practicum y Trabajo Fin de Grado:

“Ser capaces de aplicar los procesos de interacción y comunicación en el aula, así como dominar las destrezas y habilidades sociales necesarias para fomentar un clima que facilite el aprendizaje y la convivencia”.

Esta competencia específica se verá inmersa en este TFG ya que, la tutora o tutor que lleve a cabo esta propuesta de proyecto deberá crear un clima y un ambiente que facilite el aprendizaje y la convivencia entre los alumnos, reordenando la clase, dividiendo a estos por grupos heterogéneos y tomando decisiones que condicionen las interacciones del grupo clase.

“Participar en la actividad docente y aprender a saber hacer, actuando y reflexionando desde la práctica, con la perspectiva de innovar y mejorar la labor docente”.

Esta competencia específica del profesorado no solo debería verse inmersa en esta propuesta de proyecto, sino en todo lo relacionado con la labor docente ya que, estar continuamente en formación y aprendiendo nuevas técnicas y metodologías debería ser obligatorio a todos.

Bien es cierto, que en este TFG se va a ver reflejada gracias a la utilización de nuevas plataformas digitales, así como nuevas actividades que resultarán lúdicas para el alumnado y nos permitirán conseguir que ellos mismos adquieran diferentes competencias en términos tecnológicos.

“Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo en el alumnado”.

Esta competencia específica se verá expuesta en este TFG ya que, se promoverá en el alumnado hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo debido a que ellos mismos serán los que creen la historia y desarrollen las diferentes actividades propuestas basándose en su autonomía para tomar decisiones y en el trabajo cooperativo, que les permitirá sacar este proyecto adelante.

Todas estas competencias se relacionan con el presente TFG como ya se ha indicado antes mediante la propuesta de la situación de aprendizaje y de su posible implementación en el aula. También, la fundamentación teórica y los conocimientos adquiridos al realizar este trabajo, ha permitido a la autora de este TFG, conocer y aprender estrategias y recursos para la iniciación a proyectos de alfabetización transmedia.

Por último, la elección de este tema para el TFG se ha visto condicionada por el interés que despierta en mí las nuevas técnicas y metodologías activas existentes, como son el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y la alfabetización transmedia.

A continuación, veremos qué son, cuáles son los beneficios y limitaciones y cuál es su función en el ámbito de la educación, profundizando en gran medida en el ámbito de la educación infantil.

4. FUNDAMENTACIÓN Y MARCO TEÓRICO:

En primera instancia he de decir que el marco teórico se va a estructurar en dos partes, siendo esta primera centrada en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) donde veremos qué es, su relevancia en la educación y más concretamente en el ámbito de la educación infantil y, por otro lado, la alfabetización transmedia, la cual definiremos y veremos cuál es su importancia en el ámbito multimodal.

Comenzando por la primera parte, vamos a dividirla de la manera anteriormente citada:

4.1. El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):

El Aprendizaje Basado en Proyectos es un enfoque de la enseñanza que se ha diseñado para proporcionar a los estudiantes la oportunidad de desarrollar conocimientos y habilidades a través de proyectos interactivos y atractivos para ellos que giran alrededor de desafíos y problemas que pueden enfrentar en el mundo real.

Es uno de los enfoques pedagógicos innovadores más utilizados en la actualidad y, a través de él, los proyectos de aprendizaje se convierten en el eje central de la planificación educativa.

Este método de aprendizaje se centra en aprender a través de la realización de proyectos concretos y significativos, es decir, en este enfoque didáctico, los alumnos trabajan en equipo para planificar, investigar, diseñar y presentar un proyecto en el que aplican los conocimientos y habilidades adquiridos.

Gracias a este método para el aprendizaje se fomenta, en los estudiantes, la colaboración, la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, ya que los alumnos deben enfrentarse a desafíos reales y encontrar soluciones de manera autónoma. Además, ayuda a contextualizar el aprendizaje y a darle sentido a los contenidos curriculares que se quieran tratar, lo que favorece una comprensión más profunda y duradera de estos.

Si hablamos de los niveles de concreción curricular, el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) se sitúa en el nivel más alto de concreción, en el que se concretan los objetivos de aprendizaje a través de la planificación y ejecución de proyectos integradores que abarcan múltiples áreas curriculares y permite una visión global e interdisciplinar del conocimiento, y es conocido como el proyecto pedagógico. En este contexto, se puede aplicar el Aprendizaje Basado en Proyectos al nivel de la programación didáctica.

El Aprendizaje Basado en Proyectos hace que los alumnos puedan sentirse más motivados y comprometidos con su proceso de aprendizaje. También, es importante que los proyectos estén comprometidos con los objetivos y contenidos curriculares establecidos en los diferentes niveles de concreción curricular, para así garantizar que los estudiantes adquieran los conocimientos y competencias necesarios.

Con todo esto, quiero decir que la aplicación del Aprendizaje Basado en Proyectos en el nivel de programación didáctica permite una enseñanza más significativa, motivadora e integrada, que favorece el desarrollo integral de los alumnos dentro de los niveles de concreción curricular.

Por otro lado, los pasos principales para llevar a cabo el Aprendizaje Basado en Proyectos son los siguientes:

1) Definición del problema o pregunta principal:

Aquí se plantea el problema o la pregunta, como primera toma de contacto con esta metodología, a lo que los alumnos deberán enfrentar y responder a lo largo del proyecto. Esta debe de ser desafiante y ha de motivar a estos a investigar y trabajar en equipo.

2) Planificación del proyecto:

Se establecen los objetivos, los recursos que se van a necesitar, los roles de cada miembro o de cada equipo y el cronograma de trabajo. Aquí es fundamental que los estudiantes participen activamente para sentirse comprometidos con el proyecto.

3) Investigación y búsqueda de información:

Deben investigar, recopilar información y analizarla para responder a la pregunta principal o resolver el problema que se les plantea. Han de consultar diferentes fuentes diferentes y fiables para que su aprendizaje se vea enriquecido verdaderamente.

4) Creación del producto final:

En esta fase los alumnos pondrán en práctica los conocimientos adquiridos para crear el producto final que dé respuesta al problema inicial planteado. Se puede hacer de diversas maneras como, por ejemplo, un informe, una maqueta, etc.

5) Evaluación y retroalimentación:

Una vez finalizado el proyecto, se hará una evaluación del proceso y del producto final.

Algunos pedagogos también dejan claro que es el Aprendizaje Basado en Proyectos y es importante contrastar esta información, con la que anteriormente hemos citado, para ver semejanzas y similitudes en la definición de esta metodología.

El Aprendizaje Basado en Proyectos según Blank (1997) es un modelo de aprendizaje en la que los alumnos trabajan, planean y evalúan proyectos para poder aplicar estos en el mundo y en la vida real.

A pesar de que el ABP es una metodología reciente, nace del constructivismo con autores como Piaget, Vygotsky o Brune. Ha evolucionado hasta convertirse en lo que es hoy en día, que se caracteriza porque tanto profesores como alumnos trabajan desde sus propios intereses sobre temas reales y cercanos a ellos (Galeana, 2006).

