



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Primaria

TRABAJO FIN DE GRADO

**“Integración de las TIC en Educación
Primaria: Diseño y evaluación de situaciones
de aprendizaje”**

Presentado por David Lavilla Calvo

Tutelado por: Eduardo García Zamora

Soria, 19 de junio de 2024

ÍNDICE

RESUMEN.....	4
PALABRAS CLAVE	4
ABSTRACT	4
KEY WORDS.....	5
INTRODUCCIÓN	6
JUSTIFICACIÓN	8
OBJETIVOS.....	9
MARCO TEÓRICO.....	12
1. CONCEPTO TIC	12
1.1. Características principales de las TIC.....	13
2. LA INTRODUCCIÓN DE LAS TIC EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN PRIMARIA.....	14
2.1. Ventajas y desventajas	15
2.2. La competencia digital (CD).....	17
3. FORMACIÓN DEL PROFESORADO PARA LA UTILIZACIÓN DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL AULA.....	18
4. RECURSOS DIGITALES EDUCATIVOS	21
4.1. Análisis de los recursos digitales.....	21
4.1.1. Just Dance	21
4.1.2. Baamboozle.....	22
4.1.3. Coolmathgames	22
4.1.4. Webquest.....	23
4.1.5. Kahoot.....	23
METODOLOGÍA.....	25
1. EDUCACIÓN FÍSICA	25
2. INGLÉS	27
3. MATEMÁTICAS	30
4. LENGUA CASTELLANA.....	32
5. CIENCIAS SOCIALES.....	35
EXPOSICIÓN DE RESULTADOS	37
1. JUST DANCE (CALENTAMIENTO PREVIO A LA SESIÓN)	38
2. BAAMBOZLE (SPRING CLOTHES)	41
3. COOLMATHGAMES. CÁLCULO MENTAL	44
4. WEBQUEST (CREACIÓN DE UN CUENTO)	46
5. KAHOOT (CIENCIAS SOCIALES).....	49
ANÁLISIS DEL ALCANCE DEL TRABAJO.....	52

CONCLUSIONES	56
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	57
ANEXOS.....	62
ANEXO 1	62
ANEXO 2	62

RESUMEN

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), son cada vez más importantes y por tanto tienen un papel fundamental dentro de la sociedad. En el ámbito educativo, ha habido una mejora y se han incrementado de manera notoria todo tipo de dispositivos tecnológicos orientados a la mejora educativa de los estudiantes. Para el cumplimiento de manera exitosa, ha sido también necesaria una nueva incorporación de conocimiento y sabiduría por parte de los docentes, es decir, se ha necesitado un proceso de enseñanza-aprendizaje por parte del profesorado de todo lo relacionado con las TIC (recursos, metodologías, habilidades...) para una posterior puesta en práctica hacia el alumnado. Con este trabajo se pretende dar a conocer una serie de recursos educativos digitales con el planteamiento de unas sesiones y una puesta en práctica para alumnos de la etapa de Educación Primaria, donde cada una de las sesiones ha sido realizada de manera concreta para cada curso y con las posteriores conclusiones realizadas a partir de los recursos. Este planteamiento se ha llevado a cabo en un colegio concertado de la Comunidad Foral de Navarra.

PALABRAS CLAVE

TIC, enseñanza, Educación Primaria, recursos educativos digitales, metodología, competencia digital.

ABSTRACT

Information and Communication Technologies (ICT) are becoming increasingly important and therefore have a fundamental role in society. In the educational field, there has been an improvement and there has been a notorious increase in all kinds of technological devices oriented to the educational improvement of students. For the successful implementation, it has also been necessary a new incorporation of knowledge and wisdom on the part of teachers, i.e., it has been necessary a teaching-learning process by teachers of everything related to ICT (resources, methodologies, skills ...) for a subsequent implementation to the students. With this work we intend to present a series of digital educational resources with the approach of some sessions and an implementation for students in the Primary Education stage, where each of the sessions has been carried out in a specific way for each course and with the subsequent conclusions made from the resources. This approach has been carried out in a charter

school in the Community of Navarra.

KEY WORDS

ICT, teaching, primary education, digital educational resources, methodology, digital competence.

INTRODUCCIÓN

Hoy en día no es extraño ir paseando por las calles de cualquier parte del mundo y observar como las personas y hasta los más pequeños, llevan en sus manos herramientas digitales tecnológicas, haciendo uso de ellas. Existe una gran importancia, pero también una dependencia en la vida de todos los seres humanos, inmersos así en la sociedad de la información.

La evolución tecnológica está transformando la manera de vivir de todas las personas, el modo de trabajar e incluso la manera de relacionarnos con los demás. Así pues y centrándome en el eje de este trabajo, haré especial énfasis en las TIC dentro de la educación, por lo que es necesario un cambio en la misma, con el fin de preparar a las personas en los futuros cambios de la sociedad.

Así pues, en la Sociedad Actual del Conocimiento, es fundamental que todas las personas desarrollen unas nuevas competencias para poder adaptarse a las exigencias que surgen de manera constante debido al progreso tecnológico. Por tanto, este desarrollo de habilidades es fundamental para el cambio de paradigma educativo contemporáneo.

Como explica el autor Díaz- Barriga (2013), “La incorporación de las TIC en el aula es un proceso que se está incrementando de manera acelerada a nivel mundial”. Ante esta situación es necesario tener presente que su incorporación no se limita al problema de contar con las herramientas que conforman estas tecnologías, sino que lo primordial es construir un uso educativo y didáctica de las mismas.

El ámbito educativo tiene una notoria importancia social, ya que no solo trata de impartir los conocimientos tradicionales como se había hecho hasta ahora, sino que también es necesario formar a las personas para que estas adquieran las diferentes habilidades para participar de manera activa en una sociedad digital y globalizada como es esta en la que nos encontramos. Por tanto, este proceso de integración es necesario para los individuos que forman la sociedad actual y la sociedad futura que viene a continuación.

Por tanto, podemos decir que el sistema educativo tiene una trascendencia extraordinaria debido a la nueva misión que tiene, en la que más allá de transmitir

conocimientos, debe ayudar a la adquisición de las competencias que permitan a los ciudadanos desarrollarse en un mundo como este, es decir, un mundo cambiante. La educación, por tanto, tiene especial relevancia siendo una herramienta vital en el desarrollo personal y profesional de la era digital.

Además y no por ello menos importante, los maestros pueden encontrarse con situaciones desconocidas para el uso de las TIC. Sumado a esto, es fundamental dichos aprendizajes a pesar de los continuos y rápidos cambios. Es decir, tenemos que contar con herramientas y conocimientos necesarios para hacer frente a esto.

En resumen, este enfoque hace que haya una revalorización y actualización de todos y cada uno de los contenidos y métodos educativos para así estar paralelamente a las demandas tecnológicas y sociales contemporáneas. Lo que quiere este sistema educativo es preparar a las personas para las necesidades presentes, pero también anticiparse a los desafíos futuros haciendo unos individuos competentes y adaptables a todo tipo de cambio. (Almerich et al., 2020).

Por todo ello, en este Trabajo de Fin de Grado se presenta el uso de las TIC en las aulas, así como la formación docente para exponer una serie de recursos digitales que pueden resultar beneficiosos para la adquisición de conocimientos y competencias en el alumnado. Para ello, he utilizado diferentes fuentes de información y de la misma manera he utilizado 3 instrumentos de registro: observación directa en el aula, rúbrica de evaluación y el foro-discusión.

Para concluir este apartado, la elección de este tema se debe a la curiosidad de conocer el avance del uso de las TIC en las diferentes áreas que componen la etapa de Educación Primaria, a través de diferentes recursos educativos digitales, ya considerado un tema relevante en la sociedad de hoy en día pero más en el ámbito educativo, fundamental para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

JUSTIFICACIÓN

Como ya he comentado anteriormente con la aparición de las TIC ha surgido un gran cambio, pero sobre todo un gran avance en el mundo social, laboral, cultural pero también a nivel educativo. De igual forma, gracias a éstas, aunque si bien es cierto no todo son ventajas, también nos han brindado soluciones a dificultades que han podido plantearse en nuestro día a día.

Pero haciendo referencia a lo que conforma este Trabajo de Fin de Grado y centrándome en la educación, es fundamental que los cambios e incorporaciones se acerquen a los centros educativos, incluyendo en él tanto a los agentes internos como externos del mismo.

El objetivo de estas herramientas es poder desarrollar un adecuado servicio educativo de calidad y fomentar la integración de éstas en el aula, favoreciendo a los estudiantes en su proceso de enseñanza-aprendizaje. Y como veremos más adelante, gracias a éstas ellos también aprenden jugando, captando la atención de cada uno e incluso desde edades tempranas.

Igualmente, no quiero olvidarme del gran trabajo que los docentes deben hacer para estar en constante aprendizaje para un correcto uso y desarrollo de las mismas dentro de las aulas. Para ello, es necesaria la formación del docente, así pues, como futuros docentes debemos estar preparados para cualquier cambio que se pueda presentar.

En lo que respecta a mi experiencia personal sobre el uso y aprendizaje de las TIC en las diferentes etapas educativas, debo decir que en Educación Infantil no estaban incluidas en las clases, pero recuerdo que utilizábamos fichas y recursos manipulativos para aprender. Cuando ya pase a Educación Primaria, tampoco teníamos las TIC en el aula, pero si recuerdo que acudíamos a una clase donde había una pizarra digital y ahí era donde ya comenzábamos a utilizarlas, porque solo había 2 o 3 en el colegio. Con cursos superiores acudíamos a una sala de informática que había ordenadores y empezábamos a hacer uso de las TIC, con el profesor que estaba formado para ello.

Era una de las clases que más nos gustaban, al final era la novedad y constantemente queríamos estar aprendiendo más y más.

Con lo que respecta a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria (E.S.O.), recuerdo tener una asignatura que era informática. En ella, se aprendía sobre diferentes recursos, pero recuerdo que lo que más nos enseñaron era el Excel, PowerPoint y Word, además de estrategias para bajar el brillo, que hacer si aparecía la pantalla en negro, o como copiar y pegar...

Y finalmente, en Bachillerato y en la Universidad las clases ya estaban equipadas con cada uno de las herramientas TIC necesarias para el desarrollo de las clases. Así pues, el libro y las clases magistrales iban desapareciendo poco a poco para darle gran protagonismo a las TIC.

Por todo ello y tras la gran evolución de las TIC en el ámbito educativo, he considerado fundamental a través de este trabajo, investigar como son los recursos educativos digitales en las aulas de Educación Primaria en un colegio concertado de la Comunidad Foral de Navarra y ver como es el progreso de la formación docente en este ámbito.

