



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

DEPARTAMENTO DE PSICOLOGÍA

TRABAJO DE FIN DE GRADO:

**LA ADICCIÓN A LAS TECNOLOGÍAS EN LA ETAPA DE
EDUCACIÓN INFANTIL**

**Presentado por Ángela Rey Merino para optar al Grado de Educación
Infantil por la Universidad de Valladolid.**

Tutelado por: Marina Muñoz Arranz

Curso académico: 2023/2024

Agradecimientos

A mis padres, por ser mis referentes y haberme ayudado a cumplir mi sueño de estudiar aquello que quería y que por fin se va a hacer realidad.

A mi tutora Marina, por haberme ayudado, apoyado y confiado en mí, desde el primer momento en este proceso tan duro, pero a la vez gratificante que ya llega a su fin.

A mi mejor amigo, Víctor, por ser un gran apoyo en todos los ámbitos de mi vida, estar siempre presente y ayudarme a crecer como persona.

A Blanca, por acompañarme desde bachillerato apoyándome y ayudándome en todo y demostrarme lo que es la definición de amistad.

A todo el equipo docente del CEIP María Teresa Iñigo de Toro y del CEIP Gonzalo de Córdoba, pero en especial a Susana e Irene, por acogerme tan bien y haber sido un pilar fundamental durante la carrera, por escucharme, apoyarme, ayudarme y formarme para ser una buena maestra en el futuro.

Por último, a mis amigas de la carrera, que sin saberlo un día hace cuatro años nos unimos preguntando a que clase había que ir y hemos acabado viviendo experiencias únicas juntas, hemos llorado, reído, disfrutado y trabajado mucho para conseguir aquello por lo que todas soñábamos, porque ahora sí, podremos decir que somos profesoras y las llevaré siempre conmigo.

Resumen

En el presente Trabajo de Fin de grado se pretende exponer algunas de las consecuencias del uso excesivo de las TIC por los estudiantes en la etapa de Educación Infantil, proporcionando herramientas para tratar de prevenir el mismo. Para ello, se aborda como se definen los conceptos de tecnología y tecnologías de la información y la comunicación desde años atrás hasta algunos autores que lo han definido en la actualidad, así como el origen de las TIC y cómo han ido evolucionando con el paso del tiempo. Se exponen algunas ventajas e inconvenientes del uso de las mismas, tanto en la vida diaria como en el ámbito educativo. Destacando el termino adicción a la tecnología, qué es, que tipos de adicciones hay y cómo afectan a los niños en edades preescolares. Por último, se ha diseñado una propuesta didáctica para intentar prevenir el uso de pantallas en la infancia, en la cual la colaboración de las familias es muy importante, ya que junto con la escuela son el pilar fundamental en la educación de sus hijos. Por ello que exista colaboración, cooperación y compromiso por parte de la familia, la escuela y la sociedad es primordial, ya que, si uno falla, no se logran los objetivos que se desean.

Palabras clave: Tecnología, adicción, infancia, pantallas, familias.

Abstract

This Final Degree Project aims to expose some of the consequences of the excessive use of ICTS by children in the Infant Education stage, providing tools to try to prevent this. To do so, first of all, the way in which the concepts of technology and information and communication technologies have been defined from the past to the present, as well as the origin of ICTS and how they have evolved over time, will be discussed. Secondly, some advantages and disadvantages of the use of ICTS, both in everyday life and in the educational field, will be presented. In addition, the term “technology addiction” is highlighted and a definition, as well as what types of addictions exist and how they affect pre-school children, will be analysed. Finally, a didactic proposal has been designed to try to prevent the use of screens in childhood, in which the collaboration of families is very important, since together with school, they are the fundamental pillar in the education of their children. For this reason, the collaboration, cooperation and commitment of the family, school and society are essential, because if one fails, the desired objectives will not be achieved.

KEYWORDS: Technology, addiction, childhood, screens, families.

Índice

Índice	5
Introducción.....	6
Objetivos	7
Objetivo general	7
Objetivos específicos	7
Justificación	8
Fundamentación teórica	12
1- Concepto de tecnología y de tecnología de la información y la comunicación.....	12
2- Origen.....	13
<i>La evolución de las TIC en la educación</i>	13
3- Ventajas e inconvenientes	17
4- Adicción a la tecnología	22
<i>El uso excesivo de las TIC en el desarrollo evolutivo de los niños y niñas</i>	23
Metodología	25
Desarrollo de la propuesta didáctica	26
Destinatarios	26
Objetivo de la propuesta.....	28
Relación con los ODS	28
Metodología	28
Objetivos generales de etapa	29
Áreas.....	29
<i>Crecimiento en armonía</i>	29
<i>Descubrimiento y exploración del entorno</i>	31
<i>Comunicación y representación de la realidad</i>	33
Sesiones.....	35
Evaluación.....	44
Conclusiones	44
Bibliografía	47
Anexo.....	53

Introducción

La humanidad gira en torno a la tecnología, estamos en el siglo XXI y pertenecemos a la era tecnológica; en cada rincón del mundo hay algo de digitalización, es por ello que la sociedad se mueve y ejecuta sus acciones a través de la misma.

En el presente Trabajo de Fin de Grado, se tratará de exponer un repaso teórico sobre cuándo surgieron las TIC, sus principales características, las ventajas y desventajas que tiene su utilización tanto dentro como fuera del aula y la importancia de utilizarlas correctamente en la etapa de educación infantil.

Toda la temática gira entorno a un grave problema presente, la adicción a las TIC, sobre todo a la utilización de cualquier tipo de dispositivo electrónico, algo a lo que se debe dar mucha importancia y que se debería de trabajar tanto en el hogar como en la escuela. Pues prevenir el uso excesivo e inadecuado puede favorecer al desarrollo de los infantes. Para ello se plantea una propuesta que se podría llevar a cabo en cualquier centro escolar en el curso de 3º de infantil, lo cual corresponde a la edad de 5 años y que no sería solo aprendizaje para los niños, sino también para los padres.

A lo largo de este documento se encontrará una introducción, justificación y objetivos del tema elegido, y tras ello, una revisión sistemática recogida de fuentes bibliográficas informando acerca del concepto de tecnología, su origen, ventajas e inconvenientes y adicción por parte de los infantes. También se encontrará una propuesta didáctica para realizar en un futuro con el objetivo de prevenir el uso excesivo de los dispositivos electrónico. Por último, se finalizará con unas conclusiones acerca del trabajo realizado.

Objetivos

Objetivo general

El objetivo general es trabajar el uso correcto de las TIC en la etapa de educación infantil, tanto con los padres como con los alumnos, para prevenir la adicción a las tecnologías en edades tempranas y solventar problemas futuros.

Objetivos específicos

- Conocer el nivel de conocimiento que tienen tanto los padres como los infantes sobre las TIC.
- Profundizar sobre la importancia de un uso adecuado de los dispositivos electrónicos.
- Analizar el uso de dispositivos electrónicos en la etapa de educación infantil.
- Prevenir el uso excesivo de las pantallas en edades tempranas.
- Comprender la visión de los padres acerca de los efectos positivos y negativos del uso de los dispositivos electrónicos en la etapa de educación infantil.

Justificación

La justificación del tema La adicción a las tecnologías en educación infantil, viene motivada principalmente por mi interés acerca del mismo, debido a convivir con niños pequeños que se evaden y anulan el mundo que les rodea por la utilización de diferentes dispositivos. Además, dentro del aula, he podido observar como la mayoría de los niños, conocen y manipulan la tecnología mejor que los adultos, sumado al excesivo uso que hacen de ella, lo cual, me parece algo preocupante.

Por regla general, la etapa digital y todo lo relacionado con ella, está presente día a día en millones de usuarios que han variado la manera de consumir distinto contenido audiovisual, debido a que actualmente gracias al desarrollo de internet, se pueden encontrar muchos más productos de los que se pueden ver solo en la televisión (Navarro & Vázquez, 2020).

Quintas & González (2016) destacan que en España el uso de las tecnologías de la información y la comunicación ha promovido que en los últimos años se hayan producido numerosos cambios. En el 99,5% de los hogares en España se hace uso del teléfono móvil, los miembros familiares con la edad comprendida entre los 16 y 74 años disponen de uno. Un 93,1 % de los menores de entre 10 y 15 años ya usan ordenador y el 94,7% navegan por internet. Además, cabe resaltar que el 23,3% de menores con 10 años disponen de teléfono móvil personal, a la edad de 11 años ya disponen de uno el 45,7% de los niños, a los 12 años el 72,1%, a los 13 el 88,2% y llegando a la edad de 14 años un 94,1% (Instituto Nacional de Estadística, 2023).

Según Navarro & Vázquez (2020), la población general consume contenido audiovisual entre 2 y 4 horas al día, incrementándose la cifra durante los fines de semana. Los dispositivos en los que se consume mayor cantidad son los teléfonos móviles y la

televisión; un 22,6% utiliza el teléfono móvil durante 5 horas diarias y la visualización de la televisión pasa de 1 o 2 horas diarias a 2 o 3 horas los fines de semana por el 32% de la población. Seguido de estos dos dispositivos, continua el ordenador con un 11,6%, seguido por las tablets (6,2%).

Además, en otro estudio realizado por Rodríguez *et.al.* (2021) determina que en España el dispositivo que más se utiliza es el teléfono móvil, el 94% de la población posee y utiliza uno, le siguen la utilización de los ordenadores con un 85% y, por último, el tercer dispositivo más utilizado son las tablets con un 57%.