Se pretende, entonces, con esta metodología que el alumnado utilice la realidad como una herramienta de aprendizaje, con la que pueda trabajar, creándoles a su vez un compromiso con el proyecto y convirtiéndoles en los protagonistas. De esta manera, como dice Vergara (2016) trabajan con sus inquietudes conectándolas con el currículo.

Es decir, que si los estudiantes trabajan desde algo que les llama la atención y les motiva, el resultado será mejor y su manera de enfrentarse al proyecto será positiva. *“El alumno es dueño de su propio aprendizaje”* (Dickinson et al, 1998).

El Aprendizaje Basado en Proyectos es complejo y hace necesario mucho trabajo para su elaboración, pero al ser innovador y al potenciar las capacidades de los alumnos, es una metodología que contribuye, según Galeana (2006), a:

- Concienciar a los alumnos en el respeto de diferentes culturas y personas.
- Integrar las diferentes áreas de conocimiento.
- Fomentar la disciplina.
- Trabajar desde la investigación.
- Trabajar la empatía.

Y en cuanto al aprendizaje personal, Blank (1997), dice que los niños desarrollan habilidades como la de colaborar, expresar sus sentimientos y opiniones, integrarse en el medio que les rodea y unir sus conocimientos en el mundo real.

“El Aprendizaje Basado en Proyectos se trabaja siempre desde una situación real, en la que el alumnado está presente.” (Vergara, 2015).

Por otra parte, es imprescindible conocer el papel del docente, de los alumnos y de las familias en esta metodología.

En el Aprendizaje Basado en Proyectos, el papel de las personas que participan en el proyecto es muy distinto al usual. Sánchez (2021) lo divide en tres miembros:

- El papel del docente:

Sánchez lo define como la guía motivacional que acompaña a los alumnos durante todo el proceso de enseñanza – aprendizaje. Ellos se encargan de planificar el proyecto definiendo los contenidos, los objetivos y las actividades que realizará el alumnado. Además, se preocupan de seguir, muy de cerca, el desarrollo de los alumnos y evaluar este.

- El papel del alumnado:

Sánchez lo presenta como el protagonista y cita que su participación debe ser activa ya que, trabajan desde sus propios intereses cooperando y dialogando con el resto de los participantes del proyecto, incluyendo al docente.

- El papel de las familias:

Sánchez les otorga una gran importancia ya que, participarán aportando información y materiales. También, nos dice que son un apoyo emocional para el alumno, al igual que el docente, y los acompañarán durante el proyecto mostrando interés y participación.

A continuación, vamos a ver expuestas las funciones de cada miembro para poder tener una visión más amplia de la importancia que generan estos 3 elementos en el éxito del proyecto a realizar.

Docente	Alumnado	Familia
Programación flexible	Protagonista del aprendizaje	Confiar en la labor del docente
Relación familia – escuela	Elección libre del proyecto según sus intereses	Respetar el ritmo individual del desarrollo de su hijo
Mediador del aprendizaje	Investigar el tema elegido	Aportar información al proyecto
Organizar el aula	Tomar decisiones conjuntas	Asistir a reuniones
Fomentar el trabajo cooperativo	Autoevaluarse	Implicarse en el proyecto con sus respectivos hijos

Tabla 1: Funciones del docente, del alumnado y de las familias en el ABP

A partir de aquí, nos centraremos un poco más en la gran importancia que tiene el Aprendizaje Basado en Proyectos en Educación Infantil.

El ABP en Educación Infantil tiene como objeto final que los alumnos practiquen el aprendizaje en común, que desarrollen su capacidad de análisis, que tengan ganas de aprender y que descubran, quizá, nuevas vocaciones y talentos.

Esta metodología, como hemos explicado anteriormente, involucra a los niños en la exploración y resolución de problemas a través de proyectos integrados y significativos. En lugar de aprender de manera asilada conceptos y habilidades, los estudiantes participan activamente en la planificación, desarrollo y presentación de proyectos relacionados con temas de interés.

Los proyectos en este método didáctico suelen ser multidisciplinarios, abarcando diferentes áreas del conocimiento, como las matemáticas, lenguaje, ciencias, arte y tecnología. A parte de que les hace protagonistas de su propio aprendizaje, les permite desarrollar habilidades de investigación, indagación y toma de decisiones, mientras que exploran temas que despiertan su curiosidad e interés.

Según el artículo de Metodologías educativas emergentes y TIC de la UNIR, el Aprendizaje Basado en Proyectos tiene 8 objetivos concretos:

1) Desarrollar competencias:

Los alumnos al realizar el proyecto aumentan su conocimiento y habilidad en una disciplina, alcanzando un nivel de habilidades elevado.

2) Aprenden a usar las TIC:

El proyecto se puede diseñar con el objetivo de que los alumnos adquieran nuevas habilidades y conocimientos en las tecnologías.

3) Aprender a autoevaluarse y a evaluar a los demás:

Los alumnos se responsabilizan de su trabajo haciendo que aumente su habilidad para autoevaluarse. También, aprenden a dar retroalimentación al trabajo de sus compañeros.

4) Comprometerse en un proyecto:

Los alumnos se encuentran motivados y se comprometen activamente en el proyecto.

5) Mejorar las habilidades de investigación e indagación:

Los alumnos deben investigar sobre el proyecto y discriminar información para que este salga adelante con datos e información fiable y lógica.

6) Participar en un proyecto:

Cuando los alumnos trabajan por proyectos, asumen responsabilidades, tanto individuales como en grupo, que permitirán realizar correctamente este.

7) Desarrollar un resumen:

Los estudiantes deberán realizar una presentación – resumen de su trabajo llevado a cabo en el proyecto.

8) Ser parte de una comunidad académica:

Todos los participantes del proyecto forman parte de una comunidad académica, en la que cada uno aprende algo nuevo del otro.

Sin embargo, todo proyecto requiere de un desafío inicial y otros que pueden ir surgiendo a lo largo del desarrollo del proyecto. Por esto, se deben de tomar medidas, las cuales nos ayudarán a enfrentar estas dificultades y poder sacar adelante el proyecto. Las medidas que se han de implementar para que esto tenga éxito, son las siguientes:

- Gestión del tiempo:

El ABP requiere de una planificación cuidadosa del tiempo para completar el proyecto y cubrir los objetivos de aprendizaje. Se puede temporalizar de varias maneras como, por ejemplo:

- Establecer un cronograma realista para cada etapa del proyecto.
- Dividir el proyecto en tareas más pequeñas y asignar un tiempo específico para cada una de ellas.
- Utilizar herramientas visuales como los calendarios y los diagramas, para ayudar a los niños a comprender y a seguir el proceso del proyecto.

- Adaptación a diferentes ritmos de aprendizaje:

Los niños, como bien se sabe, tienen diferentes ritmos de aprendizaje, lo que puede suponer un desafío en proyectos grupales. Para abordar esto, se puede:

- Proporcionar opciones de actividades que permitan a los niños trabajar a su propio ritmo.