OBJETIVOS

A continuación se van a exponer los objetivos que sirvan de base para elaborar y desarrollar este Trabajo de Fin de Grado. Estos objetivos se dividen en dos apartados, generales y específicos.

Como objetivos generales se establecen los siguientes:

- Conocer el uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación dentro de las aulas de Educación Primaria en un centro educativo de la Comunidad Foral de Navarra.
- Realizar actividades individualizadas a través de recursos educativos digitales para las diferentes etapas que hay en Educación Primaria.
- Conocer la evolución del aprendizaje del alumnado a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Por otro lado se relatan a continuación los objetivos específicos:

- Conocer las características del alumnado de primaria, así como las características de sus contextos motivacionales y sociales.

- Identificar y planificar la resolución de situaciones educativas que afectan a estudiantes con diferentes capacidades y distintos ritmos de aprendizaje.
- Conocer y comprender los principios generales, objetivos, organización y evaluación de la educación primaria.
- Conocer y aplicar experiencias innovadoras en educación primaria.
- Planificar y desarrollar procesos de enseñanza aprendizaje de las competencias básicas.
- Ser capaz de utilizar procedimientos eficaces de búsqueda de información, tanto en fuentes de información primarias como secundarias, incluyendo el uso de ordenadores para búsquedas en línea.
- Ser capaz de utilizar los nuevos procesos de formación que las Tecnologías de la información y la comunicación proponen.
- Ser capaz de trabajar colaborativamente a través de espacios virtuales.

De acuerdo a la memoria de título del Grado en Educación Primaria de la Universidad de Valladolid las competencias que más se ajustan a mi investigación son las siguientes:

- Conocer y comprender las características del alumnado de primaria, sus procesos de aprendizaje y el desarrollo de su personalidad, en contextos familiares sociales y escolares.
- Conocer, valorar y reflexionar sobre los problemas y exigencias que plantea la heterogeneidad en las aulas, así como saber planificar prácticas, medidas, programas y acciones que faciliten la atención a la diversidad del alumnado.
- Conocer en profundidad los fundamentos y principios generales de la etapa de primaria, así como diseñar y evaluar diferentes proyectos e innovaciones, dominando estrategias metodológicas activas y utilizando diversidad de recursos.
- Conocer la organización de los colegios de Educación primaria, los elementos normativos y legislativos que regulan estos centros, desarrollando la habilidad

para trabajar en equipo y definir proyectos educativos de centro.

- Seleccionar y utilizar en las aulas las tecnologías de la información y la comunicación que contribuyan a los aprendizajes del alumnado, consiguiendo habilidades de comunicación a través de Internet y del trabajo colaborativo a través de espacios virtuales.
- Potenciar la formación personal facilitando el auto conocimiento, fomentando la convivencia en el aula, el fomento de valores democráticos y el desarrollo de actitudes de respeto, tolerancia y solidaridad, rechazando toda forma de discriminación.

MARCO TEÓRICO

1. CONCEPTO TIC

Para comenzar con la investigación, primeramente es necesario definir el concepto clave principal que se va a estar exponiendo en el presente trabajo. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación son un concepto muy irregular ya que continuamente están en constante actualización y de igual forma en la educación.

Es por ello, que cabe mencionar diversos autores, los cuales recogen una correcta definición sobre dicho concepto. Así pues, Manuel (2024) las define como “conjunto de herramientas digitales y sistemas de comunicación que permiten la creación, almacenamiento, transmisión, procesamiento de la información e interacción en distintos ámbitos”. Estas herramientas abarcan desde la informática hasta la telecomunicación, desempeñando un papel crucial en sectores como son la educación, la salud y el comercio.

En relación al ámbito educativo, si recordamos cómo se impartían las asignaturas tiempos atrás, se aprecia que existe una gran evolución, ya que antiguamente la educación se basaba en la memorización y las clases magistrales, mientras que con la integración de las TIC en la enseñanza y como expone Manuel (2024), se ha transformado el proceso de enseñanza, ofreciendo nuevas formas de comunicación enriqueciendo las relaciones humanas. Su aplicabilidad va más allá de la mera funcionalidad técnica, es decir, moldean la manera en la que se interactúa, la forma para tomar decisiones y desarrollar estrategias fundamentales para alcanzar el éxito en el día a día.

De la misma forma cabe destacar a otros autores los cuales recogen una adecuada definición sobre las TIC, destacando a:

Chen (2019) determina que las siglas TIC son “Tecnologías de la Información y la Comunicación” y además, permiten que en la actualidad podamos comunicarnos de manera más efectiva y se transmita información.

Asimismo y gracias a las TIC, se ha modificado la forma para ampliar o adquirir el conocimiento debido al desarrollo de Internet y los nuevos dispositivos tecnológicos como pueden ser el ordenador, los teléfonos móviles y las Tablet.

Finalmente y en relación al uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación en las diferentes etapas educativas, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2018) consideran que, “Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación pueden complementar, enriquecer y transformar la educación”. (UNESCO, 2018).

En resumen, el concepto TIC como se ha podido observar a lo largo de este apartado y como se ha comentado anteriormente, no posee una definición exacta y única en el ámbito general y en el de educación, ya que cada uno de los autores exponen que es para ello dicho concepto.

Es por esto que las TIC pertenecen a la cultura y a la sociedad que nos rodea, así pues es imprescindible formarnos como docentes, aprender a utilizarlas y de igual forma familiarizarnos con ellas para un correcto desarrollo de las mismas en el aula.

1.1. Características principales de las TIC

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación tienen una serie de características únicas que las definen y las distinguen, tanto en el ámbito cultural y social, como en el académico. Es por ello y como señala el autor Pauta (2020), las características que diferencian a las TIC son: inmaterialidad, interactividad, innovación, interconexión, instantaneidad, digitalización y diversidad.

Según Pauta-Criollo, C. (2020) haciendo alusión a los siguientes autores; Castells y otros, (1986); Gilbert y otros, (1992); y Cebrián Herreros, (1992) señalan que las características de las TIC son:

- La inmaterialidad: la creación, proceso y transferencia de la información se realiza de manera intangible y además, de forma instantánea.
- La interactividad: permite el intercambio de información entre el usuario y el ordenador, donde se adaptan los recursos a las necesidades de los usuarios según su interacción.
- La innovación: consiste en la fusión con otros formatos como clases virtuales o noticias online.
- La interconexión: se desarrollan nuevas tecnologías a partir de dos ya existentes.

- La instantaneidad: facilita la transmisión instantánea de datos o conocimientos entre dos individuos con la finalidad de tener un intercambio fluido y rápido de la información en tiempo real.
- La digitalización: permite compartir por diferentes medios de comunicación aspectos como sonidos, imágenes, animaciones... a través de diferentes formatos.
- La diversidad: facilita la mejora, optimización e innovación de recursos que son cada vez más utilizados en sectores culturales, económicos, industriales y educativos a nivel global.

Tras esto es importante también destacar algunas de las características de las TIC que predominan en el ámbito escolar, como muestra Ugas (2003) siendo: pluridimensional, discrepante, cooperativo, vivencial, creativo, imaginativo, eco-cognitivo y lo escolar es unidimensional, determinado, convencional, normativo, cronológico, reproductivo, informativo y certificador, haciendo posible la autonomía de las personas, a partir de un currículum no excluyente y a través de la diversidad.

2. LA INTRODUCCIÓN DE LAS TIC EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han modificado el modelo educativo tradicional de manera significativa. Las TIC ofrecen numerosas oportunidades para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y promover el desarrollo integral de los estudiantes. Es decir, las TIC han impactado sobre la educación actual.

En relación a las TIC en este ámbito se debe señalar a los autores Boza y Torres (2021), donde quienes afirman que éstas son concebidas como el conjunto de tecnologías digitales que permiten acceder a la comunicación y los procesos de enseñanza aprendizaje en la escuela. Igualmente, las consideran herramientas que permiten apoyar al proceso de enseñanza-aprendizaje de los discentes.

Unido a lo que exponen los anteriores autores, también señalar que es importante que tanto los docentes como el alumnado puedan relacionarse con las TIC para que sean usadas de forma efectiva tanto para la comunicación como para la transferencia y adquisición del conocimiento.

Finalmente, otro aspecto a destacar de las TIC en la etapa de Educación Primaria es que facilitan la creación de entornos de aprendizaje más dinámicos e interactivos, favoreciendo la participación y el aprendizaje de los alumnos, fomentando la motivación y el compromiso con el aprendizaje. De la misma forma, las TIC permiten que el alumnado adquiera habilidades digitales para hacer frente a los desafíos actuales. (Alonso et al. 2019)

De igual forma y como destacan los autores Salvat y Guerrero (2017) gracias a las TIC y en esta etapa se facilita la comunicación y la colaboración entre estudiantes, docentes y familias a través de plataformas de aprendizaje, permitiendo una gran participación entre todas las personas. Siendo esto una característica primordial dentro de esta etapa educativa.

2.1. Ventajas y desventajas

Tras lo comentado anteriormente las TIC juegan un papel fundamental en la etapa de Educación Primaria. Es por ello, que considero relevante destacar cuales son las ventajas y desventajas que éstas presentan en el ámbito educativo, no solo para el docente sino también para el alumnado.

Por un lado, comenzaré por las ventajas de las TIC y como exponen los autores Avendaño Hernández y Prada (2021), las ventajas del uso de las TIC en la educación por norma general son mucho más numerosas que los inconvenientes, debido a que tienen un gran impacto dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Además hace hincapié en que estos aspectos positivos se deben a una correcta planificación, organización y una evaluación de las actividades educativas que se realizan. Por tanto, se produce una mejora en el desarrollo de las competencias que hacen que tanto alumnos como profesores construyan saberes, como la alfabetización informática y digital que tan importante es ahora tanto en las aulas como en los trabajos.

A esto se le suma las citas de otros autores en relación a las ventajas de las TIC. Como establece Chen (2019) son las siguientes:

- Favorecen el acceso a la información.
- Promueve nuevas formas de pensamiento.
- Favorece el principio de construcción colaborativa del conocimiento.
- Alfabetización digital.

- En educación, ayuda a terminar con la brecha generacional entre alumnos-profesores.
- Acceso inmediato a los datos del alumnado.

De igual forma, otro autor a destacar y más actualizado es Dany (2024), que refleja las siguientes ventajas, las cuales considera primordiales en el uso de las TIC. Principalmente, el ahorro de tiempo en la búsqueda de información, permitiendo que el uso de éstas sea más eficiente. También favorece la reducción de la complejidad en las tareas y permite comunicarnos con cualquier persona y en la distancia, estimulando la creatividad y un mayor entretenimiento. Finaliza, mostrando que hay nuevos métodos de enseñanza en los entornos educativos.