González & Meza (2022) argumentan que el 68,3% de niños entre las edades de 5 y 17 años poseen un teléfono móvil, teniendo acceso a diversas redes sociales. Las más usadas en la edad comprendida entre los 5 y 7 años son YouTube (53,7%) o Facebook (56,1%) con una media de 2 a 3 horas al día. Entre los 9 y 12 años, las redes sociales más utilizadas son WhatsApp (56,1%) y Messenger (2,4%) durante 4 a 6 horas al día (12,2%) y de 7 a 9 horas (19,5%). Por último, entre las edades de 13 y 17 años las redes sociales más utilizadas son Instagram (7,3%) y otras (2,4%), pero se utilizan durante 10 horas o más (2,4%).

El consumo medio del uso televisivo entre las edades de 4 y 18 años es de 2 horas al día, pero son los niños comprendidos entre las edades de 4 y 7 años los que pasan más tiempo frente a la pantalla, llegando a pasar 2 horas frente al televisor los días de diario y casi 3 horas los fines de semana. Además, el uso de internet, ya sea a través del ordenador o de tablets cada vez es mayor. Solo en la etapa de infantil tienen acceso a ello el 43,6% de los infantes y entrando en la adolescencia alcanza el 90% (Zapata *et.al.*, 2021).

En cuanto, al consumo de videojuegos, Repetto (2018) asegura que tanto infantes como adolescentes los utilizan a diario. Entre los 2 y los 3 años lo que más consumen son

las videoconsolas y los más mayores ya comienzan a utilizar juegos online con más jugadores. En España consumen videojuegos 15 millones de personas, siendo la mayoría población infantil, de los cuales el 56% son varones.

En las edades tempranas, uno de los dispositivos más utilizados es la televisión, según la Asociación Española de Pediatría (2020), a los 6 años, el 60% de los infantes tienen una televisión en su habitación y dedican entre 2 o 3 horas al día jugando en pantallas recreativas. Además, Trujillo (2022) añade que los niños y niñas con edades comprendidas entre los 2 y 3 años, utilizan el teléfono de sus familiares de modo habitual, entrando en diversas aplicaciones, ya sean de juegos o aplicaciones de contenido televisivo como Netflix o YouTube.

Kristjánsson (2020) enfatiza que la etapa de educación infantil es de vital importancia para el desarrollo de las personas, debido a que el correcto desarrollo de manera física, psíquica y socialmente provoca una adecuada maduración en el futuro. En España en la etapa comprendía entre los 0 y 6 años, se hace un uso excesivo de los dispositivos electrónicos, los niños de 0 a 3 años pasan aproximadamente 1 hora y 15 minutos al día delante de una pantalla. Esta cifra crece entre 10 y 15 minutos a mayores en la etapa comprendida entre los 3 y los 6 años. (Instituto Tecnológico de producto Infantil y Ocio, 2019).

La realización de este TFG permite mostrar las competencias recogidas en la ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, que he adquirido a lo largo de la carrera en mi formación como futura maestra de Educación Infantil. Esta orden establece los requisitos indispensables para la verificación de títulos universitarios oficiales que habiliten la ejecución como Maestro en Educación Infantil.

La necesidad de búsqueda de información en bases de datos sobre artículos, libros y capítulos de alto impacto para justificar el desarrollo de dicho trabajo requiere la capacidad de clasificar e interpretar información esencial y búsqueda de la misma en fuentes de información primarias o secundarias, realizando búsquedas en línea. Una vez analizada la prevalencia y conocido los aspectos relevantes acerca de las TIC, se han detectado diversos aspectos relacionados con el tema y se ha transmitido información, problemas, así como soluciones, habilidades comunicativas a través de internet y herramientas multimedia para un uso correcto al alumnado. Para conseguir una correcta investigación, se han iniciado actividades fomentando la iniciativa, la innovación y la creatividad. Finalmente, una vez finalizado el proceso de investigación, se ha elaborado una propuesta didáctica para prevenir el excesivo uso de dispositivos electrónicos, la cual se relaciona con saber aplicar los conocimientos adquiridos al propio trabajo de manera profesional, reconociendo, programando y valorando prácticas de enseñanza-aprendizaje.

Fundamentación teórica

1- Concepto de tecnología y de tecnología de la información y la comunicación

Según la RAE, la tecnología es una agrupación de varias teorías y técnicas, gracias a las cuáles se aprovecha el conocimiento (Real Academia Española, s.f.).

Hace varios años se definió la tecnología como un grupo de saberes específicos y procesos que transforman la realidad y ayudan a resolver problemas (Casalet, 1998). Actualmente, Hernández (2020) añade que es un grupo de numerosas herramientas tecnológicas que facilitan el acceso y orden de información con el objetivo de desarrollar una actividad. Además, es una variabilidad de recursos que permiten trabajar la información desde numerosos dispositivos electrónicos, que facilitan su administración, transmisión y almacenamiento (Trujillo, 2022).

De acuerdo con Alonso (2022), las tecnologías de la información y la comunicación en los últimos años se han convertido en un instrumento muy útil para las personas, del cual no se puede prescindir, pues está presente en nuestro día a día y en todo lo que hacemos.

Mañas & Roig (2019) refuerzan que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación se unen ante las siglas (TIC) y pretenden referenciar a un grupo de avances tecnológicos que giran en torno a tres medios básicos: la informática, las tecnologías audiovisuales y las telecomunicaciones. No solo de forma aislada, sino de manera interactiva e interconexionada, permitiendo conseguir nuevas realidades comunicativas, nos proporcionan información y numerosos canales de comunicación.

Márquez (2022) plantea que la tecnología se construye socialmente y crea un determinado estilo de vida, un tipo de invención por parte de los humanos que produce cambios en las sociedades que la utilizan. De este modo, Sanz (2003) determina que la

tecnología se identifica como un conjunto de conductas sociales, como impacta en la sociedad y un modo diferente de ver el mundo.

2- Origen

Generalmente el siglo XXI se caracteriza por ser la era tecnológica y con ello un avance social en la forma de comunicarse. Pero, ¿Cuándo comenzó este periodo?

Según Calandra & Araya (2009), desde la segunda mitad del siglo XX empezó la revolución de las comunicaciones, que tuvieron un gran alcance mundial, ya que se expandió la señal de radio y televisión. Rueda (2009) destaca que en los últimos 20 años se ha utilizado la telefonía inalámbrica, lo que ha facilitado a cada persona tener un número personal asociado y poder llamar y comunicarse desde cualquier parte del mundo. De hecho, a día de hoy es prácticamente imposible que la sociedad no disponga de uno de estos aparatos tecnológicos.

Parrales *et al.* (2021) argumentan que en las últimas dos décadas la tecnología ha ido creciendo y se ha ido modificando, tanto en teléfonos, computadoras, como en cualquier dispositivo electrónico, los cuáles el alumnado ha ido manejando hasta apropiarse de ellos. Méndez (2021) afirma que a partir del año 2006 se introdujo en el currículum el estudio de competencia digital y la información y se estableció que una vez terminaran la escolarización obligatoria deberían conseguir ser personas responsables, críticas, reflexivas y emplear de manera adecuada la información obtenida, comparándola cuando sea necesario y respetar las normas de uso de los distintos dispositivos.

La evolución de las TIC en la educación

Mañas & Roig (2019) afirman que, gracias a la innovación predeterminada por las nuevas tecnologías, se genera un cambio en la educación a lo largo de los años y son sus componentes los que provocan ese cambio generalmente importante. El uso de internet

en el ámbito educativo ha probado que ayuda en el desarrollo de varias habilidades, de comunicación interpersonal, cognoscitivas o la transigencia entre unos países o culturas. Además, este cambio tecnológico ha permitido realizar un currículum ampliado. Actualmente se puede agrupar a los alumnos de diferentes instituciones y que puedan acudir al personal docente sin importar la distancia, ya que se mantienen en línea, solventando las restricciones geográficas, económicas, personales o sociales. Algunos de los avances que han influido en el rol alumno-profesor son:

- Accesibilidad a una gran variedad de recursos de aprendizaje, así como un control dirigido de los mismos.
- Colaboración del alumnado en diferentes situaciones de aprendizaje individuales, basándose en las destrezas que más dominan, sus conocimientos, intereses y objetivos.
- Incorporación del alumnado en grupos colaborativos aprendiendo a trabajar con otros buscando fines comunes.

Características de las TIC

Varios autores identificaron hace casi tres décadas diferentes características propias de las TIC, Cabero (1998) las reunió de esta manera:

- Interactividad: es la característica más significativa de las TIC en su aplicación a la educación, ya que se genera un intercambio de información entre una persona y el dispositivo electrónico, permitiendo que se adapten los recursos empleados a las necesidades de cada persona.
- Inmaterialidad: las TIC crean, procesan y comunican la información, la cual puede llegar de manera inmediata a lugares muy lejanos.
- Instantaneidad: Las redes de comunicación han facilitado el uso de sistemas que posibilitan la transmisión de información entre lugares lejanos de modo veloz.