- Agrupar a los niños en equipos heterogéneos para que puedan apoyarse mutuamente.
- Ofrecer tiempo adicional o actividades complementarias para aquellos que necesiten más tiempo o apoyo.
- Coordinación y colaboración entre los educadores:

Si el ABP se lleva a cabo con varios educadores, puede haber desafíos de coordinación y colaboración. Por ello, se podrían tomar las siguientes medidas:

- Establecer una comunicación clara y regular entre los educadores involucrados.
- Definir roles y responsabilidades específicas para cada educador del proyecto.
- Programar reuniones de planificación y seguimiento para asegurar una colaboración efectiva.
- Evaluación auténtica del aprendizaje:

Esta se centra en el proceso y en los productos del proyecto, lo que puede requerir enfoques de evaluación más flexibles y auténticos. Así, se puede:

- Establecer criterios de evaluación y comunicarlos a los alumnos desde el inicio del proyecto.
- Utilizar rúbricas para evaluar el progreso y los productos del proyecto.
- Valorar el proceso de aprendizaje como los resultados finales, teniendo en cuenta la participación, la reflexión y el crecimiento de los alumnos a lo largo del proyecto.
- Integración con el currículo:

El ABP debe estar alineado con los estándares curriculares y los objetivos de aprendizaje, así pues, se puede:

- Identificar los objetivos curriculares que se abordarán en el proyecto para asegurarnos de que estén bien definidos.
- Diseñar actividades y tareas que integren diferentes áreas del conocimiento.
- Realizar conexiones explícitas entre el proyecto y aspectos curriculares.

Para finalizar este apartado me gustaría hacer una reflexión acerca de las ventajas y limitaciones del Aprendizaje Basado en Proyectos en Educación Infantil, para así ver todo claramente.

Algunas de las ventajas del ABP para Tippelt y Lindemann (2001) son:

- El ABP es un aprendizaje innovador y motivador porque se basa en las experiencias de los alumnos.
- Es integral ya que, se nutre de aprendizajes afectivos, sociales, metodológicos y psicomotrices.
- Facilita la retención de los contenidos mejorando así, su comprensión.
- Fortalece la autoconfianza.

Por otro lado, las limitaciones que presenta el ABP según estos autores son:

- Cuando se trabaja con alumnos que tienen un bajo nivel de curiosidad y motivación es más difícil iniciarlos en los proyectos.
- El docente debe plantear actividades con contenidos técnico – tecnológicos y de desarrollo humano.

En definitiva y como se puede observar, las ventajas de realizar y llevar a cabo un proyecto son muchas más que las limitaciones, aunque siempre hay que tener en cuenta las dificultades para realizar el proyecto con éxito.

Me gustaría cerrar esta descripción del Aprendizaje Basado en Proyectos con la siguiente frase:

“Dad al alumno algo que hacer, no algo que aprender, el hacer tiene tal potencial que exige pensar y reflexionar” (John Dewey, 1916).

4.2. La alfabetización transmedia:

Comenzaremos este apartado definiendo y hablando de los puntos clave de la alfabetización transmedia, para después indagar en su aplicación en la educación, así como conocer su trasfondo en la cultura (página 262 del doc. De Edu y doc. Aprendizaje transmedia en la era de la convergencia cultural, pág. 16).

En su libro *Convergence Culture*, Henry Jenkins (2006) describe la narrativa o alfabetización transmedia como una manera de contar historias a través de múltiples

medios, plataformas y formatos, mediante la proliferación de nuevas tecnologías en la actualidad. Para él, una de las principales características definitorias es la convergencia mediática justamente, entendida como el flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias de medios y el comportamiento migratorio de audiencias, que irán a casi cualquier lugar en busca de los tipos de experiencias de entretenimiento que deseen. En su obra se identifican dos usos del término de transmedia, que, aunque están relacionados, aparecen con finalidades distintas:

- 1) La transmedia se vincula a una forma emergente de discurso, de crear historias, de narrativa, es decir, es aquel que ocupa al ámbito de la comunicación, por las especiales características intrínsecas que presenta.

Él mismo define la narración transmedia de la siguiente forma:

“La narración transmediática se refiere a una nueva estética que ha surgido en respuesta a la convergencia de los medios, que plantea nuevas exigencias a los consumidores y depende de la participación activa de las comunidades de conocimientos... Una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad. En la forma ideal de la narración transmediática, cada medio hace lo que se le da mejor, de suerte que una historia puede presentarse en una película y difundirse a través de la televisión, las novelas y los cómics; su mundo puede explorarse en videojuegos o experimentarse en un parque de atracciones” (Jenkins, 2008, pp. 31-101).

- 2) La transmedia vinculada a una capacidad, habilidad o competencia, a un conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes del propio individuo que consume y produce estos discursos.

Por otro lado, la narrativa transmedia representa una estrategia ideal para generar comunidad y sentido de pertenencia a un grupo y es un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores, asumen un rol activo en ese proceso de expansión.

La alfabetización o narrativa transmedia no consiste simplemente en contar una historia en distintos formatos, ni de utilizar canales diversos para difundirla, sino de ir sumando piezas de contenidos únicas expresadas a través de diferentes medios, generalmente

animando a los usuarios participantes a continuar en el proceso de realización y expansión de esta.

Raybourn (2012) define el aprendizaje transmedia como el sistema escalable de mensajes que representa una experiencia narrativa o central que se desarrolla a partir del uso de múltiples medios, y que implica emocionalmente a los estudiantes al involucrarlos personalmente en la historia.

Más allá de estas definiciones, lo que siempre subyace en todos los documentos es el énfasis en los elementos que conforman la alfabetización transmedia. Son cuatro los elementos de esta alfabetización que se aceptan comúnmente: la transmedialidad, el prosumo, el espíritu crítico y la colaboración o interacción.

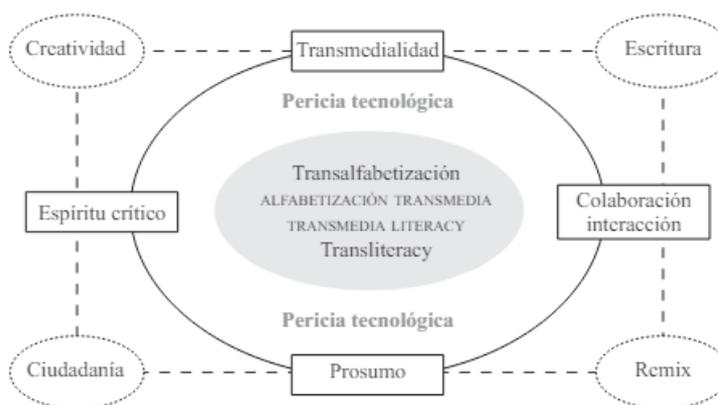


Imagen 1: Elementos de la alfabetización transmedia y su relación

Fuente: González, Serrat, Estebanell, Rostan & Esteban, *Sobre el concepto de alfabetización transmedia en el ámbito educativo*, 2018.