En resumen a todo lo anterior, quiero señalar a las autoras Quiroga et al., (2019), que declaran en su trabajo que gracias a las TIC los profesores tienen la oportunidad de crear no solo contenidos sino también estrategias ajustándose a las necesidades de cada uno de los alumnos tanto a nivel grupal como individual. Igualmente, favorece la interacción entre ellos y permiten que sean más activos, desarrollando así pues un pensamiento crítico.

Es importante remarcar que incrementa la participación no solo de los estudiantes sino también de las familias favoreciendo en la educación de los mismos.

Tras nombrar y explicar las ventajas del uso de las TIC se debe marcar también las desventajas de éstas, ya que aunque los beneficios sean mayores, los riesgos también están. Quiroga et al., (2019), comenta que son muchas las ventajas de uso de las TIC, pero es necesario tener en cuenta las desventajas, debido a que poseen riesgos importantes. Entre las que cabe destacar el gran nivel de adicción, distracciones, aislamiento social, falta de privacidad...

Igualmente, Dany (2024) manifiesta que “el uso no planificado, reiterativo y en solitario de estas herramientas marcan en el niño y el adolescente un sin número de alteraciones psicológicas que de no ser atendidas oportunamente dejarían serios problemas de salud mental”.

De igual forma, Roldán (2024), está de acuerdo en algunas de las desventajas ya citadas anteriormente, pero quiero destacar dos más que éste último incluye en su trabajo, como son: la pérdida de privacidad y el sedentarismo al hacer demasiado uso de las TIC.

Para finalizar destacar algunas de las desventajas que expone Chen (2019) en su trabajo. Primeramente, explica que un inconveniente de las TIC es la información abundante, ya que en ocasiones no se encuentra organizada y si no hay un correcto plan de enseñanza el cual esté bien estructurado, puede crear dispersión en lugar de aprendizaje, cyberbullying o espacios que sean adecuados y que cuenten con un personal cualificado.

2.2. La competencia digital (CD)

Atendiendo la relevancia que supone la incorporación de las TIC en la etapa de Educación Primaria, debemos asumir la importancia de tener presente la competencia digital como aspecto importante para la integración e interrelación entre las personas y el entorno digital.

Así pues y como aparece en el Real Decreto 157/2022 de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, cabe destacar que en su artículo 9 competencias clave y perfil de salida del alumnado, al término de la enseñanza básica se muestra, las ocho competencias que conforman el currículo de esta etapa educativa siendo las siguientes:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia plurilingüe.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia digital.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia ciudadana.
- Competencia emprendedora.
- Competencia en conciencia y expresión cultural.

Pero centrándome en lo que requiere dicho trabajo la más importante aquí es la Competencia Digital, la cual implica un uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas.” (BOE, 2022).

Con respecto a lo que exponen algunos autores sobre la Competencia Digital, cabe resaltar a Gudmundsdottir et al. (2018) que la sitúan como un aspecto necesario del día a día, donde los recursos y los instrumentos digitales forman parte de la práctica educativa. De igual forma, a día de hoy se considera una de las competencias más importantes y es el maestro el que se considera el responsable de la alfabetización digital de su alumnado (García- Ruiz et al. 2021).

Para finalizar dicho apartado, es relevante señalar que el docente debe estar formado en relación a esta competencia, porque de esta manera podrá transmitir su aprendizaje y conocimientos a los estudiantes (Pinto-Santos et al. 2022).

A través del trabajo que exponen García-Ruiz et al. (2023), argumentan que es necesario mejorar la formación docente en esta competencia. Así pues, a esto se le añade lo que Frolova et al., (2020) opina al respecto. No solo se trata de lo comentado anteriormente sino también de desarrollar factores que ayuden a mejorar y a reducir a aquellos que no permiten su correcto funcionamiento.

En resumen, tras exponer la Competencia Digital desde el marco curricular y a través de las diversas definiciones de distintos autores, considero oportuno proceder al siguiente punto que compone dicho trabajo. En este caso, hago hincapié en la formación del docente para el uso adecuado de las TIC, ya que como se ha podido observar en los anteriores párrafos es un aspecto muy importante a tener en cuenta y sobre todo el cual debe ser explicado.

3. FORMACIÓN DEL PROFESORADO PARA LA UTILIZACIÓN DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL AULA

La tecnología se ha vuelto uno de los aspectos más importantes dentro de la vida cotidiana, es decir, continuamente estamos conectados a la red y cada vez se vuelve más útil el uso de estas tecnologías. Esto lleva consigo una mejor formación para su uso. Generalmente, la mayoría de los docentes de hoy en día no nacieron en la era de la tecnología y por ello hay veces que les resulta realmente complicado utilizar este tipo de herramientas de manera efectiva.

Así pues el estudio realizado por Chen et al., (2020) señaló la importancia de la formación docente para que las TIC fueran efectivas en la educación. Igualmente,

destacó la formación del docente y la importancia de que ésta fuera continúa para seguir actualizado en el uso de las mismas.

De igual forma, otros autores como Gómez-Trigueros et al., (2022), expusieron que en este momento se necesita una transformación en la educación y por ende una mejora en la formación de los docentes para su uso adecuado. Es necesario mejorar la educación donde predomine el uso de las TIC, apartando lo que se conoce como enseñanza tradicional, memorística y repetitiva, es decir, las clases magistrales, con el fin de permitir que el alumnado adquiriera capacidades y competencias TIC.

Unido a esto, los autores Cedeño et al., (2023), resaltan que la tecnología como tal, no es lo más importante dentro de la educación, si no que predomina el diseño pedagógico y las estrategias que puedan utilizar los docentes a través de las TIC. Por tanto es necesario que los docentes estén muy bien preparados y formados para llevar a cabo todo esto y por tanto modernizar la gestión educativa con estándares tecnológicos actuales.

Tras todo esto, los docentes pueden conseguirlo poniendo gran atención al estudio del aprendizaje del profesorado a través de un material manipulativo y didáctico de las tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento. Yáñez et al., (2022), afirman que es necesario prestar máxima atención al análisis de la capacitación del profesorado en todo lo que engloban las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC). Incluir las tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje no solo engloba la transmisión de información a través de recursos tecnológicos sino que también es necesario que el propio docente retenga esa información, permitiendo así continuar con su aprendizaje.

En general, es primordial estar formados en el uso de las TIC dentro de la educación. Para ello, necesitamos de cursos que nos preparen para ello. Pero tras esto, no quiero olvidarme de que hay que tener en cuenta “la brecha digital”, ya que todos los docentes no tienen la misma igualdad en el acceso, de uso o no le dan la misma importancia a las TIC, por lo que esto ha generado importantes diferencias entre distintos países e incluso entre géneros (Gómez-Trigueros et al., 2022).

Para concluir dicho apartado me gustaría destacar a varios autores que exponen sus pensamientos sobre la formación del docente en relación a las TIC.

Por un lado, Gómez-Trigueros (2023), reitera que la formación TIC en la ética profesional docente cada vez es más necesaria, por lo que es necesario un mayor desarrollo de la competencia digital del profesorado para una mayor alfabetización digital y lo que ello conlleva, que es una gran formación sobre conocimientos tecnológicos.

Por otro lado, Mățã et al., (2020), destaca también que el conocimiento del docente no puede estar limitado y que tiene que estar en continuo aprendizaje, además no se puede limitar únicamente a la formación del uso manipulativo, sino que también es necesario incluir un conocimiento ético, ya que según estudios el docente ha de enfrentarse a desafíos continuamente.

Por todo esto se contempla que la educación en TIC es un tema primordial en la actualidad, debido al gran incremento del uso de las mismas, no solo en el ámbito social o cultural, sino también en el educativo. Tras esto, es de especial relevancia la necesidad de que todos los docentes se encuentren con oportunidades para mejorar su aprendizaje en el uso de las TIC, con el fin de mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta no sólo el contexto sino también la combinación de otros conocimientos.

Del mismo modo que se considera relevante la formación del docente en la integración y el uso de las TIC, también es necesario hacer frente a los desafíos que ocurran en cada momento. Como exponen los autores Espinoza et al., (2018), es importante que la integración de las TIC esté basada en una organización adecuada y en una formación continua y permanente, adaptada a los docentes. A esto se le suman otros aspectos en relación a los inconvenientes con los que podemos encontrarnos también con la formación docente en el uso de las TIC, como puede ser: la escasa formación de los docentes o que algunos estudiantes no puedan acceder a ellas pero sobre todo que al fin y al cabo el aprendizaje sigue siendo un reto y se considera fundamental seguir investigando su efectividad.

Finalmente, no debemos olvidarnos de que la educación en el uso de las TIC no debe ser vista como una solución a los problemas educativos, sino como una herramienta que nos sirva de apoyo y guía para mejorar los procesos educativos y de aprendizaje en los estudiantes y que de esta manera resulte más efectiva para todos.

4. RECURSOS DIGITALES EDUCATIVOS

“Los recursos educativos digitales son aquellos materiales que se encuentran en la web, cumplen un fin educativo y son elaborados gracias a las herramientas educativas digitales” (Hernández, 2021)

Según Romero, A y Medina, E (2021), amplía esta definición y explica que los recursos educativos digitales además, se convierten en una herramienta pedagógica que ayuda a los estudiantes en el auto-aprendizaje individualizado de cada uno de ellos, y a la vez ayuda a desarrollar en cada uno de los estudiantes la disciplina y el crecimiento de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas para que así los estudiantes actúen de manera constructiva en el desarrollo de competencias ciudadanas.

Además, se considera relevante exponer una serie de características que engloban a los Recursos Educativos Digitales serían las siguientes (Falcón et al., 2017):

- Motivar y mantener el interés.
- Proporcionar información adecuada.
- Tener unas pautas clave: organizar información, relacionar conocimientos, construir nuevos conocimientos y aplicarlos.
- Evaluar conocimientos y habilidades.
- Proporcionar entornos para la expresión y creación

4.1. Análisis de los recursos digitales

4.1.1. Just Dance

Según Mostacilla (2021), Just Dance es el juego número uno de baile existente dentro de todo el mundo, fue creado en Francia y publicado en Estados Unidos. Su misión es disfrutar bailando y viviendo momentos inolvidables entre familia y amigos y sobre todo cumpliendo con tres características fundamentales como son: la actividad física, la resistencia corporal y la pérdida de calorías a la hora de bailar.