- Interconexión: nuevas oportunidades tecnológicas gracias a la conexión por medio de dos tecnologías.
- Calidad de imagen y sonido: los avances han tenido el objetivo de conseguir emisiones multimedia de gran calidad, facilitando así, el proceso de digitalización.
- Más influencia en los procesos que en los productos: la utilización de diferentes aplicaciones sobre las TIC hace que tengan mayor importancia los procesos mentales que ejecutan los usuarios para la obtención de conocimientos, que los conocimientos obtenidos. El sujeto debe aprender a formar su propio conocimiento dentro de una base muy amplia. Además, puede construir este conocimiento de manera colectiva, uniéndose a otros grupos.
- Introducción en todos los sectores: las TIC han tenido un gran impacto en las personas, grupos y sectores, pero este impacto se expande a todas las sociedades del mundo. Llegando a todos los habitantes e instituciones, produciendo numerosos cambios, que están debatiéndose socialmente a día de hoy.
- Tendencia hacia la automatización: aparición de numerosas herramientas que facilitan manejar automáticamente la información, ya sea en actividades profesionales, sociales o personales.
- Innovación: las TIC provocan constantes cambios en la sociedad, pero es importante destacar que dichos cambios no señalan un rechazo hacia las tecnologías, sino que hay en casos se mezclan con otros medios.
- Diversidad: la tecnología se puede utilizar para diversas cosas, desde la comunicación entre individuos, hasta la creación de nuevas informaciones.

Posteriormente, centrándose más en la actualidad y en su utilización en el ámbito educativo Mañas & Roig (2019) señalan algunas de las principales características de las TIC:

- Es un gran modo de expresión, ya que en educación pueden utilizarse numerosos programas para dibujar, exponer contenidos, trabajar la lectoescritura o la lógica matemática y elaborar páginas web para facilitar la localización de la información.
- La información es necesaria para poder crear conocimientos, por lo que brindan diversas posibilidades, como internet para facilitar el alcance de la información por todo el mundo.
- Para poder construir nuevos conocimientos es importante procesar la información obtenida, es por ello que las TIC tienen valor de instrumento cognitivo que permite a los usuarios obtener una mayor productividad.
- Facilita los procesos comunicativos, de modo que los estudiantes se sienten más motivados a participar en el aula de manera presencial debido a la existencia de pizarras digitales, ordenadores portátiles o tablets.
- Ayudan a realizar trabajos en equipo de modo virtual, resolver dudas mediante tutorías, intercambiar opiniones mediante reuniones, exponer información común a través de foros o realizar lluvias de ideas.
- Sirve como medio para facilitar la evaluación de los alumnos, ya que permite corregir rápidamente y proporcionar respuestas o feedbacks inmediatamente.
- Favorecen y facilitan el trabajo del docente, ya que brindan la oportunidad de obtener más recursos a la hora de crear actividades y realizan el seguimiento del alumnado mediante un contacto constante con las familias.
- Gran instrumento que proporciona facilidades administrativas de todo tipo dentro y fuera del centro.

3- Ventajas e inconvenientes

Como todas las innovaciones, la tecnología no se queda atrás y su principal objetivo es resolver las dificultades que pueden surgir durante la vida y de este modo hacerla más sencilla (Alonso, 2022).

La aparición de las tecnologías ha supuesto un avance en la sociedad, como dice Valdivielso (2017), a día de hoy es imposible que cualquier hecho que ocurra en el mundo no se sepa y por lo tanto tenga una inmediata repercusión a nivel internacional. Se puede observar cómo las redes sociales en los últimos años han tenido un crecimiento vertiginoso, ya que brindan la posibilidad de una constante y rápida comunicación, lo que conlleva que todas las personas estemos conectadas por todo el mundo de manera inmediata. Resulta increíble la cantidad de información que se puede llevar en un USB, lo relacionado a un tema específico sobre el que tienes que hablar en público, sobre un tema que te interesa saber y quieres estudiar sobre ello, fotos, videos, etc. Desmurget (2022) destaca que actualmente cualquier problema que puede surgir en la vida diaria sobre comunicación o información, resolverlo supone unos minutos gracias a las nuevas tecnologías, además, la fácil comunicación ha hecho que los grupos de amigos se expandan, formando grandes redes de alcance virtual lo que favorece a una comunicación mundial.

Así como Valdivieso (2017) nos explica algunas de las ventajas y beneficios de las nuevas tecnologías, también destaca numerosos inconvenientes. Estamos directamente expuestos a un exceso de información, ya que internet nos la facilita, pero saber encontrar la correcta no es una tarea fácil, la mayoría de información que se encuentra, en numerosas ocasiones son bulos que invaden la red de manera instantánea y que, en lugar de informarnos sobre algo, nos desinformamos. Como cuenta Follari (2022), otra problemática que surge con el uso de las tecnologías es la tecnofilia, ya que estas nos

enganchan y evaden del mundo, a veces se cree que por relacionarnos a través de WhatsApp estamos cumpliendo una función social, pero la realidad es que esto no debe reemplazar las relaciones sociales cara a cara, la utilización de un teléfono móvil forma parte de las personas como si se tratara de un gran estímulo repleto de información, incluso cuándo se tienen otras ocupaciones. También se desarrolla una colonización cultural debido al transporte de tanta información, la cuál puede ser la causa de una cultura popular de violencia, consumo y materialismo en todo el mundo, rompiendo con los valores tradicionales y terminando con las culturas minoritarias.

Según Macías (s.f.), actualmente accedemos a las TIC de manera fácil e inmediata, lo cual, ha facilitado la formación de las personas, el avance y evolución de las diferentes localidades. Además, han revolucionado las comunicaciones, la economía, la temporalización de nuestras actividades y la política. Es una realidad y la tecnología está en la orden del día, permitiendo comunicarnos, facilitando el crecimiento de la sociedad, en nuestros hogares, controlando nuestras tarjetas de crédito y ayudándonos a tramitar nuestros viajes. Pero, también encontramos diversos inconvenientes, uno de los más importantes es el imposible acceso de algunas personas a las redes, ya que son una facilidad comunicativa, pero las personas con una economía reducida no pueden optar a ellas, lo que crea desigualdad entre las personas.

Parrales *et al.* (2021) destacan diversas ventajas y desventajas acerca del uso de la tecnología. Algunas de las ventajas más destacadas son:

- Mejora en las comunicaciones: la comunicación entre las personas y los medios de transporte han mejorado notablemente gracias a la aparición de la tecnología, debido a ofrecer gran facilidad a la hora de comunicarse,

- Avances en la ciencia: la invención de nuevas máquinas ha supuesto un gran avance, sobre todo en áreas como la medicina (Parrales *et al.*, 2021, citado en Roldán, 2020).
- Acceso a la información: Actualmente podemos acceder a la información que queramos de manera instantánea.

Las desventajas que señalan Parrales *et al.*, 2021, son:

- Aislamiento de las personas: las redes sociales han supuesto un aislamiento social, suponiendo la soledad en numerosos ciudadanos.
- Sedentarismo: debido a la aparición de dispositivos eléctricos, como bicis eléctricas o patinetes, ha provocado un elevado nivel de sedentarismo en la población.
- Problemas psicológicos: En las redes sociales se exponen prototipos de personas, lo cual ha generado depresiones y trastornos psicológicos en las personas.

Además de las ventajas e inconvenientes en la sociedad, se pueden destacar algunas en cuanto al nivel educativo:

Como expresan Ruiz & Tesouro (2013), uno de los beneficios más destacables es que antiguamente en la escuela cualquier información necesaria, había que buscarla en diccionarios o enciclopedias y podías tardar horas en encontrarlo, sin embargo, a día de hoy solo hay que entrar en internet y en poco tiempo has obtenido lo que estabas buscando. También destacan distintos juegos interactivos que se pueden utilizar en el aula y que motivan al estudiante, fomentando la concentración y la memoria, además de sentirse más autónomo, tener mayor interacción y acceso a cualquier recurso. Como afirman Coscollola & Graells (2011), además de beneficios para el alumnado, la tecnología también tiene beneficios para el profesorado, ya que les ayuda y facilita la

preparación de las clases, tienen acceso a información actualizada, pueden buscar diferentes metodologías y recursos didácticos, facilitan la socialización con más profesorado a través de foros o blocs virtuales, y una de las ventajas más importantes, es que permite el contacto directo con las familias, pueden comunicar acontecimientos en el colegio, calificaciones y comunicar conflictos, de manera inmediata y sin que la familia tenga que acudir al centro para enterarse sobre ello.

Después de expresar los beneficios del uso de las tecnologías en el aula, Ruiz & Tesouro (2013) explican los inconvenientes y problemas que se pueden dar. A veces se cree que todos los alumnos tienen alcance a las tecnologías y se crean actividades y recursos presuponiendo este hecho, pero realmente hay una gran parte del alumnado que no tienen acceso a estas. Otro inconveniente es como afecta a la relación entre padres e hijos, ya que es uno de los principales problemas en la comunicación entre ellos, además, Mendieta (2017), explica cómo el uso excesivo puede provocar efectos negativos en la salud de los infantes, por ejemplo, problemas en la vista, debido al tiempo excesivo frente a una pantalla, dolores musculares, dolores de cabeza, insomnio, etc. Castilla (2021) destaca un grave problema, el acoso a compañeros se acentúa a través de la pantalla, lo que se ha llamado ciberbullying, un tipo de acoso entre iguales mediante las redes sociales mediante el cual suelen acosar a una víctima por mensajes, tanto individualmente como en grupo y de manera repetitiva con el objetivo de hacer daño a otro. En cuanto a los profesores, antiguamente eran por excelencia la fuente de sabiduría, actualmente los profesores son fuentes de conocimiento, ya que la fuente de información se encuentra en internet y estos deben de saber enseñar a los alumnos a hacerse preguntas e indagar en la búsqueda de información (Ruíz & Tesouro, 2013).