La descripción de estos elementos vamos a conocerla a continuación:

- El primer elemento, la transmedialidad, es el que más destaca porque es el que más liga con la noción de navegación transmedia.
- El segundo elemento, el prosumo, nos brinda la nueva visión de los procesos de escritura que retoman la visión lineal y finalista habitual y transita a una nueva concepción en la que los textos se revisan y se rehacen una y otra vez (Barber, 2016; Fraiberg, 2017; Grandío-Pérez, 2016).
- El tercer elemento, el espíritu crítico, permite discernir, sopesar, evaluar y mejorar los productos, tanto ajenos como propios.
- El cuarto elemento, la colaboración e interacción, se basan la importancia de esa habilidad como una alternancia entre consumo y producción en un contexto social y no individual.

Se podría decir, entonces, que la narrativa transmedia es, en realidad, el arte de crear diferentes mundos.

Si hablamos del contexto educativo, la narrativa transmedia presenta grandes ventajas para llevarla a cabo en el aula, como pueden ser:

- La narrativa transmedia es muy flexible y logra un ambiente más relajado en el aula, estimulando la empatía.
- Aporta nuevos y diversos contenidos y narrativas y fomenta la creatividad y la imaginación en los alumnos.
- Ofrece nuevas experiencias a los niños, es decir, la narrativa transmedia construye mundos llenos de oportunidades y posibilidades.
- Tiene un carácter inmersivo, curioso y motivacional que conecta directamente con el alumnado y los emociona al hacerlos sentir parte del proceso.
- Es colaborativa y expande las historias a través de diferentes medios o lenguajes.
- Es facilitadora ya que, gracias a ella podemos ayudar a los alumnos a comprender conceptos y adquirir conocimientos de una manera menos compleja porque nos brinda la oportunidad de narrar de formas diferentes.
- Fomenta la escucha activa ya que, explicar una historia o contenido con este tipo de proceso de enseñanza hace al aprendizaje más atractivo y por tanto, más interesante para los alumnos.

Desde el punto de vista de las prácticas de enseñanza – aprendizaje, las narrativas transmedia pueden constituir una estrategia didáctica poderosa debido a las características que presentan estas, según Henry Jenkins (2009):

- Expansión – profundidad:

La expansión está dada por la posibilidad de cada participante de producir contenido en diversos medios y la profundidad refiere a la ramificación de la historia principal en nuevas líneas narrativas.

- Continuidad – multiplicidad:

La continuidad es lo que brinda coherencia al relato ya que, debe mantener un hilo conductor a lo largo de todas las líneas narrativas y la multiplicidad es la posibilidad de acceder a diferentes miradas sobre la misma historia.

- Inmersión – extracción:

La inmersión implica sumergirse en el universo narrativo del relato mientras que la extracción traslada elementos del universo narrativo al mundo real y cotidiano.

- Construcción de mundos:

La expansión de las líneas narrativas crea un nuevo universo con reglas y características propias a través de diferentes medios y plataformas.

- Serialidad:

El relato principal se fragmenta en diferentes unidades de sentido que se distribuyen a través de diversos medios, en diferentes tiempos y espacios.

- Subjetividad:

Permite conocer la historia desde múltiples puntos de vista y las diferentes perspectivas de los personajes.

- Ejecución:

Es la posibilidad de que las producciones de la audiencia terminen formando parte del relato original.

Por otro lado, Carlos Scolari propone cuatro ejes a la hora de diseñar una narrativa transmedia:

- 1) Eje narrativo:

Lo primero que se ha de hacer para diseñar una narrativa transmedia es crear una trama narrativa, es decir, tenemos que partir de una historia que dispare la propuesta. Lo importante es crear un eje narrativo principal que luego será atravesado por distintas subtramas que agregarán acontecimientos, personajes, elementos y detalles a la trama principal.

- 2) Eje mediático:

Una vez definido el eje narrativo, hay que definir las expansiones de la historia y elegir las plataformas a través de las cuales van a circular dichas expansiones. Toda historia comienza en un medio determinado para luego ramificarse a través de otras plataformas

y crear todo un universo alrededor de esa historia original. Aquí es donde tenemos que determinar dónde, cuándo y cómo se expande la narrativa.

3) Eje de la audiencia:

Ahora que tenemos la historia principal y todas sus expansiones, es momento de pensar en la audiencia, es decir, en el eje participativo de nuestra historia. Toda narrativa transmedia se expande con la participación de las personas que generan nuevos contenidos a partir del relato original. En las propuestas educativas, los estudiantes interaccionan con la trama, participan activamente e intervienen creativamente en la creación de esta.

4) Eje de la experiencia:

Este está compuesto por las acciones concretas que les vamos a proponer a los alumnos para que lo vivan en primera persona. Esto supone la planificación de cómo van a interactuar con la trama, así como cuáles serán los diferentes escenarios que intervendrán en la narración y los hechos concretos que sucederán en cada uno de ellos.

Por último, para cerrar este apartado, vamos a centrarnos en el trasfondo cultural y multimodal que nos proporciona la narrativa transmedia mediante una serie de argumentos que veremos a continuación.

Henry Jenkins (2008) plantea que el proceso transmedia está asociado con relaciones y prácticas que conforman lo que denomina “cultura participativa”. En esta cultura están presentes los antiguos y nuevos medios, así como géneros, formatos y contenidos de diverso orden. Destaca tres características fundamentales de su estructura y modo de funcionamiento:

- 1) En primer lugar, las transmediaciones que, hacen parte de industrias a través de la producción de una obra más que de un producto para vender y funcionan con el propósito de crear mundos con complejas estéticas y líneas narrativas que no se agotan en una entrega.
- 2) En segundo lugar, sus contenidos son tan elaborados que exigen del usuario, explorar el mundo de diversas maneras con otros registros audiovisuales y digitales.

- 3) En tercer y último lugar, sus narrativas contienen múltiples patrones comunicativos, capaces de garantizar identificaciones con todos los públicos, en particular con las generaciones más sensibles a la interactividad digital.

Por esto Henry Jenkins considera que la narración contemporánea y la narrativa transmedia se han convertido en el arte de crear diversos mundos.

Las culturas participativas, anteriormente citadas, y el alfabetismo transmedia tienen una estrecha relación entre sí y se explica de la siguiente forma.

El crecimiento de la comunicación vía red, si lo incorporamos al cómputo de la cultura participativa, nos proporciona un conjunto de nuevos recursos que facilitan nuevas intervenciones de la mano de variedad de grupos. La cultura contemporánea se ha vuelto más participativa y el público en red está usando esta capacidad comunicativa de expansión para crear una cultura más diversa.

Por otra parte, la cultura transmedia se centra en dinámicas sociales y prácticas culturales que posibilitan y popularizan las nuevas plataformas de expansión, mientras que la alfabetización transmedia se presenta como algo imprescindible en la formación de ciudadanos, tanto para su capacidad de evaluar y crear contenido a través de múltiples plataformas con diversos lenguajes y a través de experimentaciones de tipo creativo, fomentando así la participación plena en contextos cada vez más interculturales. En este contexto, las instituciones educativas juegan un papel central como difusoras de la educación en medios, al deber adaptar en los currículos las capacidades necesarias para que el alumnado se desenvuelva en este escenario mediático multipantalla (Fernández y Gutiérrez, 2017).