También, el punto principal de Just Dance es aprender técnicas coreográficas mediante la reproducción de bailes que se proyectan en cualquier pantalla, combinando la actividad física (baile) en un juego digital. Favoreciendo en la autonomía del alumnado y aprendiendo a través del conocido método: ensayo-error, puesto que los discentes

aprenden a bailar gracias a lo que les trasmite la pantalla, sin la ayuda del docente. (Fernández, 2020).

Según López-Serrano et al (2017), es necesario el uso de estas aplicaciones para fomentar una serie de hábitos saludables a nivel fisiológico con el fin de reducir el tiempo diario de sedentarismo. Lo que se pretende con el uso de este tipo de técnicas es crear un hábito saludable a través de bailes que generalmente son grupales, fomentando así las relaciones sociales.

4.1.2. Baamboozle

Baamboozle es una aplicación basada en la gamificación, puede ser de pago o gratuita. En ella, existe la posibilidad de realizar trabajos en equipo y está orientada a la etapa de Educación Primaria primordialmente. (Segura et al., 2022).

López, F (2023), explica además que es un sitio web que facilita el crear juegos educativos interactivos con el fin de optimizar el aprendizaje del alumnado en las distintas etapas de Educación Primaria. En esta plataforma se trabaja en equipos y de una manera colaborativa en la que haya rivalidad para ganar a los demás equipos, y de esta forma se logren los aprendizajes requeridos. Se tienen que adivinar preguntas teóricas y ejercicios prácticos con la finalidad de llegar a una puntuación mayor permitiéndoles así ganar a los demás equipos. Esta metodología se utiliza para fortalecer los conocimientos y el aprendizaje de cada uno de los alumnos.

4.1.3. Coolmathgames

“Es un sitio web que ofrece juegos interactivos para enseñar matemáticas de una manera divertida y atractiva. Los juegos incluyen desafíos de estrategia, resolución de problemas y juegos de habilidad”. (Perdomo, 2023)

Según Ortiz et al., (2023), la plataforma digital Coolmathgames ofrece una amplia y variada colección de juegos matemáticos diseñados para adaptarse a cualquier nivel de habilidad de los alumnos, asegurando así que tanto los jugadores principiantes como los más avanzados encuentren los desafíos adecuados a cada nivel. Cada juego está pensado para fomentar el aprendizaje a través de la gamificación (diversión e interactividad) y consiguiendo así los objetivos que se habían planteado previamente.

4.1.4. Webquest

Según Casadiego, O & Mieres, V (2020), una Webquest es una implementación para el aprendizaje de un contenido específico en el que se llevan consigo innovadoras aplicaciones en las aulas dentro de las clases y que por consiguiente, dispone de una nueva didáctica aplicable para el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

Dentro de las Webquest hay aspectos positivos y negativos de la forma de enseñanza debido al docente. El docente en este caso, tiene otro rol, el rol de facilitador debido a la gran aplicabilidad. A raíz de esta implementación, se pueden observar cambios significativos en el rendimiento académico con una clara mejora individual o grupal por parte del alumnado.

Las Webquest han experimentado un importante cambio en las etapas de escolarización, la cual está definida como una actividad didáctica orientada a la investigación utilizando una metodología de aprendizaje utilizando todo tipo de recursos que están expuestos en internet, debido a que se pueden ir pre seleccionando temas que sean de interés para el alumnado, para poder potenciar la investigación, creatividad, la cooperación y sobre todo el trabajo en grupo con un único fin, que los conocimientos adquiridos de los alumnos lo puedan transformar en aprendizaje significativo.

4.1.5. Kahoot

Según Lunden (2018) la aplicación denominada Kahoot se identifica por ser una de las más populares dentro de todas las plataformas existentes, con un número superior a 70 millones de usuarios mensuales. Del mismo modo, Martín (2019) corrobora dicha investigación mostrando además el año de lanzamiento al mercado el cual fue en 2013.

Kahoot es gratuito y se puede hacer uso a través de un ordenador, teléfono smartphone o Tablet. Dicha aplicación engloba diversos estilos de las tecnologías educativas útiles para la enseñanza móvil electrónica *M-Learning*. (Meier y de León 2021).

Asimismo, según un estudio realizado, dicha aplicación muestra una actitud efectiva en el alumnado que hace uso de la misma tanto en el desarrollo de la dinámica de aula como en el aprendizaje. De igual forma, no solamente actúa positivamente en el alumnado sino que también tiene su efecto en el docente, esto puede ser debido a que el

mecanismo de uso es similar a un concurso lo que puede incentivarlos. (Wang y Tahir, 2020).

METODOLOGÍA

Antes de detallar ampliamente la metodología y explicar las aplicaciones empleadas en las distintas asignaturas, además de los resultados obtenidos a través cuestionarios y foros de discusión llevados a cabo por docentes y alumnado, es esencial contextualizar que esta investigación es de corte cualitativo. Esta metodología ha sido implementada en el colegio La Anunciata FESD de Tudela, Navarra.

En esta investigación, se ha dispuesto de una muestra con un total de 131 alumnos distribuidos en 5 clases (1ºA, 1ºB, 3ºA, 4ºC y 6º B) donde se desarrollaron diversas situaciones de aprendizaje utilizando recursos educativos digitales.

Con los alumnos de 1ºA, se trabajaron sesiones utilizando la aplicación TIC “Just Dance” y la clase la conformaban 26 alumnos. En la clase de 1ºB, también compuesta por 26 alumnos, se realizaron sesiones con el recurso educativo digital “Baambozle”. En el grupo de 3º A, compuesto por 29 estudiantes, se desarrollaron sesiones mediante una “Webquest”. La clase de 4ºC, formada por 27 alumnos utilizó el recurso TIC “Coolmathgames”. Finalmente, para la clase de 6ºB, formada por 26 estudiantes, se utilizó el recurso “Kahoot”.

En este apartado se procederá a describir, realizar y aplicar una serie de metodologías a través de recursos educativos digitales, para los diferentes cursos dentro de la etapa de Educación Primaria. Posteriormente a esto, se mostrarán los resultados individuales obtenidos de cada recurso educativo digital en su curso correspondiente.

1. EDUCACIÓN FÍSICA

Para esta asignatura, se hará uso de la aplicación denominada “Just Dance” en la que se procederá a realizar un calentamiento rutinario que se realizará previamente a la sesión.

El “Just Dance” es una manera lúdica para comenzar las sesiones de Educación Física. En esta metodología se aprenderá jugando y además, se mejorará la coordinación siguiendo el ritmo de la música. Se recurrirá a la pizarra digital para efectuarla.

JUST DANCE- Calentamiento previo a la sesión
OBJETIVOS:
<ul style="list-style-type: none">• Mejorar la coordinación básica.

<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer y controlar el cuerpo. • Aumentar la temperatura corporal. • Desarrollar habilidades de seguimiento de instrucciones. • Estimular la flexibilidad. • Crear en el alumnado un aumento de las capacidades. 	
METODOLOGÍA: <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje basado en juegos (ABP). • Aprendizaje por descubrimiento. 	DESTINADO A: Alumnos de 1º de Educación Primaria. Trabajo grupal en círculo alrededor del docente.
PLANIFICACIÓN TEMPORAL: Se realizará al inicio de cada sesión que se realice en Educación Física. (Calentamiento general para cualquier contenido)	REVISIÓN: Se evaluará teniendo en cuenta la progresión del alumnado.
COMPETENCIAS: 1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar. 2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas	CRITERIOS DE EVALUACIÓN: 1.1 Identificar los desplazamientos activos como práctica saludable, conociendo sus beneficios físicos para el establecimiento de un estilo de vida activo. 1.3 Participar en juegos de activación y vuelta a la calma, reconociendo su utilidad para adaptar el cuerpo a la actividad física y evitar lesiones, manteniendo la calma y sabiendo cómo actuar en caso de que se produzca algún accidente en contextos de práctica motriz. 2.3 Descubrir, reconocer y emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica e integrada en diferentes situaciones y contextos, mejorando progresivamente su control y su

<p>finalidades en contextos de la vida diaria.</p> <p>4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.</p>	<p>dominio corporal.</p> <p>4.2 Conocer y valorar los logros de distintos referentes del deporte de ambos géneros, reconociendo el esfuerzo, la dedicación y los sacrificios requeridos para alcanzar dichos éxitos.</p>
--	--

EJERCICIOS:

Calentamiento: Antes de comenzar cada una de las sesiones de Educación Física, se realizará un calentamiento a modo diversión utilizando un baile de “Just Dance” (cada mes se realizará uno diferente) como recurso de apoyo. Este baile será proyectado en la pizarra digital interactiva (PDI), y todos los alumnos seguirán los pasos que se indiquen en la pantalla (a modo de espejo). Inicialmente, cada estudiante bailará la canción de manera individual (o grupal) según sea el baile o canción, aprovechando todo el espacio del gimnasio. Una vez completado este calentamiento, se procederá a dar comienzo a la sesión programada para ese día.



Just Dance 2020: Shakira - Waka Waka (This Time for Africa) Versión Futbolera - (MEGASTAR)

2. INGLÉS

Para desarrollar y mejorar la asignatura de inglés, se utilizará la aplicación Baambozle, en la que principalmente se va a aprender una serie de contenidos ligados a la primavera, en este caso, se comenzará a aprender la ropa primaveral.

Baambozle es una aplicación educativa, idónea para utilizar con infantes de edades inferiores, ya que es muy versátil y en ella, se encuentran gran diversidad de juegos con

preguntas y respuestas.