Dentro del ámbito educativo Alonso (2022) señala efectos positivos de la utilización de las TIC:

- Actualmente el poder enviarse mensajes entre padres y docentes, hacen que no sea necesario consensuar una reunión, esto lo ha permitido la mensajería directa o la creación de plataformas digitales y mediante un chat el docente puede contactar con las familias (Burbules & Callister, 2021).
- La motivación que provoca el uso de pantallas en los infantes sirve como ayuda para brindar un aprendizaje significativo basado en la motivación, debido a que las pantallas tienen un gran poder de atracción en los niños (Fuentes, 2021).
- La tecnología aporta numerosas posibilidades para trabajar en el aula, muestra flexibilidad y adaptación para aquellos alumnos que tienen dificultades. Hay varias aplicaciones dedicadas a diferentes materias, en las cuales, si el alumno consigue determinados objetivos, crece el nivel de dificultad.

Al igual que hay efectos positivos, podemos encontrar diversos efectos negativos en el ámbito educativo en relación a las TIC (Alonso, 2022):

- El cerebro, cuanto más usas la pantalla, crea una necesidad hacia los estímulos visuales.
- La sobreestimulación provoca que el cerebro busque una elevada excitación, por lo que hace difícil el autocontrol a la hora de realizar acciones (Mandigan *et.al.*, 2020).
- Actualmente dentro de las aulas hay diagnosticados numerosos problemas con la atención, antes se atendía con mucho interés a una sola tarea, ahora el uso de las pantallas o de cualquier dispositivo tecnológico, hace que estes atento a millones de estímulos a la vez (Sánchez, 2019).
- Se ha creado dependencia hacia estos aparatos, actualmente los niños pueden pasar horas frente a la televisión, pero se les hace complicado estar sentados leyendo un libro, esto es debido a los altos niveles de dopamina que segrega el

cerebro en el momento en el que comienzas a utilizar un teléfono móvil, un ordenador, etc.

- La utilización constante de estos aparatos electrónicos provoca efectos secundarios en los más pequeños, pues necesitan experimentar con el exterior, salir a moverse y socializar. Pero la digitalización, juega un papel muy negativo en este ámbito, ya que en numerosas ocasiones los niños prefieren jugar con la Tablet o ver los dibujos en vez de salir a la calle.

4- Adicción a la tecnología

En la sociedad actual se ha mostrado cierta adicción por la tecnología, así como por las diferentes maneras de hacer uso de ella, provocando diversos efectos negativos en los individuos.

Según Rodríguez *et al.* (2012) en el artículo Psicología de las Adicciones, la adicción a las tecnologías se debe a un consumo excesivo de ellas, ya sea mediante el ordenador, móvil, videojuegos o simplemente la conexión a internet. La adicción se puede dar en cualquier edad, pero sobre todo en la adolescencia, utilizando el móvil para poder expresar emociones, comunicarse y relacionarse de una manera anónima, incluso con personas desconocidas. Además, Critikián & Nuñez (2021) destacan que dependiendo del uso que se haga hay dos tipos de adicción, la activa y la pasiva. La adicción pasiva supone un abandono o posposición de cualquier estímulo social de la persona que está viendo la televisión, dejándose influenciar por su contenido. Sin embargo, la adicción activa es aún más grave, ya que produce un total aislamiento social. Este tipo de adicción está ligado completamente al uso de internet, las compras y el juego, lo que supone en el sujeto una afección psicológica que puede afectar a sus autoestima, sentimientos y economía.

Las personas que muestran adicción a la tecnología lo reflejan en su comportamiento, en el hogar negándose a dejar un hábito, no cooperando con la familia

en las diferentes tareas, en el ámbito académico muestran un cambio negativo en las calificaciones, el ritmo biológico se ve alterado, se saltan comidas y horas de sueño por seguir jugando a un videojuego o simplemente estar conectados a la red, se mantienen reacios a socializar y mantener comunicación ni siquiera con la familia y cuando se prohíbe el uso de cualquier aparato electrónico, entra en un estado de depresión, irritación o anímicamente desmoralizado (Rojas *et.al.*, 2018).

El uso excesivo de las TIC en el desarrollo evolutivo de los niños y niñas

En la actualidad, es muy frecuente ver a niños y niñas de entre 0 y 5 años utilizando dispositivos electrónicos en cualquier lugar. Si paseas por la calle y miras a tu alrededor sueles encontrar a los infantes en el carrito de paseo con un móvil en las manos en vez de ir observando la calle, sentados en un banco jugando a juegos online en vez de jugar en el parque, etc.

González & Llanos (2021) sostienen que hay un factor principal que provoca este problema, y son los padres, ya que en numerosas ocasiones dejan su dispositivo en manos de su hijo con el fin de que el infante esté tranquilo y relajado, pero no llegan a ser conscientes de la cantidad de tiempo que pasan enfrente de la pantalla y de los daños que pueden llegar a causarles. Los infantes no aprenden de lo que visualizan en las pantallas, aprenden socializando e interaccionando con sus iguales y se recomienda que antes de los 2 años, no se tenga ningún tipo de contacto con pantallas.

Como afirman Villadiego & González (2022) los infantes que en la etapa de Educación Infantil pasan muchas horas viendo la televisión, están más expuestos a padecer retraso en su desarrollo motor, cognitivo y del lenguaje. Esto es debido a que, durante el tiempo implicado en ver la televisión, se suceden una secuencia de imágenes que varían rápidamente, lo cual está ligado directamente con acciones como la resolución de problemas o de atención (Fernández, 2022).

Castrillón & Moreno (2021) consideran muy importante que los padres intervengan de manera positiva en la utilización de los dispositivos electrónicos con sus hijos y que les enseñen o ayuden a desarrollar hábitos correctos en la utilización de los dispositivos electrónicos, proporcionando aplicaciones adecuadas a la edad de sus hijos y vigilando cómo hacen utilización de ellas.

Ramis (2022) determinó diferentes problemas que sufren los infantes antes de los 3 años de edad debido a la utilización en exceso de las pantallas y los reunió en cinco grupos:

- Problemas en el aprendizaje: esto se debe al acceso a páginas que no proporcionan contenido adecuado a la edad ni al nivel educativo de los niños.
- Dificultad en la expresión emocional: el elevado tiempo frente a la pantalla provoca un menor bienestar emocional y en ocasiones no son capaces de reconocer cómo se sienten.
- Problemas a la hora de concentrarse: Muestran dificultad en esforzarse mientras realizan algo, ya que el estímulo digital provoca que disminuya la atención.
- Dificultades en el momento del juego: similar a la concentración, ya que no es capaz de mantener la atención sobre lo que está realizando, provoca una disminución de la imaginación y de la creatividad.
- Problemas físicos: pasan mucho tiempo sentados con posturas incorrectas que dañan su cuerpo de manera progresiva con efectos negativos en el futuro. Además, el poco movimiento genera un aumento de la obesidad infantil y poca coordinación motriz. Otro de los problemas más comunes es pérdida de la visión.

Metodología

Por un lado, la parte teórica de mi trabajo ha consistido en investigar mediante aportaciones científicas o experimentales sobre la adicción a las TIC en la etapa de educación infantil.

De este modo he seguido unos puntos principales de mi interés, de los que consideraba que quería seguir aprendiendo y de este modo desarrollar la teoría de manera organizada. Los puntos que he destacado han sido:

- El concepto de tecnología y tecnologías de la información y la comunicación.
- Cómo se originaron.
- Ventajas y desventajas de la utilización de las TIC dentro y fuera del sistema educativo.
- La adicción a las tecnologías y como afecta a los niños en la etapa de educación Infantil.

Por otro lado, he tratado de acercarme completamente al tema investigado y de este modo realizar una propuesta didáctica de prevención de utilización excesiva de dispositivos electrónicos en la etapa de educación infantil, para ello, se utiliza la metodología ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos)

La metodología ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos), Martínez & Carrillo (2018) la exponen como uno de los principales pasos en la etapa educativa, en la cual, los alumnos pueden intervenir de manera activa durante su proceso de aprendizaje.

La participación de las familias es muy importante, debido a la proximidad hacia sus hijos en su proceso educativo, es por ello que esta metodología procura la colaboración de estas dentro del aula siempre que sea posible (Ruiz & Mérida, 2016)

Según Cascales *et. al.* (2017) una gran cantidad de centros educativos, ha cambiado su metodología antigua por la metodología ABP, con el fin de ayudar a los alumnos intentando responder a sus necesidades. El modo en el que este proceso metodológico hace participe al alumno de sus propios intereses y brindándole la oportunidad de fabricar su conocimiento, hace que se incremente el trabajo en el aula.

Desarrollo de la propuesta didáctica

Destinatarios

Esta propuesta didáctica llamada “Aprendemos a usar de manera responsable la tecnología” irá destinada al 3º curso del segundo ciclo de Educación Infantil. Está diseñada para desarrollarse de manera transversal y transdisciplinar a lo largo del tercer trimestre del curso 2024/2025 con una duración de 9 sesiones distribuidas a lo largo del trimestre del siguiente modo:

Figura 1

Cronograma de desarrollo de la intervención, mes de abril.