Entonces, el campo de la educación y cultural transmedia se relaciona más estrechamente con la idea de transalfabetización (concepto que integra la habilidad de leer, escribir e interactuar a través de múltiples plataformas) y se centra menos en la enseñanza de aspectos tecnológicos para guiar la mirada hacia los actores y el uso contextual de las tecnologías (Frau-Meigs, 2012).

5. DISEÑO DE LA PROPUESTA DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

La siguiente situación de aprendizaje está diseñada para la etapa de 5 años, es decir, el tercer curso del segundo ciclo de educación infantil y he de decir que, aunque engloba las tres áreas de desarrollo, en la que más se centra es en la tercera “Comunicación y representación de la realidad”.

La situación de aprendizaje se llama “*La narrativa transmedia a través del aprendizaje basado en proyectos*” y su intención educativa pretende que el alumnado adquiriera todo tipo de aptitudes ante ella, basándose en la creación de una historia a través de una imagen, en la que el alumnado deberá desarrollar diferentes actividades como, por ejemplo, la creación de una crónica, una puesta en escena de esa historia, etc.

5.1. La conexión con los elementos curriculares:

Se hace mediante el análisis y reflexión de las competencias específicas que se pretende que el alumnado adquiriera, los criterios de evaluación que se van a seguir para el desarrollo de esta y, por último, la relación de esta propuesta con las competencias clave del Currículo de Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León:

Las competencias específicas que se pretende que el alumnado adquiriera, están divididas en función del área al que pertenecen:

- **Área 1 “Crecimiento en armonía”:**
 - Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto los derechos humanos.

- **Área 2 “Descubrimiento y exploración del entorno”:**
 - Desarrollar de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.

- **Área 3 “Comunicación y representación de la realidad”:**
 - Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.
 - Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.
 - Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades comunicativas.
 - Participar por iniciativa propia en actividades relaciones con textos escritos, mostrando interés y curiosidad por comprender su funcionalidad y algunas de sus características.
 - Valorar la diversidad presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.

Los critérios de evaluación se han especificado del mismo modo que las competencias específicas:

- **Área 1 “Crecimiento en armonía”:**
 - Competencia específica 4:
 - 4.3.: Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y de empatía, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación y valorando la importancia de la amistad.
 - 4.4.: Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus iguales, identificando y rechazando todo tipo de estereotipos.
 - 4.5.: Participar activamente en actividades relacionadas con la reflexión sobre las normas sociales que regulan la convivencia, promoviendo valores como el respeto a la diversidad, el trato no

discriminatorio hacia las personas con discapacidad y la igualdad de género.

- 4.7.: Adoptar y definir responsabilidades individuales y destrezas cooperativas valorando el trabajo en equipo.

- **Área 2 “Descubrimiento y exploración del entorno”:**

○ Competencia específica 2:

- 2.1.: Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas con interés e iniciativa, mediante la organización de secuencias de actividades y la cooperación con sus iguales.
- 2.2.: Canalizar progresivamente la frustración ante las dificultades o problemas mediante la aplicación de diferentes estrategias.
- 2.4.: Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones con progresiva autonomía, afrontando el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen.
- 2.6.: Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, y expresando conclusiones personales a partir de ellas.

- **Área 3 “Comunicación y representación de la realidad”:**

○ Competencia específica 1:

- 1.1.: Participar y escuchar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales, en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, atendiendo a las normas de la comunicación social con actitud cooperativa, en función de su desarrollo individual.
- 1.4.: Interactuar con distintos recursos digitales, familiarizándose con diferentes medios y herramientas digitales de forma cada vez más autónoma.

○ Competencia específica 2:

- 2.1.: Interpretar de forma eficaz los mensajes verbales y no verbales e intenciones comunicativas de sus iguales y de los adultos respondiendo de forma adecuada.
- 2.2.: Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, también en formato

digital, reconociendo la intencionalidad del emisor, mostrando curiosidad e interés y una actitud responsable.

○ Competencia específica 3:

- 3.1.: Hacer un uso funcional del lenguaje oral y/o de otros lenguajes, comunicando sentimientos, emociones, necesidades, deseos, intereses, opiniones, experiencias propias e información, aumentando su repertorio lingüístico y construyendo progresivamente un discurso más eficaz, organizado y coherente en contextos formales e informales.
- 3.3.: Evocar y expresar espontáneamente ideas a través del relato oral sobre situaciones vivenciadas o imaginarias.
- 3.5.: Interpretar propuestas dramáticas y musicales utilizando y explorando las propiedades sonoras del propio cuerpo, diferentes instrumentos, recursos o técnicas.
- 3.6.: Elaborar y explicar creaciones plásticas, explorando y utilizando de manera creativa diferentes elementos, materiales, técnicas y procedimientos plásticos, participando activamente en el trabajo en pequeño y gran grupo cuando se precise.
- 3.7.: Ajustar armónicamente su movimiento al de los demás y al espacio como forma de expresión corporal libre, con representaciones dramáticas, danzas, bailes y desplazamientos rítmicos, manifestando interés e iniciativa.

○ Competencia específica 5:

- 5.5.: Participar en actividades de aproximación a la literatura infantil, tanto de carácter individual, como en contextos dialógicos y participativos, descubriendo, explorando y apreciando la belleza del lenguaje literario.
- 5.6.: Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando y valorando el proceso creativo.
- 5.7.: Expresar gustos, preferencias y opiniones con curiosidad y respeto sobre distintas manifestaciones artísticas, explicando las emociones que produce su disfrute.

Por último, en este apartado nos queda explicar la relación de esta situación de aprendizaje con las competencias clave:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL):

Esta competencia se define a sí misma como la habilidad de identificar, comprender, expresar, crear e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hecho y opiniones de forma oral (escucha y habla), escrita (lectura y escritura) o signada, teniendo de apoyo materiales visuales, sonoros y digitales en los diferentes contextos. Esto implica la interacción con otras personas, de manera respetuosa, ética, adecuada y creativa en todos los ámbitos sociales y culturales (educación, formación, vida privada, ocio y vida profesional).

El desarrollo de la competencia en comunicación lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del aprendizaje posterior en todos los ámbitos del saber.

En esta situación de aprendizaje, esta competencia clave está muy presente en todas las actividades que van a realizar los alumnos ya que, ellos deberán ser capaces de deliberar, entender e interactuar los unos con los otros, inventar actividades en las que se les den ciertas normas, pero deban usar su creatividad (como veremos posteriormente), ser capaces de entender los puntos de vista de otros, respetarlos y llegar a un acuerdo deliberado entre todas las partes, etc.

- Competencia digital (CD):

Esta competencia implica el uso creativo, responsable, seguro, crítico, saludable, sostenible y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, en el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas.

En esta situación de aprendizaje, esta competencia se verá reflejada en la comunicación, colaboración y la creación de contenidos digitales haciendo uso del pensamiento crítico de manera que, cuando se cree el proyecto digital (un videoblog para la web del centro o un podcast para la radio escolar del centro) se verán reflejadas todas estas actitudes.

- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA):

La competencia personal, social y de aprender a aprender es la habilidad de reflexionar sobre uno mismo, gestionar el tiempo y la información de manera eficaz, colaborar con otros de forma constructiva, mantener la resiliencia y gestionar el aprendizaje propio.

Esta competencia incluye la habilidad de hacer frente a los posibles problemas que podamos encontrarnos, a la complejidad de lo que hagamos, a adaptarse a los cambios, iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje, así como expresar empatía y gestionar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo social.

La competencia personal, social y de aprender a aprender se va a ver inmersa en esta situación de aprendizaje ya que, los alumnos deberán cooperar, contribuir y hacer que el proyecto salga adelante entre todos, gestionando bien el tiempo que tienen para realizar las actividades y deberán adaptarse a los conflictos que se puedan encontrar, así como intentar, entre todos, buscar la solución a los problemas que se encuentren.

- Competencia emprendedora (CE):

La competencia emprendedora es la habilidad para actuar con arreglo a oportunidades e ideas que aparecen en diferentes contextos, y transformarlas en actividades personales, sociales y profesionales que generen resultados de valor para otros.

Esta competencia se va a ver desarrollada en esta situación de aprendizaje ya que, los alumnos se basarán en la innovación, la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas para llevarla a cabo. También, la toma de iniciativa, la perseverancia, la asunción de riesgos y la habilidad de trabajar tanto individualmente como de manera colectiva en la planificación de esta situación, serán elementos clave que se verán de forma clara en este proyecto.

5.2. La metodología:

Esta se basa en cuatro diferentes:

- Aprendizaje Basado en Proyectos:

Esta metodología activa crea un ambiente en el que el alumno es el protagonista de su aprendizaje y aprende a crear proyectos que se extienden más allá del aula. Además, esta metodología suele utilizarse, como vamos a hacer en este caso, en armonía con otras como, por ejemplo, el aprendizaje cooperativo y la gamificación.

En esta situación de aprendizaje veremos como nuestro proyecto hace que los alumnos sean los protagonistas de su propio aprendizaje ya que, ellos deberán crear el propio proyecto siguiendo unas directrices básicas y unas técnicas de potenciación de las actitudes que pretendemos que desarrollen con esta unidad didáctica. También, trabajarán de forma colaborativa, ayudándose los unos a los otros, respetándose y llegando a acuerdos mutuos para la buena realización del proyecto; el alumno tendrá un papel activo, es decir, será quien vaya creando el propio conocimiento (resolviendo problemas, interpretando datos, planteando hipótesis y discriminando la información en función de si les sirve o no); los conocimientos previos del alumno se verán reflejados a la hora de ir creando su conocimiento (comenzarán a crear a partir de conocimientos previos); trabajarán contenidos como competencias (competencias ya descritas en el apartado anterior).

- Aprendizaje cooperativo:

Es una metodología de enseñanza basada en la colaboración entre alumnos en la que se aprende, principalmente, mediante la propia cooperación entre iguales. Permite personalizar la educación, mejorar la autonomía de los alumnos, crear un clima inclusivo, mejorar la participación de los alumnos y potenciar el aprendizaje y la interacción entre iguales.

En esta situación de aprendizaje vamos a ver como el aprendizaje cooperativo va a fortalecer las habilidades sociales de los alumnos (al verse inmersos en un proyecto en el que ellos actuarán como un gran equipo), va a mejorar la cohesión grupal mediante el trabajo diario en el aula (haciendo celebraciones grupales cuando alcancen una meta común, mediante juegos de relaciones sociales o dinámicas concretas como decorar el aula entre todos en base al proyecto), se van a crear grupos cooperativos (heterogéneos y entre 4 y 5 alumnos) y se van a llevar a cabo una serie de técnicas de trabajo cooperativo.

A esta metodología se la podría considerar como una especie de medida de atención a la diversidad ya que, han de integrarse entre todos, respetarse y cooperar juntos para que el proyecto salga adelante.

- Visual thinking:

El *visual thinking* es una técnica o herramienta metodológica, no propiamente una metodología y, consiste en la expresión de ideas y pensamientos de forma gráfica, los cuales se utilizan para facilitar la comprensión y asimilación de conceptos que, por ser

muy complejos, es difícil explicarlos de otra manera. Permite ordenar y organizar ideas, conceptos o contenidos representándolos mediante dibujos sencillos y textos cortos (en el caso de que hubiera).

En esta situación de aprendizaje veremos como el *visual thinking* va a permitir a los alumnos visualizar la información que nos dan de un modo global, va a mejorar su memoria, atención y concentración, va a ayudarles a fomentar su creatividad (como cuando creen la historia ellos mismo), va a potenciar su metacognición y va a ayudarles a ordenar y organizar las ideas que hayan puesto todos en común para así, cohesionar todos sus pensamientos y crear la historia.

Nos vamos a basar en el proceso descrito por Dan Roam para el desarrollo de esta técnica metodológica:

1. Mirar: los alumnos se inspirarán a través de la información visual que reciban e identificarán el concepto o problema que van a desarrollar.
2. Ver: en esta fase reflexionarán y deberán recordar si ya han visto antes un concepto o problema semejante al que tienen delante y establecer elementos comunes entre ambas partes.
3. Imaginar: esta fase es la más creativa, donde realizarán propiamente todo aquello que hayan mirado, visto e imaginado.
4. Mostrar: compartirán su proyecto en esta última fase, para comprobar si han conseguido la simplificación y ejemplificación del concepto o problema que hayan abordado.

- Gamificación:

Esta metodología consiste en trasladar la mecánica de los juegos al ámbito educativo – profesional con el fin de conseguir mejores resultados mediante recompensas, a través de las cuales los estudiantes aprenderán y mejorarán sus habilidades con diversión. Permite absorber conocimientos, mejorar alguna habilidad para recompensar acciones concretas, etc. También he decir que los alumnos deberán tener asimiladas, previamente, las dinámicas de juego que se van a realizar, para poder llevar a cabo esta metodología a la perfección.

En esta situación de aprendizaje veremos como la gamificación ocupa el papel protagonista de todas las metodologías que hemos seleccionado para la creación de este

proyecto. La gamificación, aquí, nos ayudará a crear un vínculo lúdico de compromiso entre el alumno y el proceso educativo de enseñanza – aprendizaje, será una herramienta motivadora y efectiva que llame su atención (luchará contra el aburrimiento y la monotonía y les impulsará a aprender), premiará al alumno (sobre todo en aquellas partes donde no exista más incentivo que el propio aprendizaje) y optimizará los resultados de la enseñanza.

También he de decir, que todos los recursos están, generalmente, muy atados a las emociones, y estas son el principal medio que se utiliza para conectar con los alumnos ya que, captan su atención y despiertan su interés internalizando contenidos mediante una experiencia diferente, positiva y llena de aprendizajes.

Los agrupamientos que se verán en este proyecto son gran grupo o grupo-clase (cuando se explique el proyecto) y grupos heterogéneos (no más de 5 personas).

5.3. La secuenciación didáctica:

La actividad planteada consta de un conjunto de micro actividades que, juntas, van a dejar ver claramente un ejemplo de lo que es la narrativa transmedia.