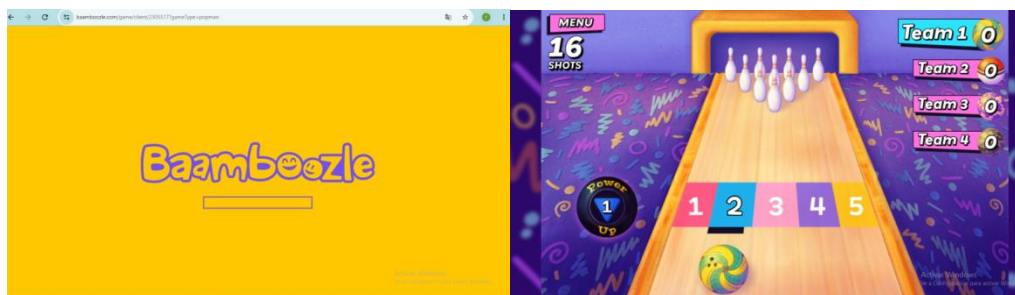
BAAMBOZLE- SPRING CLOTHES.	
OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none">• Identificar prendas de primavera.• Asociar imagen-palabra.• Participación activa.• Reconocimiento del uso de adjetivos.	
METODOLOGÍA: <ul style="list-style-type: none">• Aprendizaje basado en juegos (ABP).• Enfoque comunicativo e interactivo.• Aprendizaje visual.	DESTINADO A: <p>Alumnos de 1º de Educación Primaria. Trabajo grupal en el aula con la Pizarra Digital Interactiva (PDI).</p>
PLANIFICACIÓN TEMPORAL: <p>Se realizarán 3 sesiones de 50 minutos.</p>	REVISIÓN: <p>Se evaluará la interiorización del vocabulario y la ficha final.</p>
COMPETENCIAS: <p>1. Comprender el sentido general e información específica y predecible de textos breves y sencillos, expresados de forma clara y en la lengua estándar, haciendo uso de diversas estrategias y recurriendo, cuando sea necesario, al uso de distintos tipos de apoyo, para desarrollar el repertorio lingüístico y para responder a necesidades comunicativas cotidianas.</p> <p>2. Producir textos sencillos de manera comprensible y estructurada, mediante el empleo de estrategias como la planificación o la compensación, para expresar mensajes breves relacionados con necesidades inmediatas y responder a propósitos comunicativos cotidianos.</p>	CRITERIOS DE EVALUACIÓN: <p>1.1 Reconocer e interpretar palabras y expresiones habituales en textos orales, escritos y multimodales breves y sencillos sobre temas frecuentes y cotidianos de relevancia personal y próximos a su experiencia, expresados de forma comprensible, clara, sencilla y directa, y en lengua estándar.</p> <p>2.1 Expresar oralmente frases cortas y sencillas con información básica sobre asuntos cotidianos y de relevancia para el alumnado, utilizando de forma guiada recursos verbales y no verbales, recurriendo a modelos y estructuras previamente presentados y prestando atención al ritmo, la acentuación y la entonación.</p>

4. Mediar en situaciones predecibles, usando estrategias y conocimientos para procesar y transmitir información básica y sencilla, con el fin de facilitar la comunicación.

4. Interpretar y explicar, de forma guiada, información básica de conceptos, comunicaciones y textos breves y sencillos en situaciones en las que atender a la diversidad, mostrando empatía e interés por los interlocutores e interlocutoras y por los problemas de entendimiento en su entorno inmediato, apoyándose en diversos recursos y soportes.

ACTIVIDADES:

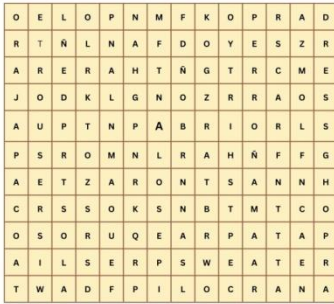
SESIÓN 1 y 2: En primer lugar se presentará la actividad que se va a realizar en estas sesiones. Posteriormente se comentando los contenidos que se quieren llegar a alcanzar y posteriormente se procederá a realizar una actividad. Deberán hacer un juego previo (en este caso un lanzamiento de bolos) y tras esto, desencadenará en hacer la pregunta correspondiente. El propio recurso TIC, valora respuestas correctas y rápidas. El profesor será el que corrija a los alumnos en caso de no acertar.



SESIÓN 3: En esta sesión se procederá a hacer una sopa de letras sobre los contenidos aprendidos en las sesiones previas. Cada niño realizará individualmente esta actividad en el ordenador.

Sopa de letras - SPRING CLOTHES

Look for spring clothes in the following word search.



(ELABORACIÓN PROPIA)

3. MATEMÁTICAS

Durante progreso de las sesiones de la asignatura "Matemáticas," se utilizará la aplicación Coolmathgames como una herramienta principal para el aprendizaje de técnicas y estrategias propuestas a progresar el cálculo mental de los estudiantes.

Coolmathgames es un recurso digital interactivo que brinda una amplia variedad de juegos educativos, perfilados para todas las edades. Esta aplicación se caracteriza por su enfoque en entrenamientos mentales a través de juegos de lógica, matemáticas y pensamiento crítico. La variedad de actividades disponibles en Coolmathgames facilita un entorno de aprendizaje dinámico y estimulante, que facilita la adquisición de habilidades matemáticas de manera lúdica y efectiva.

COOLMATHGAMES. CÁLCULO MENTAL.

<https://www.coolmathgames.com/0-sum-blocks>

OBJETIVOS:

- Sumar habilidades
- Aplicar estrategias
- Calcular a través de cuadrados.
- Desarrollar la visualización de las diferentes sumas con los números.

METODOLOGÍA:

- Aprendizaje basado en juegos (ABP).

DESTINADO A:

Alumnos de 4º de Educación Primaria.

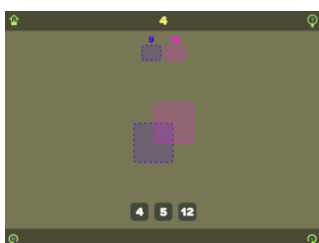
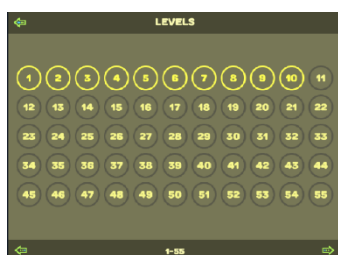
<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje visual. • Aprendizaje activo 	<p>Trabajo individual en el aula con los Chromebooks.</p>
<p>PLANIFICACIÓN TEMPORAL: Se realizarán 4 sesiones.</p>	<p>REVISIÓN: Se evaluará el progreso de la actividad al final de cada clase.</p>
<p>COMPETENCIAS:</p> <p>2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.</p> <p>4. Utilizar el pensamiento computacional, organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada, para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.</p> <p>5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, interrelacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.</p> <p>7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, aceptando el error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose a las</p>	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN:</p> <p>2.1. Comparar entre diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada.</p> <p>2.2. Obtener posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida.</p> <p>4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina, utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional.</p> <p>5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, aplicando conocimientos y experiencias propios.</p> <p>7.2. Mostrar actitudes positivas ante retos matemáticos tales como el esfuerzo y la flexibilidad, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.</p>

situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.

ACTIVIDADES:

SESIÓN 1-4: Completar los niveles de la actividad.

Esta actividad se realizará en la asignatura de matemáticas y se llevará a cabo en diferentes sesiones durante el curso. Previamente se explicarán los contenidos de la actividad, su utilización y cuáles son los aspectos a seguir para completar la actividad con éxito. La actividad consta de diferentes niveles que los alumnos obtendrán al ir completando conforme pasen de nivel. El nivel de la actividad va en aumento conforme pasan de nivel. Tienen un máximo de 60 niveles que podrán ir completando en las diferentes sesiones que dispongan durante el curso. Cada alumno creará su cuenta y se le modificaran los resultados conforme adquieran los niveles.



4. LENGUA CASTELLANA

La aplicación que se va a emplear para la asignatura “Lengua Castellana” será una “Webquest” en la que expondrán unas pautas a los alumnos para que posteriormente, efectúen una tarea grupal, que consistirá en realizar un cuento.

Una “Webquest” es una estrategia didáctica estructurada, en la que se programan una serie de actividades de manera atractiva utilizando recursos disponibles, seleccionados con anterioridad por el profesorado.

WEBQUEST. CREACIÓN DE UN CUENTO

OBJETIVOS:

- Desarrollar de la creatividad
- Mejorar las habilidades de escritura
- Trabajar en equipo

<ul style="list-style-type: none"> • Investigar 	
METODOLOGÍA: <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje basado en juegos (ABP). • Aprendizaje colaborativo. • Aprendizaje “método de taller” 	DESTINADO A: Alumnos de 3° de Educación Primaria. Trabajo grupal en el aula con los Chromebooks.
PLANIFICACIÓN TEMPORAL: Se realizarán en torno a unas 9 sesiones.	REVISIÓN: Tabla de evaluación
COMPETENCIAS: 2. Comprender e interpretar textos orales y multimodales, identificando el sentido general y la información más relevante y valorando con ayuda aspectos formales y de contenido básicos, para construir conocimiento y responder a diferentes necesidades comunicativas. 4. Comprender e interpretar textos escritos y multimodales, reconociendo el sentido global, las ideas principales y la información explícita e implícita, y realizando con ayuda reflexiones elementales sobre aspectos formales y de contenido, para adquirir y construir conocimiento y para responder a necesidades e intereses comunicativos diversos. 5. Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas, secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias elementales de planificación, textualización, revisión y edición, para construir conocimiento y para dar respuesta a demandas comunicativas concretas.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN: 2.1. Comprender el sentido de textos orales y multimodales sencillos, reconociendo las ideas principales, los mensajes explícitos y los mensajes implícitos más sencillos, y progresando, de manera acompañada, en la valoración crítica del contenido y de los elementos no verbales elementales 4.2 Analizar, de manera acompañada, el contenido y aspectos formales y no formales elementales de textos escritos y multimodales, valorando su contenido y estructura e iniciándose en la evaluación de su fiabilidad. 5.1. Producir textos escritos y multimodales sencillos, con coherencia y adecuación, en distintos soportes, iniciándose en el uso de las normas gramaticales y ortográficas más sencillas al servicio de la cohesión y progresando, de manera acompañada, en la movilización de estrategias sencillas, individuales o grupales, de planificación, textualización y revisión.

<p>6. Buscar, seleccionar y contrastar información procedente de dos o más fuentes, de forma planificada y con el debido acompañamiento, evaluando su fiabilidad y reconociendo algunos riesgos de manipulación y desinformación, para transformarla en conocimiento y para comunicarla de manera creativa, adoptando un punto de vista personal y respetuoso con la propiedad intelectual.</p>	<p>6.1 Localizar, seleccionar y contrastar información de distintas fuentes, incluidas las digitales, citándolas y recreándolas mediante la adaptación creativa de modelos dados.</p> <p>6.2 Compartir los resultados de un proceso de investigación sencillo, individual o grupal, sobre algún tema de interés personal o ecosocial, realizado de manera acompañada.</p>
---	---

ACTIVIDADES:

SESIÓN 1 Y 2: Explicación de los contenidos de la Webquest, formación de los grupos reunión de ellos e indagación sobre lo que quieren realizar con una lluvia de ideas.

SESIÓN 3, 4, 5: Cada grupo dispondrá de su propio ordenador portátil y comenzarán a dividirse las funciones que van a realizar.

SESIÓN 6, 7 Y 8: Completar y maquetar el cuento.

SESIÓN 9: Presentación del cuento al resto de la clase.

Esta actividad se realizará en la asignatura de Lengua Castellana y se llevará a cabo en diferentes sesiones. La actividad consta de diferentes partes, desde una presentación y puesta en marcha con una lluvia de ideas, hasta la elaboración de un cuento de manera grupal.