Abril 2025						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23 Sesión 1	24	25 Sesión 2	26	27
28	29	30 Sesión 3				

Figura 2

Cronograma de desarrollo de la intervención, mes de mayo.

Mayo 2025

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
			1	2 Sesión 4	3	4
5	6	7	8	9 Sesión 4	10	11
12	13	14 Sesión 5	15	16	17	18
19	20	21	22 Sesión 6	23	24	25
26	27 Sesión 7	28	29 Sesión 7	30	31	

Figura 3

Cronograma de desarrollo de la intervención, mes de Abril.

Junio 2025						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
						1
2	3 Sesión 8	4	5	6 Sesión 9	7	8
9	10	11	12	13 Sesión 9	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

Además, sería conveniente y recomendable la participación de las familias en este proyecto, de modo que el aprendizaje y uso correcto hacia los dispositivos electrónicos, favorezca a toda la familia.

Es importante destacar que todas las actividades serán inclusivas para el alumnado con necesidades educativas especiales, ajustando cada una de ellas a las necesidades de cada infante siempre que sea necesario, ya que todos tienen derecho a disfrutar y aprender con esta propuesta didáctica.

Objetivo de la propuesta

El objetivo principal de esta propuesta es reducir el uso excesivo de dispositivos electrónicos y a su vez aprender a convivir con ellos de manera correcta, tratando de reducir la dependencia hacia los mismos y prevenir los riesgos que puedan afectar a los niños en la etapa de Educación Infantil.

Relación con los ODS

Los ODS que tienen relación con el tema de la propuesta son:

- ODS 3: SALUD Y BIENESTAR. El objetivo principal es asegurar una vida sana e impulsar el bienestar en todas las edades, algo esencial para el desarrollo sostenible.
- ODS 4: EDUCACIÓN DE CALIDAD: el objetivo principal es facilitar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y favorecer la oportunidad de aprender durante toda la vida para todas las personas.

Metodología

La metodología utilizada para la realización de la propuesta será ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos), de modo que el infante se sienta protagonista de su propio aprendizaje y la familia participe activamente en el aprendizaje de su hijo.

Objetivos generales de etapa

Según el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil se deben cumplir una serie de objetivos. En esta propuesta didáctica se trabajan los siguientes objetivos:

- Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- Desarrollar sus capacidades emocionales y afectivas.
- Relacionarse con los demás con igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en el uso de la empatía y la resolución pacífica de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.

Áreas

El Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León, destaca tres áreas importantes en la Etapa de Educación Infantil.

Crecimiento en armonía

Competencias específicas

- 1- Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.
- 1.3 Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa.

- 1.4 Decidir, seleccionar y manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.
- 2- Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.
- 2.1 Identificar, expresar y valorar sus necesidades y sentimientos, ajustando progresivamente el control de sus emociones.
- 2.4 Respetar y aceptar las características, intereses y gustos de los demás, mostrando actitudes de empatía y asertividad.
- 3- Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable.
- 3.3 Adquirir y definir normas, rutinas y hábitos, desarrollando experiencias saludables y sostenibles para la mejora de la salud y el bienestar.
- 4- 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 a los derechos humanos.
- 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.

Contenidos

- A. El cuerpo y el control progresivo del mismo.
- El movimiento: control progresivo de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos. Técnicas de respiración y relajación.

- Posibilidades de acción: juego y ejercicio físico como conducta saludable.
- B. Desarrollo y equilibrio afectivos.
- Herramientas para la identificación, expresión, aceptación y control progresivo de las propias necesidades, emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses.
 - Estrategias para desarrollar actitudes de escucha y de respeto hacia los demás.
- C. Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno.
- Necesidades básicas: identificación, manifestación, regulación y control en relación con el bienestar personal.
 - Valoración del medio natural y su importancia para la salud y el bienestar.
 - Utilización adecuada de espacios, elementos y objetos, y colaboración en el mantenimiento de ambientes limpios y ordenados.
- D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás.
- Habilidades socioafectivas y de convivencia: identificación, comunicación de sentimientos y emociones, y pautas básicas de convivencia, que incluyan el respeto a la igualdad de género y el rechazo a cualquier tipo de discriminación.
 - Trabajo en equipo: responsabilidades individuales y destrezas cooperativas.
 - La amistad como elemento protector, de prevención de la violencia y de desarrollo de la cultura de la paz.
 - Actividades en el entorno.

Descubrimiento y exploración del entorno

Competencias específicas

- 1- Identificar las características y funciones de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación

sensorial y el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.

1.5 Organizar su actividad, ordenando las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas.

2- 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.

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.

2.6 Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, y expresando conclusiones personales a partir de ellas.

Contenidos

- A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios.
 - El tiempo y su organización: día-noche, estaciones, ciclos, calendario (meses del año, año...). Rutina en las actividades de la vida cotidiana: ayer-hoy-mañana.
- B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad.
 - Pautas para la indagación y la experimentación en el entorno: interés, respeto curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento para producir transformaciones

- Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno.
 - Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.
- C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.
- Interés, disfrute e iniciativa por las actividades de exploración y juego que se realizan al aire libre y en contacto con la naturaleza.

Comunicación y representación de la realidad

Competencias específicas

- 1- 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.
 - 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.
- 2- 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.
 - 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.

- 3- 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.

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

Contenidos

A. Intención e interacción comunicativas.

- Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal, manifestación de sentimientos, necesidades, deseos e intereses, opiniones y comunicación de experiencias propias y transmisión de información atendiendo a su individualidad.
- Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.

C. Comunicación verbal oral: Expresión, comprensión y diálogo.

- El lenguaje oral en situaciones cotidianas: asambleas, conversaciones en parejas, pequeño y gran grupo, rutinas, juegos de interacción social, juego simbólico y expresión de vivencias. Interés por participar, ser escuchado y respetado.
- Aumento del vocabulario a través de proyectos, conversaciones, situaciones de aprendizaje y textos literarios. Distintas categorías y relaciones semánticas.

D. Aproximación al lenguaje escrito.

- Los usos sociales de la lectura y la escritura. Tipos de textos: Textos narrativos (cuentos, sucesos y anécdotas), poéticos (poemas y canciones), funcionales (nombre propio, fecha, listas, notas y recetas), informativos (noticias, anuncios, cartas, postales y logotipos), descriptivos y populares (pareados, adivinanzas y refranes). Funcionalidad y significatividad en situaciones comunicativas, informativas y de disfrute.
- Iniciación a estrategias de búsqueda de información, reelaboración y comunicación con ayuda y mediación del adulto.

E. Aproximación a la educación literaria.

- Textos literarios infantiles orales y escritos adecuados al desarrollo infantil, que preferiblemente desarrollen valores sobre cultura de paz, derechos de la infancia, igualdad de género y diversidad funcional y étnico-cultural.
- Vínculos afectivos y lúdicos con los textos literarios, escucha y comprensión de retahílas, cuentos, poesías, rimas, adivinanzas, refranes, trabalenguas, tradicionales y contemporáneos, contextualizándolos.

I. Alfabetización digital.

- Función motivadora, lúdica y educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno.
- Uso saludable y responsable de las tecnologías digitales y de contenidos apropiados.

Sesiones

Sesión 1: ¿Qué sabemos de la tecnología?

Objetivos:

- Introducir el concepto de tecnología.
- Comprender nuevos conceptos acerca de la tecnología.

Contenidos:

- La tecnología e internet

Temporalización: entre 10 y 15 minutos

Materiales: No se utilizarán materiales.

Desarrollo: Se sentará a los infantes en asamblea y se formularan las preguntas “¿Qué sabéis de la tecnología?” “¿E internet?”, de esta manera se realizará una brain storming (lluvia de ideas). A continuación, se explicará el concepto de tecnología y cada uno deberá comentar lo que sepa acerca de que se puede hacer utilizando internet.

Sesión 2: Teatro de sombras

Objetivos:

- Desarrollar la escucha activa.
- Fomentar la imaginación.
- Comprender la importancia del juego con sus iguales
- Conocer efectos de los videojuegos en las personas.

Contenidos:

- La tecnología
- Las emociones

Temporalización: 45 minutos

Materiales: Cuento, teatro de sombras, siluetas en cartulina negra y una linterna.

Desarrollo: Se preparará un teatro de sombras (Anexo I) en el que se interpretará el cuento “Un cumpleaños diferente” (Anexo II). Una vez terminado, se les preguntará a los

infantes que ocurre en el cuento haciendo determinadas preguntas (Anexo III) y otras relacionadas con el tema para reflexionar en asamblea (Anexo IV):

Sesión 3: Me lo pido

Objetivos:

- Desarrollar la motricidad fina.
- Conocer sus aficiones.
- Compartir sus ideas con el resto del grupo.
- Comprender el gusto y deseo de los niños por la utilización de dispositivos electrónicos.
- Reflexionar sobre el uso de dispositivos electrónicos en casa por parte de los padres.

Contenidos:

- Los juguetes actuales
- Dispositivos electrónicos
- Deseos de los niños.

Temporalización: Se dividirá en dos sesiones distintas, la primera con los infantes tendrá una duración de 45 minutos y la segunda con los padres tendrá una duración también de 45 minutos.

Materiales: Catálogo de juguetes, tijeras, pegamento y cartulina.