Teniendo en cuenta que estamos en un centro público, el cual cuenta con una radio escolar y una página web en la que cuelgan novedades, avisos y actividades del centro, vamos a explicar el proceso de toda esta actividad de alfabetización transmedia a través del Aprendizaje Basado en Proyectos.

Nuestro proyecto se llama “Una imagen vale más que mil palabras” y está compuesta por una serie de micro actividades, las cuales van a formar un todo, entre todas, que nos va a ayudar a trabajar la alfabetización transmedia y su comprensión por parte de los alumnos (y familiares) en el caso de que haya actividades extraescolares.

“Una imagen vale más que mil palabras” trata de mostrar a los alumnos una imagen de una mujer de espaldas mirando al mar.

Una vez hayamos dejado que los alumnos observen la imagen, se les comenzará a hacer preguntas para que ellos mismos vayan creando una historia a partir de esa ilustración. Las preguntas serán del tipo: “¿Qué está



Imagen 2: imagen introductoria al proyecto

mirando la mujer?, ¿Por qué tiene un pañuelo en la cabeza?, ¿Qué creéis que hace?, etc.

A modo de gran grupo, cuando los alumnos comiencen a contestar todas estas preguntas, iremos apuntando todo en un cuaderno. También, lo que vayan inventando sobre la marcha. Así haremos hasta que creemos una mini historia a partir de esa imagen como, por ejemplo, que esa mujer es marroquí (por eso lleva el turbante en la cabeza), que está esperando la llegada de su marido que se ha ido en busca de un tesoro escondido en las profundidades del mar, etc.

Entre todos los alumnos, habrán creado una historia a partir de esa imagen sin darse a penas cuenta y será entonces cuando pasemos a las micro actividades.

Las micro actividades se realizarán por grupos de 5 alumnos (tenemos 20 alumnos en clase, los cuales irán divididos en 4 grupos) y se dividirán por rincones, es decir, el equipo rosa (va al rincón de construcciones) y ahí hará la actividad de la planificación de la escena dramática, el equipo azul (va al rincón de arte) y le tocará hacer los dibujos para crear el álbum ilustrado, el equipo verde (va al rincón de letras) y le tocará crear el podcast y, por último, el equipo naranja (va al rincón de números) y le tocará pensar cómo hacen el videoblog.

El profesor o profesora irá cada día de la semana a un grupo y les observará sistemáticamente para su correcta evaluación (véase el calendario con la temporalización de las actividades) mientras los demás rotan por los diferentes rincones de la clase.

Habrán 4 micro actividades:

a) Micro actividad 1: **“El teatro”**

Una vez tengamos la historia creada, se les propondrá que tengan que hacer una escena dramática de la historia como, por ejemplo, una chica puede hacer de la mujer que está mirando al mar, mientras otro puede ser su marido que regresa en el barco y los otros tres compañeros son los compinches de este.

Una vez finalicen su práctica, esta será expuesta ante toda la clase, donde los demás alumnos deberán puntuar y evaluar la acción representativa de sus compañeros.

b) Micro actividad 2: **“El álbum ilustrado”**

En el rincón de arte, se les repartirá a los niños un folio a cada uno y estos deberán elegir que escena representan de la historia que han creado anteriormente como, por ejemplo, un niño dibuja a la mujer esperando frente al mar, otro dibuja al marido llegando en barco, otro dibuja al marido encontrando el tesoro en el océano, etc.

Cuando acaben su representación gráfica deberán exponerla ante la clase, contando a la vez la historia uno de ellos para así, crear el álbum ilustrado.

Este álbum ilustrado puede extenderse más allá de la clase ya que, si todo sale bien, se podría hacer acuerdos con los profesores de las diferentes clases (tanto de infantil como de primaria) para que los alumnos de 5 años fueran a contarlos mediante las imágenes a cada aula.

c) Micro actividad 3: **“El podcast”**

Una vez tengamos la historia en las manos del equipo, les daremos directrices para que intenten hacer el minicuento de una forma hablada, es decir, entre todos deberán poner detalles que le falten a la historia, explicar el contexto de esta y de alguna forma crear una especie de guión, el cual deberán seguir cuando narren su texto.

Se les grabará las voces contando el podcast y será entonces cuando, después de haberlo escuchado la clase y el profesor rematar algún defecto que detecte (si los hubiera), se reproduciría en la radio escolar, lugar donde todos los miembros de la comunidad educativa tienen acceso y pueden escucharlo.

d) Micro actividad 4: **“El videoblog o noticia para la web del centro”**

En esta micro actividad, los alumnos deberán hacer un videoblog en el que uno de ellos será el entrevistador, el cual irá preguntando las preguntas que resolvimos al principio de la actividad y cada alumno restante de ese grupo contará y contestará a una pregunta en concreto.

Esto se grabará mediante un móvil (con el consentimiento de compartir la imagen de los alumnos y alumnas firmado por los padres, para que puedan aparecer en redes sociales) y se colgará en la web escolar del centro educativo, a la que también tienen acceso todos los miembros de la comunidad educativa y de fuera de ella.

Como actividad complementaria extraescolar a esta situación de aprendizaje se podría crear un taller una vez tengamos todas las micro actividades construidas, formando una

sola actividad y dando sentido al nombre de este proyecto, pidiendo a los padres que asistan un día a la semana para que los niños les expliquen, muestren y vean su trabajo. Siendo esto considerado como una posible actividad extraescolar que se realizará la semana siguiente al acabar el proyecto, una tarde (se consensuará con los padres que día y hora les viene mejor a través de una encuesta donde la profesora les dé varias opciones que a ella le puedan cuadrar con su horario laboral), fuera del horario de la jornada escolar.

5.4. La temporalización y los recursos de este proyecto:

Abril							2025
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo	
	1	2	3	4	5	6	
7	8	9	10	11	12	13	
14 IMAGEN ILUSTRADA	15 MICRO ACT. 1 EL TEATRO	16 MICRO ACT. 2 ÁLBUM ILUSTR.	17 MICRO ACT. 3 EL PODCAST	18 MICRO ACT. 4 EL VİDEOBLOG	19	20	
21	22	23	24	25	26	27	
28	29	30					

Tabla 2: secuenciación temporal de la situación de aprendizaje

Los recursos que se emplearán en este proyecto están divididos por diferentes categorías que veremos a continuación:

- Recursos humanos:
 - Profesora tutora de la clase.
 - Los 20 alumnos que conforman la clase.
 - Otros profesores que nos permitan mostrar nuestro proyecto en su clase.
 - Los padres que vengan a ver dicho proyecto.
- Recursos organizativos:
 - Gestión del tiempo: una semana es la duración del proyecto en sí, pero luego se contará con un día a mayores de la semana siguiente para que los padres puedan venir a conocer el trabajo elaborado por sus hijos.