Los alumnos tienen que ser autónomos y tienen que respetar a los demás componentes del grupo para una correcta elaboración del cuento, es necesario la colaboración de todos, y sobre todo la metodología “Método de taller”, donde cada uno de los alumnos tienen un rol y tienen que trabajar conjuntamente.



5. CIENCIAS SOCIALES

La aplicación escogida para la elaboración de una sesión en la asignatura “Ciencias Sociales” será Kahoot, donde los alumnos tendrán que contestar desde su propio ordenador y podrán optar a un 15% más en la nota final.

“Kahoot” es una plataforma en la web que permite la creación de cuestionarios para realizar unos concursos en el aula y poder reforzar el aprendizaje de los contenidos que se quieran aprender.

KAHOOT- GEOGRAFÍA.	
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> • Repasar contenidos de geografía estudiados durante el curso 	
METODOLOGÍA:	DESTINADO A:
<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje basado en juegos (ABP). • Aprendizaje activo. • Evaluación formativa 	Alumnos de 6º de Educación Primaria.
PLANIFICACIÓN TEMPORAL:	REVISIÓN:
Se realizará en una sesión al final de la clase, ocupando los últimos 15 minutos.	La evaluación será el resultado de la actividad.
COMPETENCIAS:	CRITERIOS DE EVALUACIÓN:
<p>1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.</p> <p>7. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio social y cultural, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.</p>	<p>1.1 Utilizar recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.</p> <p>7.1 Analizar relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión entre diferentes elementos del medio social y cultural desde la Edad Media hasta la actualidad, situando cronológicamente</p>

<p>9. Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores democráticos, los derechos humanos y de la infancia y los principios y valores de la Constitución española y la Unión Europea, valorando la función del Estado y sus instituciones en el mantenimiento de la paz y la seguridad integral ciudadana, para generar interacciones respetuosas y equitativas y promover la resolución pacífica y dialogada de los conflictos.</p>	<p>los hechos.</p> <p>7.2 Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida de las sociedades desde la Edad Media hasta la actualidad, incorporando la perspectiva de género, situándolas cronológicamente e identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia.</p> <p>9.2 Explicar el funcionamiento general de los órganos de gobierno del municipio, de las comunidades autónomas, del Estado español y de la Unión Europea, valorando sus funciones y la gestión de los servicios públicos para la ciudadanía.</p>
---	--

ACTIVIDADES:

Esta actividad se realizará a final de curso en los últimos 15 minutos de una sesión. Cada alumno utilizará su ordenador portátil para resolver este juego. Tendrá un 15% de valor adicional a la materia.

<https://kahoot.it/challenge/?quiz-id=300fe28f-b56c-4a52-bc5f-792a17cd55d7&single-player=true>



EXPOSICIÓN DE RESULTADOS

Los recursos educativos con sus respectivas actividades, han sido puestos en práctica con una serie de alumnos de la etapa de Educación Primaria en el colegio La Anunciata FESD de Tudela (Navarra). Los materiales se han diseñado en relación al alumnado.

A continuación, se va a mostrar el desarrollo de las aplicaciones y la pasación de cuestionarios sobre la puesta en práctica de cada una de las actividades. En ellas, se ha realizado una evaluación en la que se han tenido en cuenta una serie de criterios generales de evaluación mediante unos cuestionarios dirigidos al alumnado y un foro de discusión realizado a los docentes, ambos al finalizar las sesiones. (Ver ANEXO 1 y 2).

Tras la obtención de los resultados en ambos métodos, se ha elaborado una gráfica individualizada para cada una de las actividades donde se recopilan tanto la información obtenida por parte de los discentes como de los docentes.

A continuación se muestran los criterios de evaluación:

- Dificultad
- Participación
- Motivación y compromiso
- Diversidad de estimulación

Los criterios de evaluación “dificultad” y “diversidad de estimulación” se van a valorar a través de un cuestionario individualizado y cerrado a los alumnos, mientras que los criterios “participación” y “diversidad de estimulación” se van a recopilar a través del foro de discusión realizado a los maestros. Esto, se ha realizado justo al finalizar la sesión correspondiente.

Para valorar esos criterios de evaluación se han tenido en cuenta tres aspectos:

- Elevado: se adecúa en todo momento
- Intermedio: se adecúa en algunas ocasiones
- Bajo: no se adecúa nunca

Tabla 1: Rúbrica de evaluación (Elaboración propia).

CRITERIOS	ELEVADO	INTERMEDIO	BAJO
Dificultad			
Participación			
Motivación y compromiso			
Diversidad de estimulación			

Lo primero que se va a llevar a cabo es implementar la herramienta dentro del aula, después se realizará la tabla en base a unos resultados que están desprendidos de los cuestionarios a los discentes, contrastando con los datos obtenidos en del foro de discusión a los docentes y en lo recogido en mi cuaderno de campo.

1. JUST DANCE (CALENTAMIENTO PREVIO A LA SESIÓN)

La realización de esta actividad como calentamiento para el alumnado de 1º de Educación Primaria ha resultado satisfactoria. De acuerdo con la información recogida tanto de los cuestionarios como los foros de discusión, además de la observación propia, podemos detectar un gran entusiasmo y motivación en aras a conseguir los objetivos y estimular a controlar las emociones, además de aprender a controlar su propio cuerpo.

Por lo tanto podemos comentar que los objetivos se han alcanzado correctamente por la gran mayoría del alumnado, donde estos 5 minutos al principio de cada sesión han promovido a una mayor coordinación y al desarrollo de habilidades de seguimiento de instrucciones durante el video por parte del alumnado.

Asimismo, la docente me ha hecho saber que con esta actividad se estaba ayudando a los alumnos a crecer de manera individual y en algún caso, a no depender tanto de otros compañeros, además de tener una mayor concentración y que ligado a ello estaban mejorando la psicomotricidad

Extracto diario de campo, 8 de abril de 2024

“La profesora me ha comentado que los alumnos han mejorado la comprensión oral y la psicomotricidad a través de este calentamiento”.

En cuanto a la metodología utilizada se puede considerar acertada, ya que los alumnos

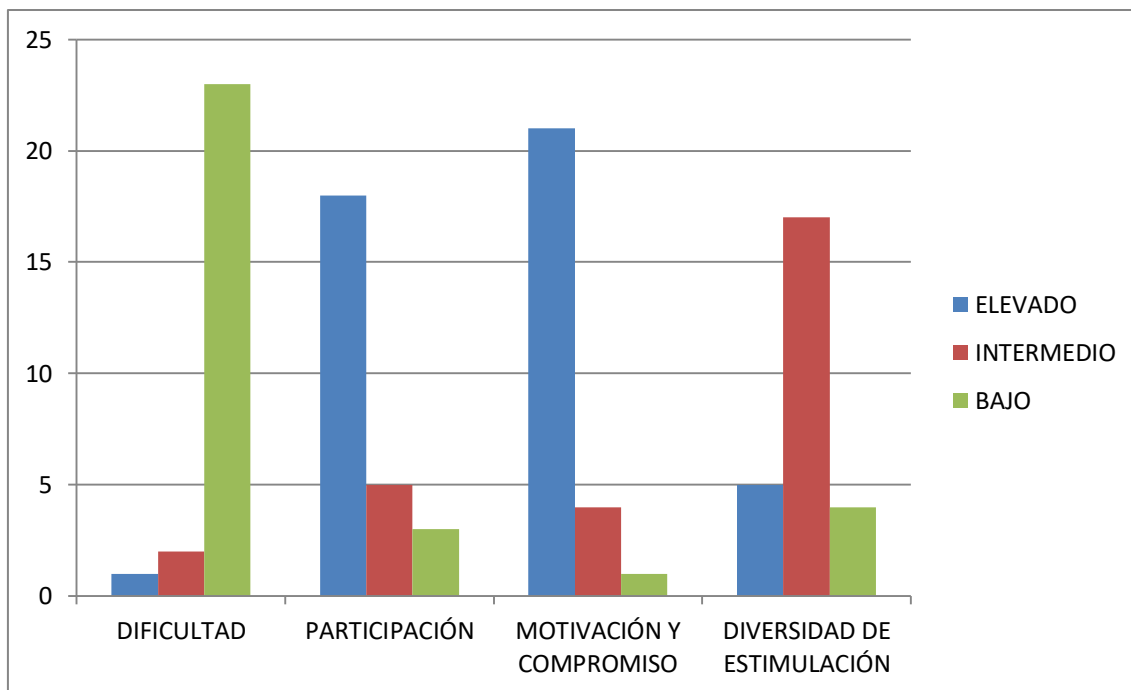
han aprendido rápidamente el rol que tenían en esta actividad que era el de reproducir el baile que estaba descrito en la pizarra y luego fijarse en los compañeros para así llegar a la perfección en ese baile. El docente en este caso se limitaba a dar las explicaciones en el inicio de un baile nuevo, pero las sesiones posteriores el alumnado ya tenía interiorizado cuales eran las reglas a seguir. La docente en el resto de las sesiones se limita a observar y a realizar feedback a los alumnos para una mejora.

Un aspecto a destacar es que cada uno de los alumnos aprende de diferente forma y a un ritmo distinto, por lo que para unos les resulta complejo y a otros mucho menos el seguir las instrucciones y aprender en todo momento.

En conclusión, el desarrollo de las sesiones se ha desarrollado coherentemente y ha tenido mucha fluidez, ya que para los alumnos es una actividad que les atrae y que además les ayuda a activar el cuerpo para realizar la sesión que corresponda en cada momento. Además, el docente no solo valora el proceso final, si no que hace un seguimiento continuo para la valoración de esta actividad, donde es más importante el proceso y la actitud de los alumnos que el día final de evaluación del baile. Todo esto comentado en el foro de discusión.

Tabla 5: Rúbrica de evaluación Webquest (Elaboración propia)

CRITERIOS	ELEVADO	INTERMEDIO	BAJO
Dificultad			X
Participación	X		
Motivación y compromiso	X		
Diversidad de estimulación		X	



*Gráfico 1: Resultado Situación de Aprendizaje "Just Dance".
Fuente: Elaboración propia.*

A continuación, se muestran los resultados obtenidos sobre el rendimiento académico del alumnado de 1º de Educación Primaria en la asignatura de Educación Física, a través de gráficas. Todos estos resultados han sido posibles gracias al foro de discusión con la docente y los cuestionarios a los discentes.

Para la evaluación de estos resultados se ha considerado calificarlos a través de los criterios elevado, intermedio o bajo. El alumnado que participa, tiene una edad comprendida entre 6 y 7 años y son 26 en total.