Desarrollo: Se reunirá a todos los infantes en asamblea para explicar la actividad, cada uno deberá seleccionar en distintas revistas de juguetes, cuatro juguetes que les gustaría que les regalaran por su cumpleaños, lo tendrán que recortar y pegar en una tarjeta que se meterá en un sobre, a continuación, cada infante comentará que juguetes ha seleccionado

en su carta con los demás compañeros. Una vez terminada esta sesión, se involucrará a los padres en la hora siguiente, que deberán abrir las cartas de sus hijos y observar que es lo que les gustaría pedir (Anexo V). Y deberán responder a una serie de preguntas (Anexo VI)

Sesión 4: Nuestra rutina diaria en casa

Objetivos:

- Trabajar en hábitos rutinarios.
- Reflexionar acerca de hábitos de vida saludables.
- Comprender por parte de los padres el tiempo dedicado a pasar en familia.
- Reflexionar acerca del tiempo invertido en la utilización de dispositivos electrónicos.
- Fomentar un uso responsable de las TIC.

Contenidos:

- Relaciones familiares
- Rutinas diarias
- Utilización de las TIC

Temporalización: El comienzo de la sesión será un día con la duración de 30 minutos para explicar la actividad a estudiantes y padres, luego se llevará a cabo en los hogares durante una semana completa. Por último, se realizará una sesión de 1 hora para ver los resultados obtenidos por todas las familias. Esta actividad se realizará de nuevo al final del proyecto para comparar la influencia del mismo.

Materiales: Horario semanal para cada niño y tarjetas con diferentes acciones.

Desarrollo: Cada infante se llevará a casa un panel con los días de la semana y varias tarjetas con diferentes acciones que se pueden realizar a lo largo del día o de la tarde (Anexo VII). Se realizará una reunión con los padres previa para explicar en qué consiste la actividad. Los infantes, con ayuda de sus padres, deberán rellenar el panel durante una semana entera con todo lo que hayan realizado a lo largo de la semana. Una vez terminada se realizará una sesión en el aula con los alumnos y familias en la que los infantes explicarán lo que han hecho durante la semana y se reflejará el tiempo que utilizan para actividades en familia, salidas fuera de casa y utilización de dispositivos electrónicos. Para ello se dividirá el panel por horas, de este modo las actividades que se realicen durante más de una hora se pondrá la misma tarjeta en ambas horas (Anexo VIII). Antes de finalizar el proyecto se volverá a realizar esta actividad para comparar los resultados obtenidos y la incidencia del proyecto en la utilización de los dispositivos electrónicos en los hogares.

Sesión 5: El puente hacia un uso responsable.

Objetivos:

- Desarrollar la motricidad gruesa.
- Comprender usos correctos e incorrectos de las TIC.
- Trabajar la lecto-escritura.

Contenidos:

- Usos de las TIC.

Temporalización: Entre 35 y 40 minutos.

Materiales: Tizas, aros, tarjetas con los diferentes usos y panel de usos correctos e incorrectos.

Desarrollo: En primer lugar, se explicará mediante tarjetas con imágenes, las cosas buenas y malas de la utilización de las TIC. A continuación, se creará un “puente” en el suelo (puede ser pintado con tiza, realizado con aros, etc.) en el que en cada nivel se colocará una cosa positiva y otra negativa del uso de las tecnologías; por turnos de uno en uno deberán ir saltando en el lado del puente correcto, recogiendo la tarjeta para colocarla en un panel, si un niño supera el primer nivel, continua el segundo, así hasta completar el puente entero, en el que todos puedan llegar al final y colocar las tarjetas en el uso correcto. Por último, se recogerán del puente las tarjetas de uso incorrecto y se colocarán en la parte correspondiente del panel (Anexo IX)

Sesión 6: Reflejamos emociones

Objetivos:

- Identificar emociones y sentimientos ante diferentes situaciones.
- Vincular las emociones con el uso de las TIC.

Contenidos:

- Las Tecnologías
- Las emociones

Temporalización: Entre 30 y 40 minutos.

Materiales: Tarjetas con diferentes emociones y hoja con preguntas.

Desarrollo: Se colocará a los infantes en asamblea y se entregará a cada uno tarjetas con diferentes emociones (Anexo X), a continuación, se realizarán varias preguntas (Anexo XI), para responderlas deberán sacar la tarjeta reflejando la emoción que siente en cada ocasión.

Sesión 7: Prevenimos accidentes

Objetivos:

- Entender los peligros que hay si se utilizan las TIC de continuo por la calle.
- Explicar cómo prevenir accidentes con el uso excesivo de la pantalla.
- Exponer lo aprendido delante de las familias.
- Trabajar la lecto-escritura.

Contenidos:

- Las tecnologías
- Posibles accidentes con el exceso de utilización de las TIC

Temporalización: Esta sesión se dividirá en dos días, el primer día la sesión tendrá una duración de 1 hora y el segundo día tendrá una duración de 1 hora.

Materiales: Cartulina, tarjetas con posibles accidentes, tarjetas para prevenir accidentes, rotuladores, pinturas, lápices y velcro

Desarrollo: En primer lugar, se comenzará la sesión preguntando a los infantes que accidentes podemos sufrir si vamos utilizando el teléfono móvil o la Tablet por la calle, según vayan respondiendo se apuntará en una hoja los ejemplos que expresen. A continuación, se añadirá por parte de la profesora algún ejemplo que no haya salido y se enseñará tarjetas con posibles accidentes y tarjetas con un uso correcto que ayuden a prevenir esos accidentes. Esas tarjetas tendrán que situarlas entre todos en un panel, en un lado los posibles accidentes y en el otro el modo de prevenirlos (Anexo XII). Una vez terminado a cada infante se le adjudicará un tipo de accidente y como prevenirlo sobre el que tendrá que hablar en la siguiente sesión.

La siguiente sesión consistirá en realizar una exposición delante de las familias, en la que cada niño explicará el accidente que aparece en la imagen y cómo se podría o puede prevenir.

Sesión 8: Convivencia de juegos tradicionales en familia

Objetivos:

- Disfrutar en familia.
- Trabajar en equipo.
- Prevenir el uso de pantallas realizando juegos alternativos.

Contenidos:

- Juegos tradicionales

Temporalización: La realización de la convivencia durará aproximadamente toda la mañana.

Materiales: sacos, cuerdas, tizas, pañuelo, cucharas, huevos, sillas y mesas.

Desarrollo: Se realizará una convivencia en la que alumnado del segundo ciclo de educación infantil y sus familias se reunirán para pasarlo bien jugando a numerosos juegos tradicionales, que hoy en día muchos infantes no conocen, no porque hayan pasado de moda, sino porque muchos no salen al parque a disfrutar de juegos como estos, por el hecho de estar en casa jugando con el teléfono móvil, como son: saltar a la comba y a la goma, la rayuela, la rana, el pañuelo, carrera de sacos, el huevo y la cuchara, el juego de las sillas, la gallinita ciega, el teléfono escacharrado, el gato y el ratón o la cuerda (Anexo XIII). Tras esto se realizará un almuerzo en el que niños y padres podrán compartir cómo se lo han pasado

Sesión 9:

Objetivos:

- Trabajar en hábitos rutinarios.
- Reflexionar acerca de hábitos de vida saludables.
- Comprender por parte de los padres el tiempo dedicado a pasar en familia.
- Reflexionar acerca del tiempo invertido en la utilización de dispositivos electrónicos.
- Fomentar un uso responsable de las TIC.

Contenidos:

- Relaciones familiares
- Rutinas diarias
- Utilización de las TIC

Temporalización: Se realizará a lo largo de toda una semana y se finalizará con una sesión de 1 hora que dará lugar al fin del proyecto.

Materiales:

- Horario semanal para cada niño
- Tarjetas con imágenes de diferentes acciones

Desarrollo: Se realizará una reunión con las familias en la que se explicará que con esta sesión se cerrará el proyecto, además se entregará un nuevo horario en el que deberán realizar de nuevo la planificación de rutinas con los niños a lo largo del día de para ver los resultados obtenidos en un principio y ahora de nuevo. Al regresar después de una semana con el horario completo, los niños explicarán lo que han hecho durante la semana y se comparará el primer horario de hace unas semanas con el nuevo, para observar si ha

habido cambios y reflexionar acerca de porqué. Por último, se entregará un formulario a los padres para saber el grado de satisfacción en relación al proyecto (Anexo XIV).

Evaluación

El proceso de evaluación se realizará de manera progresiva durante el transcurso de toda la propuesta, para ello se diseñarán dos rúbricas, una en relación al alumnado y otra relacionada con las familias, ambas dos basándose en los objetivos de la propuesta.

Para ello, se realizará una observación basada en el aprendizaje de manera individualizada que constará por un lado de la evaluación del alumnado a través de una rúbrica (Anexo XV) donde se analizarán la motricidad tanto gruesa como fina, la capacidad de reconocer diferentes emociones, la importancia del juego con sus iguales, la comprensión de usos correctos de las TIC trabajo en equipo, etc. Tras esto, se realizará una evaluación a las familias, también en formato rúbrica (Anexo XVI) donde se tendrán en cuenta aspectos como la comprensión del gusto de los niños hacia los dispositivos electrónicos, reflexión acerca del uso de dispositivos electrónicos en casa, la importancia de pasar tiempo en familia, etc.