- Gestión de los agrupamientos: gran grupo (para la actividad introductoria) y pequeños rincones (para las micro actividades).
- Recursos de medios materiales:
 - Experienciales directos:
 - Relacionados con el movimiento: escaleras (en el caso de mostrar el álbum ilustrado en otras clases).
 - Manipulativos: folios, pinturas, móvil, grabadora y lápices.
 - Relacionados con la transmisión: obra de arte (imagen principal).
 - Escolares: aula de 5 años y demás aulas (en el caso de que se consensue con otros profesores del centro y nos dejen mostrar allí nuestro álbum ilustrado).
 - Simbólicos: grabaciones de audio, imágenes, radio, vídeo, teatro y juego de roles.

5.5. La evaluación de la situación de aprendizaje:

Se basa en diferentes instrumentos como van a ser la rúbrica de autoevaluación por parte del alumnado y la observación sistemática realizada por el propio tutor o tutora.

- Rúbrica de autoevaluación: se basará en pegar gommets de diferentes colores como, por ejemplo, van a ser verde (si se considera que ha superado el ítem de manera satisfactoria), naranja (si se considera que ha superado el ítem con algún que otro problema o dificultad) y rojo (si se considera no superado por el alumno). Se seguirá la lista de ítems y el alumnado deberá ir poniendo cada gommet correspondiente a la satisfacción que ha tenido al realizar su práctica.

Esta será la lista de referencia que le demos al alumnado:

Ítem	Satisfacción
He tenido la suficiente capacidad de creación e imaginación según iban apareciendo nuevos desafíos	
He sabido organizar y ayudar el equipo cuando lo he visto necesario	
He podido ser lo suficientemente creativo para desarrollar la actividad de mi grupo	

He sido flexible a la hora de contrastar la información y organizar la práctica con mis compañeros	
--	---

Tabla 2: rúbrica de autoevaluación del propio alumnado

- Observación sistemática: el profesor tutor o tutora irá llevando un registro de cada grupo, así como de cada uno de sus integrantes, en el que apunte las limitaciones o problemas que puedan tener y también, las aptitudes y actitudes destacables de cada uno, con el objetivo de reforzar aquellas situaciones que sean complicadas para ellos y potenciar las actitudes positivas que destacan de cada uno de ellos.

5.6. La vinculación de esta situación de aprendizaje con planes y programas del centro educativo:

Una vinculación clave que nos encontramos en este proyecto es con la radio del centro ya que este, cuenta con un programa de radio llamado “RADIO PATIO” (cuyo nombre proviene de la zona favorita de los niños, el patio). Este programa impulsa a los miembros de la comunidad educativa a ser parte de ella de una manera más lúdica mediante podcast o narraciones que nos cuentan las cosas más importantes del centro, así como avisos, actividades y noticias de mucha relevancia.

La escena dramática (micro actividad 1) puede ser llevada a cabo en el centro cívico del barrio en el que está situado el centro ya que este, cuenta con un programa de “JÓVENES Y PRODIGIOSOS TALENTOS OCULTOS” en el que todos los años, las clases de primaria participan para ganar el premio contra otros centros creando una propia obra de teatro (haciendo la excepción, podrían participar los alumnos de 5 años de 3º de educación infantil).

El álbum ilustrado podría ser colgado en la web del centro educativo, haciendo que todos los miembros de esta red educativa puedan ver y contar el cuento a sus hijos de forma personal.

6. CONCLUSIONES Y CONSIDERACIONES FINALES:

Una vez expuesta la propuesta de situación de aprendizaje del Trabajo Final de Grado, así como sus objetivos, justificación de la elección de este TFG y su fundamentación teórica, puedo decir que el interés que me causaba hablar y tratar este tema ha sido completamente fundamentada y satisfecha.

Gracias a este TFG he podido conocer una nueva técnica de literatura como es la alfabetización transmedia. También me ha permitido indagar en ella y ver sus ventajas, así como sus limitaciones.

El Aprendizaje Basado en Proyectos lo llevé a cabo en un aula real de 5 años mediante el proyecto de “El Invierno” en tercero de carrera, en mi primer Practicum y gracias a esto, lo he considerado como metodología clave para la realización de este TFG.

Por otra parte, mi profesor Eduardo, tutor de este TFG, hizo un taller en una clase de literatura infantil hablando y haciéndonos un ejemplo clave de las grandes competencias y objetivos que se pueden llegar a conseguir gracias a la alfabetización transmedia y por esto, quise hacer mi propio proyecto de narrativa transmedia ya que, despertó en mí un interés muy grande saber cómo podría funcionar esto en un aula de educación infantil.

Este Trabajo Final de Grado desde el momento en el que fue pensado perseguía la idea de llevar al aula una serie de actividades que promovieran el valor real que tiene la literatura.

Para finalizar, este TFG en el ámbito profesional y experimental propio ha supuesto un desafío al intentar crear actividades adaptadas a la edad de 5 años, para que los alumnos entiendan el concepto transmedia y puedan asimilarlo de forma práctica. Sé que cuando sea maestra de un aula real, voy a llevar a cabo esta propuesta de situación de aprendizaje enmarcada en mi Trabajo Final de Grado, porque me ha resultado muy interesante su diseño y estoy ansiosa de ver cómo es llevarlo a la práctica en la realidad. Así, podré ver posibles adaptaciones de esta y valorar las capacidades de los alumnos de una forma más lúdica, a la vez que interesante.

7. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS:

Blog/humans.Txt. (2022b, abril 13). *Las TIC y la narrativa transmedia en la educación* – VOCA Editorial. Voca Editorial. <https://www.vocaeditorial.com/blog/narrativa-transmedia-en-la-educacion/>

Classlife. (2023, 17 noviembre). *Aprendizaje basado en proyectos: características, beneficios, etc.* Classlife Education. <https://www.classlife.education/blog/aprendizaje-basado-en-proyectos/>

Elices, M. (2023, 29 mayo). *Aprendizaje basado en proyectos en infantil: qué es, beneficios y cómo llevarlo a cabo.* Mel, Educadora Infantil. <https://melelices.com/aprendizaje-basado-en-proyectos-en-infantil/>

Gracia, P. A. (2021, 26 mayo). *El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) Como Metodología en Educación Infantil.* Universidad Católica de Valencia. https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrkNSMUuXJmf0YDcxxU04lQ;_ylu=Y29sbwNpcjIEcG9zAzIEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1718823317/RO=10/RU=https%3a%2f%2fwww.ucv.es%2fhandle%2f20.500.12466%2f2091/RK=2/RS=aQ9f9J88WjdpEd4nN8gYVvK93qPI-

Ilerna. (2024, 16 abril). *Las 7 metodologías de enseñanza más innovadoras / ILERNA.* Blog ILERNA Online: FP A Distancia Con Titulación Oficial. https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrkODt.uXJm60UDIWFU04lQ;_ylu=Y29sbwNpcjIEcG9zAzIEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1718823422/RO=10/RU=https%3a%2f%2fwww.ilerna.es%2fblog%2f7-metodologias-de-ensenanza-mas-innovadoras/RK=2/RS=9NjNM27rtJFXdi99Ca2q5E3GNAc-

Sara. (2024, 22 abril). *Guía completa sobre el Aprendizaje Basado en Proyectos: concepto, ventajas y ejemplos.* Educatic's. <https://educatic's.ar/aprendisaje-basado-en-proyecto/>