A partir de las gráficas, se puede observar cómo han sido estas sesiones de Just Dance durante todo el proceso. Se puede apreciar que en los cuestionarios realizados por los alumnos, la dificultad de los contenidos ha sido mínima, ya que casi la totalidad de la clase respondió que había una dificultad baja.

Por otro lado, la docente me ha hecho saber que la participación de los estudiantes ha sido elevada ya que en todo momento los alumnos estaban dispuestos a realizar esta actividad y era el momento que más disfrutaban dentro de la sesión.

En cuanto a la motivación y compromiso del alumno, ha sido también elevada ya que la realizaban justo antes de comenzar la sesión de Educación Física y realmente estaban motivados por ejecutar esta actividad como plasmaban la gran mayoría en el

cuestionario.

Refiriéndonos a la diversidad de estimulación, hemos obtenido una respuesta intermedia, ya que aunque estaban muy contentos, la docente ha considerado un grado de consecución de 50% manifestándose dicha afirmación en el foro de discusión.

Extracto foro de discusión, día 8 de abril de 2024

“He podido percibir como maestra que la mitad de la clase ha llegado a conectar pero la otra mitad no hemos sido capaces de estimular al 100%.”

La realización de estas actividades a través de las TIC favorece el aprendizaje autónomo y de manera más rápida para el alumnado y la motivación ya que es un método nuevo y que les parece muy interesante.

Extracto diario de campo, día 8 de abril de 2024

“El uso de las TIC incrementa la motivación de los estudiantes, mejorando así la comprensión de los contenidos a través de diversos métodos y enfoques.”

2. BAAMBOZLE (SPRING CLOTHES)

En la puesta en práctica de estas sesiones, se ha utilizado el recurso educativo digital “Baambozle”, en el que los alumnos de 1º de Educación Primaria han podido alcanzar los objetivos propuestos, de forma que han ido adquiriendo de manera significativa a través de un juego las diferentes vestimentas que utilizamos en la época de primavera.

En cuanto a la metodología establecida, el Aprendizaje Basado en Juego (ABP), es una muy buena técnica para la comprensión e interiorización de una serie de contenidos ya que los alumnos prestan más atención y les resulta mucho más entretenido.

Un aspecto a mejorar dentro de este recurso es el poco tiempo de participación de los alumnos, que ha sido lo más complejo dentro de la actividad, ya que al salir a la pizarra de manera individual los demás compañeros tienen que esperar en el sitio en silencio a que llegue su turno y con 23 alumnos el tiempo de participación es breve. Este hecho ha sido relevante para que mantengan la atención.

En cuanto a la sesión de la sopa de letras, se ha completado sin dificultad, ya que los alumnos al haber trabajado durante varias sesiones estos contenidos, lo tenían muy interiorizado y por tanto no han tenido dificultad por completarlo. Esta tarea la ha realizado cada uno de forma individual en los Chromebooks y posteriormente, ha sido enviada al docente para su posterior corrección.

En conclusión, ha sido una actividad en la que los estudiantes han adquirido los contenidos de forma rápida, ya que al estar realizando un pequeño juego y después una serie de preguntas en relación a “spring clothes”, el esfuerzo que realizaban no les costaba tanto y les parecía un trabajo menor con respecto al método tradicional.

Tabla 3: Rúbrica de evaluación Baambozle (Elaboración propia).

CRITERIOS	ELEVADO	INTERMEDIO	BAJO
Dificultad		X	
Participación		X	
Motivación y compromiso		X	
Diversidad de estimulación			X

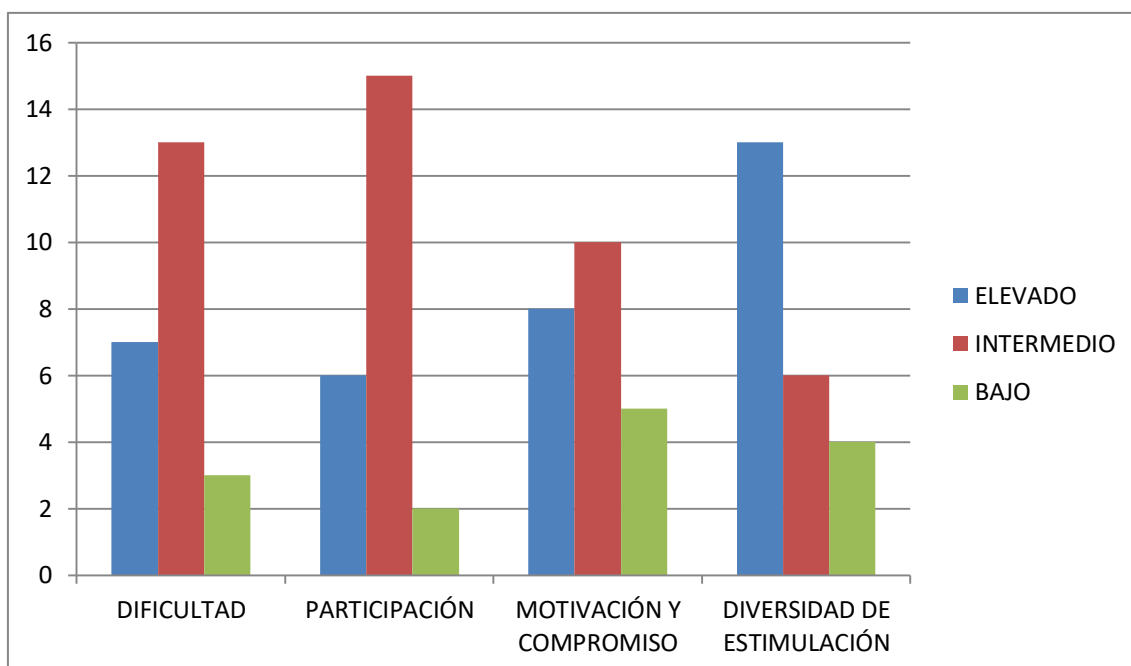


Gráfico 2: Resultado Situación de Aprendizaje “Baambozle”.
Fuente: Elaboración propia.

A continuación, se muestran los resultados obtenidos sobre el rendimiento académico del alumnado de 1º de Educación Primaria en la asignatura de inglés, a través de gráficas. Para la evaluación de estos resultados se ha considerado calificarlos a través de los criterios elevado, intermedio o bajo a través de cuestionarios para los discentes y un foro de discusión para el docente. El alumnado que participa, tiene una edad

comprendida entre 6 y 7 años y son 23 en total.

A partir de las gráficas, se puede observar un claro ejemplo de cómo los alumnos no poseen un nivel muy elevado de inglés, ya que se observa en el cuestionario realizado por los alumnos una respuesta en general de dificultad media, por lo que los alumnos encontraban esta actividad con un nivel superior al que ellos poseían.

En cuanto a la dificultad de las actividades, los alumnos han respondido que había una dificultad media, ya que estos conocimientos no los habían estudiado. Es cierto que en estas actividades, aunque han tenido dificultades, han sido inferiores a si se hubieran hecho con el método tradicional. Además, la actividad final sopa de letras, les ha resultado más sencilla por lo que ha hecho que baje la media de dificultad.

Respecto a la participación, el docente me ha comentado en el foro de discusión que ha sido elevada y que los alumnos querían continuamente actuar en las actividades aunque fueran complejas. Por lo que ligado a esto, se encuentra la motivación y el compromiso del alumnado, tiene un nivel intermedio aunque está casi a la par con el nivel elevado, por lo que se podría decir que debido a la poca motivación o compromiso de algunos alumnos les lleva a bajar la media.

Haciendo referencia a la diversidad de estimulación, se puede observar que ha sido elevada, ya que en todo momento los alumnos han estado estimulados por este recurso y la docente me ha comentado que ha sido una aplicación interesante aunque no pudieran participar todos a la vez.

Por lo que es necesario hacer uso de recursos educativos en ciertas ocasiones para mejorar el nivel de motivación de los alumnos, y sobre todo para adquirir un mayor aprendizaje, esta combinación hará que adquieran los contenidos de manera más dinámica y por tanto se produzca un desarrollo positivo.

Extracto diario de campo, día 9 de abril de 2024

“Para un correcto aprendizaje del alumnado se debe hacer uso de recursos educativos digitales, así como de otros elementos. La combinación logrará un desarrollo positivo”

3. COOLMATHGAMES. CÁLCULO MENTAL

La realización de la actividad se ha desarrollado en el tercer trimestre, dónde los alumnos han utilizado el recurso educativo digital “Coolmathgames”.

Los alumnos han aprendido a utilizar estrategias para conseguir subir de niveles y por tanto adquirir una serie de habilidades que previamente no poseían.

Las metodologías utilizadas han sido el aprendizaje visual, ya que los alumnos tenían que planificar estrategias para introducir todos los números en los cuadrados con la puntuación que les pedían sin que les sobrase o les faltase ningún número. Además otra metodología utilizada ha sido el aprendizaje activo ya que ha sido un enfoque de enseñanza en el que los alumnos están continuamente aprendiendo y desarrollando el conocimiento y la comprensión.

Al tratarse de una actividad que se ha realizado en diferentes sesiones durante el trimestre, no ha sido para nada repetitiva y los alumnos estaban con ganas de seguir completando niveles y con gran competitividad entre ellos. Se ha planteado de manera pautada, ya que es una actividad que requiere mucha concentración y por tanto los alumnos no podrían realizarla a diario, debido a que tendrían mucho cansancio y en este caso sería muy repetitiva.

En conclusión, cabe destacar que ha sido una actividad compleja conforme iban subiendo los niveles pero que a los alumnos les ha parecido muy interesante y sobre todo les ha servido para planear estrategias y adquirir habilidades matemáticas de cálculo mental que no poseían.

Tabla 4: Rúbrica de evaluación Coolmathgames (Elaboración propia).