Conclusiones

Tras el Trabajo de Fin de Grado aquí presentado, en el que se han contrastado numerosas investigaciones y se ha diseñado una propuesta didáctica para llevar a cabo en un futuro próximo, proceden una serie de conclusiones finales que se considera oportuno destacar.

González & Llanos (2021) aseguran que los docentes deberían crear conciencia sobre el uso adecuado de las TICS tanto para el alumnado como para las familias, Educación Infantil es el contexto más importante en el comienzo de la vida de los infantes

y a partir de esta primera etapa, irá transcurriendo el resto de sus vidas, por lo que una correcta formación, permitirá un correcto desarrollo.

No son solo los docentes los encargados en educar a los alumnos acerca de las TICS, Castrillón & Moreno (2021), enfatizan en lo importante que es que las familias participen y colaboren en la educación de sus hijos, son sus referentes más cercanos y de ellos depende la crianza de sus hijos, cuanto más implicados estén, mayor será el aprendizaje obtenido.

En cuanto a la elección del tema, cabe resaltar que es de gran relevancia en nuestro día a día. Según Grau *et.al.*, (2023) observamos una gran cantidad de niños y adolescentes por la calle que van utilizando un teléfono móvil, aunque sea el de sus padres, algo que al verlo produce nostalgia, debido a la fijación que tienen con el estímulo que obtienen de la pantalla, algo que antes no pasaba, pero que ahora en numerosas ocasiones son los propios padres los que proporcionan ese estímulo a sus hijos, con el objetivo de que estén tranquilos y sin molestar.

Ha resultado muy difícil encontrar información actual acerca del tema escogido, algo que resulta extraño, debido a que estamos en plena era tecnológica, pero a la vez tiene sentido, ya que en muchas ocasiones se encuentran solo cosas buenas acerca del uso de las TIC, para encontrar efectos negativos hay que investigar más, pues a día de hoy, siendo la causa principal a través de la cual gira el mundo, es difícil que alguien actúe en contra de ello.

Con la realización de este trabajo, se han expuesto más cosas acerca de la tecnología y la afirmación de que está bien hacer uso de ella, así como lo interesante que es que se aprenda a utilizar desde edades tempranas, ya que van a ser de gran utilidad para las nuevas generaciones en un futuro próximo. A su vez, se considera que todo se debe

tener en su justa medida y que, en la etapa de Educación Infantil, en la que el juego, la socialización y la relación con sus iguales es tan importante, no se puede dejar a un niño horas y horas enfrente de una pantalla, les roba su personalidad y parte del tiempo de su vida.

Por último, recalcar que, en un futuro próximo, se podría llevar a cabo la propuesta didáctica creada en este documento, sobre todo porque es un tema que se va acentuando y creciendo, por lo que cada año habrá más casos y trabajar con ello en el aula puede ayudar a prevenir muchos problemas.

Bibliografía

- Alonso-Sainz, E. (2022). Las TIC en la etapa de educación infantil: una mirada crítica de su uso y reflexiones para las buenas prácticas como alternativa educativa. *Vivat Academia*, 241-263.
- Calandra Bustos, P., & Araya Arraño, M. (2009). Conociendo las TIC. [Conociendo las TIC \(uchile.cl\)](https://www.uchile.cl/publicaciones/conociendo-las-tic)
- Casalet, M. (1998). *Tecnología: concepto, problemas y perspectivas*. Siglo XXI.
- Cascales Martínez, A., Carrillo García, M., & Redondo Rocamora, A. M. (2017). ABP y tecnología en educación infantil. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 50, 201-210.
- Castilla, O. M. N. (2021). Ciberbullying: El acoso escolar en el ciberespacio e implicancias psicológicas. *Hamut'ay*, 8(1), 67-74.
- Critikián, D. M., & Núñez, M. M. (2021). Redes sociales y la adicción al like de la generación z. *Revista de comunicación y salud*, 11, 55-76.
- Castrillón, M. M. C., & Moreno, J. O. (2021). La tecnología, una estrategia de innovación educativa para los niños de preescolar aprobada por los maestros y padres de familia. *Revista Interamericana de Investigación Educación y Pedagogía RIIEP*, 14(1), 103-131.
- Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León. *Boletín Oficial de Castilla y León* núm. 190, de 30 de septiembre de 2022, 30092022-1.
- Desmurget, M. (2022). *La fábrica de cretinos digitales*. Booket.

- Domingo Coscollola, M., & Marquès Graells, P. (2011). Aulas 2.0 y uso de las TIC en la práctica docente. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 19(37), 169-175.
- Fernández Esteban, C. (2022). Medios de comunicación en un aula de Educación Infantil.
- Follari, R. (2022). Por fuera de la tecnofilia y la tecnofobia. *Revista Ciencias Sociales*, 1(44), 17-29.
- Grau-Grau, M., Gallego-Jiménez, M. G., & Otero, L. M. R. (2023). Uso problemático de WhatsApp entre adolescentes:¿ Qué papel educativo juegan los padres y las madres?. *Adicciones*.
- González López, M., & Meza, M. E. G. La adicción al celular una problemática en niños y adolescentes. *ResearchGate Logo: https://www.researchgate.net/publication/357781477_La_adiccion_al_celular_una_problematika_en_ninos_y_adolescentes*.
- González Medina, Z. M., & Llanos Lorenzo, M. (2021). El uso de las TICS en Educación Infantil.
- Hernández Prados, M. D. L. Á., & Solano Fernández, I. M. (2007). Ciberbullying, un problema de acoso escolar. *Revista Iberoamericana de Educación a distancia*.
- Macías, K. C. L. Impacto de las ventajas y desventajas del uso de las TIC en la sociedad. *La Tecnología, Recurso para el Desarrollo*, 15. (s.f)

- Mañas Pérez, A., & Roig-Vila, R. (2019). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el ámbito educativo. Un tándem necesario en el contexto de la sociedad actual.
- Márquez, T. (2022). Estilo tecnológico: los ingenieros-rancheros de Colima y su tecnología hecha y hablada. [Tesis Commons | Estilo tecnológico: los ingenieros-rancheros de Colima y su tecnología hecha y hablada \(osf.io\)](#)
- Martínez, A. C., & Carrillo-García, M. E. (2018). Aprendizaje basado en proyectos en educación infantil: cambio pedagógico y social. *Revista Iberoamericana de educación*, 76, 79-98.
- Méndez, V. G., Tort, E. G., Rodríguez, M. L. F., & Laverde, A. C. (2021). El profesorado de Educación Infantil y Primaria: formación tecnológica y competencia digital. *Innoeduca: international journal of technology and educational innovation*, 7(2), 19-31.
- Mendieta Pineda, Z. L. (2017). Efectos adversos en el desarrollo visual y cognitivo en niños menores de 3 años relacionados con el tiempo excesivo de uso de pantallas digitales.
- Organización de las Naciones Unidas. (s.f.). *Objetivos de Desarrollo Sostenible Naciones Unidas*. Recuperado el 14 de junio de 2024, de [Objetivos de Desarrollo Sostenible | Naciones Unidas](#)
- Navarro Robles, M., & Vázquez-Barrio, T. (2020). El consumo audiovisual de la Generación Z. El predominio del vídeo online sobre la televisión tradicional. *Ámbitos: Revista internacional de comunicación*, 50, 10-30.

Orden ECI/3854/2007 de 27 de diciembre, por el que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habilitan para el ejercicio de la profesión de maestro de educación infantil. *Boletín Oficial del Estado*, 312, de 29 de diciembre de 2007.

Ortí, C. B. (2011). Las tecnologías de la información y comunicación (TIC). *Univ. Val., Unidad Tecnol. Educ.*, (951), 1-7.

Parrales, D. H. R., Lozano, D. Y. M., Rosado, J. M. O., & Reyes, K. D. P. (2021). Ventajas y desventajas de las herramientas tecnológicas en las actividades académicas. *Dominio de las ciencias*, 7(5), 182-195.

Ramis, A. (3 de febrero de 2022). ¿Cómo prevenir la adicción infantil a las pantallas? (Diapositivas de PowerPoint). [Presentación de PowerPoint \(caudete.org\)](https://caudete.org)

Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. *Boletín Oficial del Estado*. núm. 28, de 1 de febrero, 2022-1654.

Repetto, H. P. (2018). El impacto de las pantallas: televisión, ordenador y videojuegos. *Pediatría integral*, 22(4), 178-186.

Rodríguez De Los Reyes, A., González Luis, A., & Alonso Díaz, C. (2021). Uso del móvil en la infancia.

Rodríguez, O., gallego, V., Rodríguez, M. J., & López, M. Á. (2012). Adicción a las nuevas tecnologías. *Psicología de las Adicciones*, 1(1), 2-6.

- Rojas-Jara, C., Henríquez, F., Sanhueza, F., Núñez, P., Inostroza, E., Solís, A., & Contreras, D. (2018). Adicción a Internet y uso de redes sociales en adolescentes: una revisión. *Rev. esp. drogodepend*, 39-54.
- Ruiz Arroyo, R., & Tesouro Cid, M. (2013). Beneficios e inconvenientes de las nuevas tecnologías en el aprendizaje del alumno: propuestas formativas para alumnos, profesores y padres. *Educación y futuro digital*. [Beneficios e inconvenientes de las nuevas tecnologías en el aprendizaje del alumno : propuestas formativas para alumnos, profesores y padres \(educacion.gob.es\)](#)
- Rueda Ramos, E. (2009). Los adultos y la apropiación de tecnología. *Questión*, 1.
- Sanz Menéndez, L. (2003). Análisis de redes sociales: o cómo representar las estructuras sociales subyacentes. [Análisis de redes sociales: o cómo representar las estructuras sociales subyacentes | DIGITAL.CSIC](#)
- Trujillo García, Y. (2022). Impacto de las pantallas en la infancia según la visión de los progenitores.
- Valdivielso, J. I. U. (2017). Sociedad y nuevas tecnologías: ventajas e inconvenientes. *Almenara: revista extremeña de ciencias sociales*, (9), 5-45.
- Villadiego Lora, J. L., & González Espitia, Z. J. (2022). Tiempo de pantalla en niños de 5 a 12 años.
- Zapata-Lamana, R., Ibarra-Mora, J., Henriquez-Beltrán, M., Sepúlveda-Martin, S., Martínez-González, L., & Cigarroa, I. (2021). Aumento de horas de

pantalla se asocia con un bajo rendimiento escolar. *Andes
pediatrica*, 92(4), 565-575.

Anexo

Anexo I:



Anexo II:

Un cumpleaños diferente

Había una vez un niño llamado Juan. Una mañana se levantó muy contento porque era su cumpleaños y cumplía 5 años, al año siguiente iba a ir a la clase de los mayores.

Cuando se despertó, mamá le hizo cosquillas en la barriga, le ayudó a vestirse y le preparó el desayuno. Juan siempre desayunaba, comía y cenaba viendo los dibujos, de otro modo no comía, pero ese día mamá le pidió que no encendiera la Tablet. Juan no hizo caso y se puso a ver los dibujos hasta que llegó la hora de marcharse al cole.

Todas las mañanas en el colegio, Juan jugaba con sus amigos, tenían mucha imaginación y cada día inventaban una historia nueva. Al ser un día especial, le cantaron el cumpleaños feliz y le prepararon un regalo todos juntos.

- *“¡Un cuaderno de dibujos y pegatinas!” “¡QUE GUAY!”, dijo Juan emocionado.*

Al llegar a casa, fue emocionado a enseñárselo a sus papás, comieron juntos, soplaron las velas y llegó el momento de abrir los regalos.

- *“¿Qué será?, ¿Qué será?”, dijo su mamá.*
- *“¡La Play Stacion 5!, ¡No me lo creo!”, dijo Juan sorprendido, “¡es el mejor regalo del mundo!”*

Rápidamente, con ayuda de sus padres, enchufaron todos los cables en la televisión de su cuarto y comenzó a jugar, quería probar todos los juegos que traía consigo.

Aquella tarde, como hacían siempre, los amigos de Juan fueron al parque con sus padres, pero antes pasaron a buscar a Juan por su casa.

- *“Hola Juan”, dijo su amigo Jaime, “¿vienes al parque con nosotros?”*
- *“No, no puedo, estoy jugando con mi nuevo regalo, tiene unos videojuegos super chulos, si queréis os podéis quedar y os los enseño”, dijo Juan.*

Pero los padres de sus amigos decidieron que era mejor ir al parque, así que Juan volvió a su habitación a seguir jugando.

La mañana siguiente en el cole, Juan no paró de hablar de sus videojuegos y durante la tarde siguió en su cuarto jugando y tampoco quiso ir al parque.

Así sucedía día tras día. Los amigos de Juan estaban muy tristes, le echaban de menos y querían volver a jugar como antes a imaginarse historias nuevas cada día.

Un día Juan miró por la ventana de su habitación y vio a sus amigos disfrutando en el parque, se dio cuenta de que les echaba mucho de menos y que ya no jugaba con ellos como antes. Así que apagó los videojuegos y fue a hablar con su madre:

- *“Mamá, ¿me puedes llevar al parque a jugar con mis amigos?”*
- *“Claro que sí, ponte la chaqueta y nos vamos”*

Una vez en el parque, se lo pasó genial con sus amigos y descubrió que disfrutaba mucho más jugando cada tarde con ellos, que con los videojuegos. Fue donde estaba su mamá y le dijo:

. “Mamá, cuando lleguemos a casa, quiero que guardes la videoconsola hasta que sea muy mayor, ahora quiero seguir saliendo cada tarde a jugar con mis amigos”

Y desde ese día no jugó más a los videojuegos y apenas cogía la Tablet, le gustaba más jugar con sus amigos o con los juguetes.

Anexo III:

- ¿Qué le regalaban a Juan?
- ¿Por qué se ponía tan contento?
- ¿Cómo se sentían sus amigos?
- ¿Cuándo descubrió Juan que le gustaba más jugar en la calle?
- ¿Qué le pidió a su madre que hiciera con los videojuegos?

Anexo IV:

- ¿Os gusta comer viendo los dibujos?
- ¿Jugáis a videojuegos?

- ¿Salís por las tardes a jugar a la calle?
- ¿Estáis más contentos jugando con vuestros amigos en la calle o en casa viendo los dibujos o jugando a videojuegos?

Anexo V:



Anexo VI:

- ¿Ha incluido tu hijo algún dispositivo electrónico? Si es así, ¿Cuáles?
- ¿Por qué crees que ha pedido uno?
- ¿Sueles comprar lo que se pide, aunque el dispositivo electrónico este destinado a edades superiores? Si es así, ¿Por qué?
- ¿Crees que está bien el anuncio de dispositivos electrónicos en un catálogo de juguetes para niños de todas las edades?
- ¿Dejas el teléfono móvil a tu hijo? Si es así, durante cuánto tiempo al día.
- ¿Cuántas horas pasa tu hijo viendo la televisión?
- Por último, ¿Soléis salir al parque por las tardes?

Anexo VII:



Anexo VIII:

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
De 9:00 a 10:00							
De 10:00 a 11:00							
De 11:00 a 12:00							
De 12:00 a 13:00							
De 13:00 a 14:00							
De 14:00 a 15:00							
De 15:00 a 16:00							
De 16:00 a 17:00							
De 17:00 a 18:00							
De 18:00 a 19:00							
De 19:00 a 20:00							
De 20:00 a 21:00							

Anexo IX:



Anexo X:



Anexo XI:

- ¿Cómo os sentís si papá o mamá os dejan su teléfono móvil?
- ¿Cómo os sentís cuando jugáis a juegos en el teléfono o en la Tablet?
- ¿Cómo os sentís si perdéis la partida en un juego en el teléfono?

- ¿Cómo os sentís jugando en el parque?
- ¿Cómo os sentís si papá o mamá no os dejan su teléfono móvil?
- ¿Cómo os sentís si pasáis mucho tiempo jugando con el teléfono móvil?
- ¿Cómo os sentís si pasáis mucho tiempo jugando en el parque?
- ¿Cómo os sentís si estáis en casa y no podéis ver la televisión ni jugar con la Tablet o el teléfono móvil?

Anexo XII:



Anexo XIII:





Anexo XIV:

Cuestionario
Proyecto usos responsables de las
TICS

¿Os ha gustado éste proyecto?
¿Habeís aprendido respecto al uso de las TICS?
¿Habeís notado cambios a la hora de utilizar dispositivos electrónicos por parte de vuestro hijo?
¿Creeís que actualmente hay un problema respecto al uso excesivo de pantallas?
¿Le habeís puesto solución en casa? Si es así, ¿Cómo?
¿Habeís disfrutado del tiempo en familia realizando las actividades?
¿Creeis que el proyecto os ha ayudado a la hora de pasar tiempo en familia y prevenir el excesivo uso de pantallas?
¿Recomendaríais realizar éste proyecto en más centros?

Anexo XV:

Figura 4: Evaluación del alumnado

	Conseguido	En progreso	No conseguido	Observaciones
Desarrolla la motricidad gruesa				
Desarrolla la motricidad fina				
Desarrolla la capacidad de observación				
Es capaz de reconocer diferentes emociones				
Trabaja correctamente la lecto-escritura				
Es capaz de expresar diferentes emociones relacionadas con el uso de las TIC				
Comprende conceptos tecnológicos				
Conoce como afectan los videojuegos a las personas				
Comprende la importancia del juego con sus iguales				
Desarrolla la escucha activa				
Conoce sus aficiones				
Comparte sus ideas en grupo				
Entiende posibles peligros con la utilización de las TIC				

Comprende usos correctos e incorrectos sobre las TIC				
Trabaja hábitos rutinarios				
Reflexionar sobre hábitos de vida saludables				
Trabaja correctamente en equipo				
Explica cómo prevenir posibles accidentes con la utilización de las TIC				
Expone delante de su familia los contenidos aprendidos				
Disfruta en familia				

Anexo XVI:*Figura 5: Autoevaluación de las familias.*

	Conseguido	En progreso	No conseguido	Observaciones
Has comprendido el gusto y deseo de los niños por la utilización de dispositivos electrónicos				
Has reflexionado sobre el uso de dispositivos electrónicos en casa				
Has comprendido usos correctos e incorrectos de las TIC				
Has trabajado hábitos de vida rutinarios				
Has comprendido la importancia de pasar tiempo en familia				
Has reflexionado acerca de la utilización de dispositivos electrónicos en casa				
Has disfrutado en familia				
Has trabajado en equipo				
Has prevenido el uso de la utilización de pantallas a través de juegos alternativos				