CRITERIOS	ELEVADO	INTERMEDIO	BAJO
Dificultad		X	
Participación	X		
Motivación y compromiso	X		
Diversidad de estimulación	X		

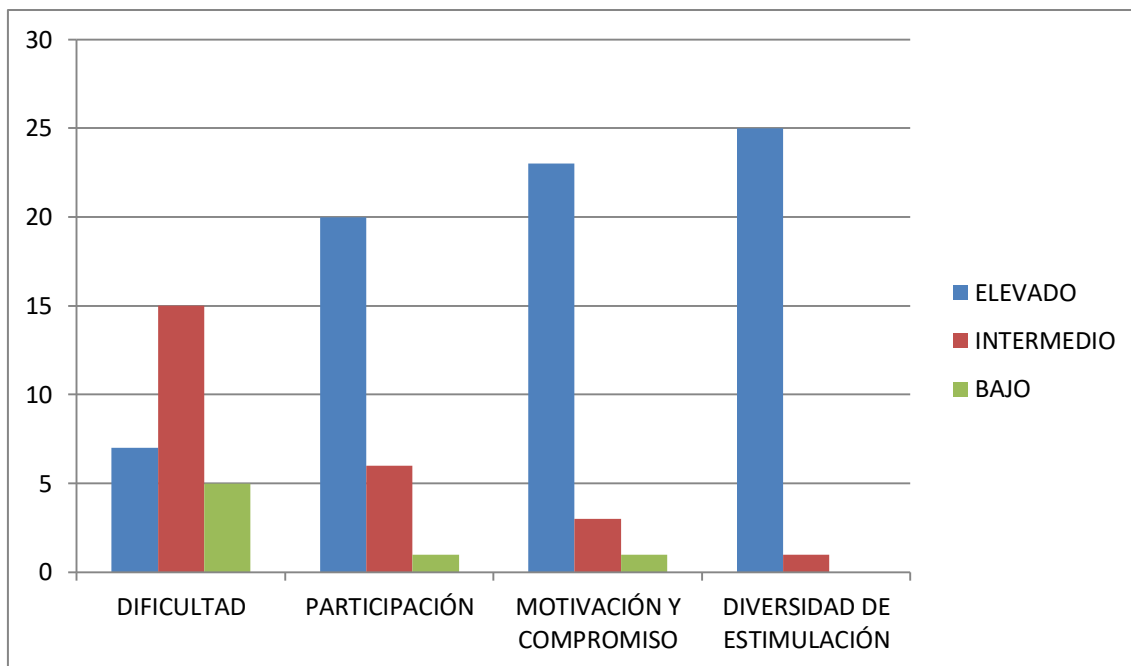


Gráfico 3: Resultado Situación de Aprendizaje "Coolmathgames".

Fuente: Elaboración propia.

A continuación, se muestran los resultados obtenidos sobre el rendimiento académico del alumnado de 4º de Educación Primaria en la asignatura de matemáticas, a través de gráficas. Para la evaluación de estos resultados se ha considerado calificarlos a través de los criterios elevado, intermedio o bajo, a través de cuestionarios para los discentes y un foro de discusión para el docente. El alumnado que participa, tiene una edad comprendida entre 9 y 10 años y son 27 en total.

A partir de las gráficas, se puede observar como estos ejercicios de cálculo mental les resultan a los alumnos muy interesantes. En cuanto a dificultad, se puede observar un grado intermedio ya que, como han plasmado en la pasación de cuestionarios, los alumnos necesitan mucha concentración y esfuerzo para realizar exitosamente los ejercicios.

Refiriéndonos a la participación, el docente me ha comentado que el alumnado tiene un nivel elevado ya que han sido unos ejercicios que han gustado mucho y además les han producido cierta rivalidad entre los demás compañeros de la clase.

Al ser unas clases en las que había mucho trabajo, los alumnos tenían una motivación y compromiso muy elevado, debido a que al ser ejercicios muy interesantes y sobre todo dinámicos el alumnado aprovechaba la totalidad de la sesión.

En cuanto a la diversidad de estimulación, tienen un nivel elevado, ya que como me ha comentado el docente en varias ocasiones, el uso de este tipo de recursos digitales ligados a ejercicios muy dinámicos favorecen en gran medida al aprendizaje del alumnado y por tanto les resultan muy interesantes, derivando a una gran estimulación por parte de todo el alumnado.

Extracto diario de campo, día 16 de abril de 2024

“El rendimiento académico de los infantes ha incrementado gratamente gracias al uso de esta aplicación.”

4. WEBQUEST (CREACIÓN DE UN CUENTO)

En la puesta en práctica de estas sesiones, se ha utilizado el recurso educativo digital llamado “Webquest”, en el que los alumnos de 3º de Educación Primaria han alcanzado los objetivos generales que se habían propuesto en la lluvia de ideas de la primera sesión, en la que la investigación ha sido clave para realizar el cuento grupal propuesto. Además han podido desarrollar la creatividad y sobre todo el trabajo en equipo.

En cuanto a la metodología utilizada, ha predominado el aprendizaje colaborativo, en el que todos los participantes era necesario que estuvieran con los 5 sentidos para realizar el cuento lo mejor posible. Además, se trataba de una metodología nueva y muy interesante que nunca habían trabajado, el aprendizaje con el método taller donde cada uno de los alumnos realizaba una tarea del propio cuento y luego lo ponían en común y mejoraban aspectos entre todos.

Uno de los aspectos a mejorar dentro de esta actividad, sería la temporalización, en la que los alumnos quizá necesitaran más tiempo, ya que lo que más les costaba era el inicio de la actividad, como plantearlo y que es lo que iban a contar, debido a que en muchas ocasiones no se ponían de acuerdo.

Además, los alumnos nunca habían trabajado con una “Webquest” y el comienzo de la actividad y el entendimiento les supuso cierto agobio antes de comenzar la actividad ya que tenían demasiada información y no la habían asimilado.

En conclusión, ha sido una actividad clave para los alumnos ya que aunque se deberían mejorar algunos aspectos, han aprendido a trabajar con un tiempo limitado donde era

necesaria la participación de todas las personas del grupo y sobre todo la fragmentación de las partes del cuento utilizando el método taller.

Tabla 5: Rúbrica de evaluación Webquest (Elaboración propia).

CRITERIOS	ELEVADO	INTERMEDIO	BAJO
Dificultad	X		
Participación	X		
Motivación y compromiso	X		
Diversidad de estimulación	X		

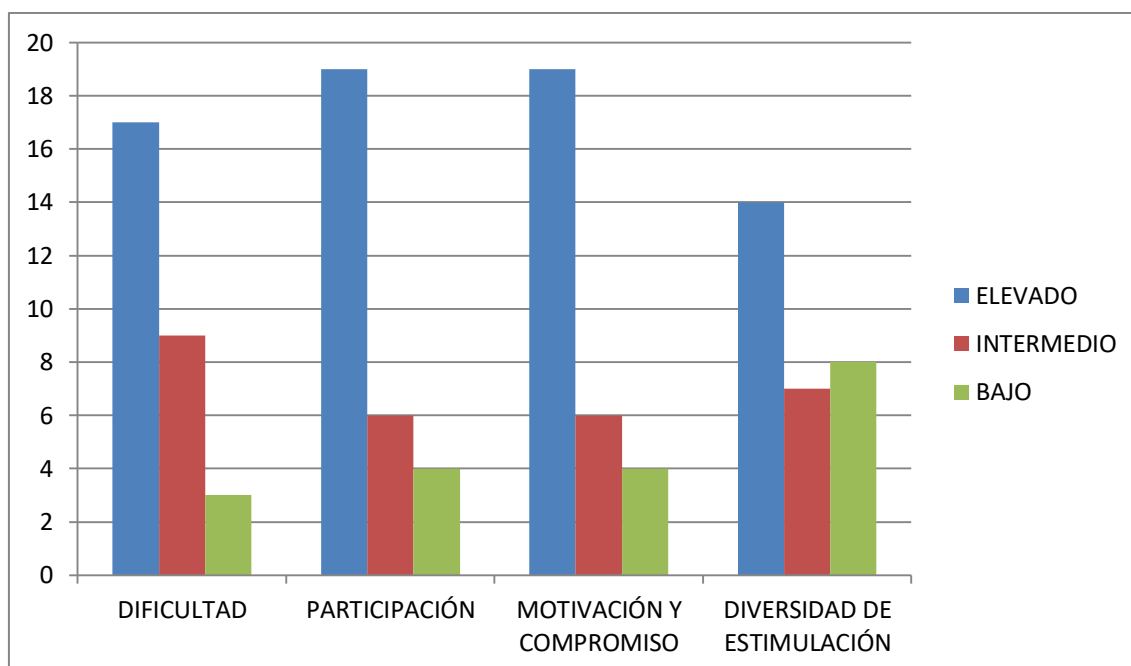


Gráfico 4: Resultado Situación de Aprendizaje "Webquest".
Fuente: Elaboración propia.

A continuación, se muestran los resultados obtenidos sobre el rendimiento académico del alumnado de 3º de Educación Primaria en la asignatura de Lengua Castellana, a través de gráficas. Para la evaluación de estos resultados se ha considerado calificarlos a través de los criterios elevado, intermedio o bajo, a través de cuestionarios para los discentes y un foro de discusión para el docente. El alumnado que participa, tiene una edad comprendida entre 8 y 9 años y son 29 en total.

A partir de las gráficas, se puede observar cómo estas sesiones han sido bastantes complejas por lo que el alumnado ha tenido que trabajar mucho para conseguir crear un cuento propio.

En cuanto a dificultad, se puede observar un nivel elevado para el alumnado, ya que era

la primera vez que trabajaban a través de este método y también la primera que realizaban redacciones de este estilo. Por lo que a través del cuestionario hacia los alumnos hemos podido observar una clara y predominante respuesta de alta dificultad para todos ellos.

Refiriéndonos a la participación, hay que destacar que aun siendo un trabajo en grupo el alumnado ha conseguido una participación elevada y por tanto han trabajado de manera idónea, el docente me comentaba que los veía muy concentrados y que cada uno estaba aportando su máximo rendimiento para que la actividad pudiera ser completada a tiempo.

La motivación y el compromiso en estas sesiones es un aspecto a recalcar ya que han tenido una motivación elevada durante todas las sesiones ya que estaban realizando un tema que a los alumnos les parecía muy interesante y por norma general estaban comprometidos con el grupo y realizaban todas las tareas de forma dinámica.

La diversidad de estimulación ha sido el apartado que más igualado ha estado ya que aunque ha predominado la elevada, el docente me comentaba que había momentos en los que los alumnos no se sentían estimulados debido a la dificultad y había que ir de manera individual dando feedback y retroalimentaciones para seguir en la dinámica que llevaban.

Este tipo de recursos educativos digitales, aunque no los hayan realizado nunca, ayudan a estimular al alumnado para aumentar su capacidad de cooperación grupal y en cierto modo a trabajar una serie de metodología que no conocían, como es la metodología taller.

Extracto diario de campo, día 6 de mayo de 2024

“Las TIC han ayudado a perfeccionar con el alumnado el trabajo cooperativo, así como la metodología taller.”

5. KAHOOT (CIENCIAS SOCIALES)

En la puesta en práctica de esta actividad, se ha utilizado el recurso educativo digital llamado “Kahoot”, en el que los alumnos de 6º de Educación Primaria han realizado un pequeño cuestionario alcanzando los objetivos con éxito, que era el repasar todos los contenidos que se habían realizado durante el año.

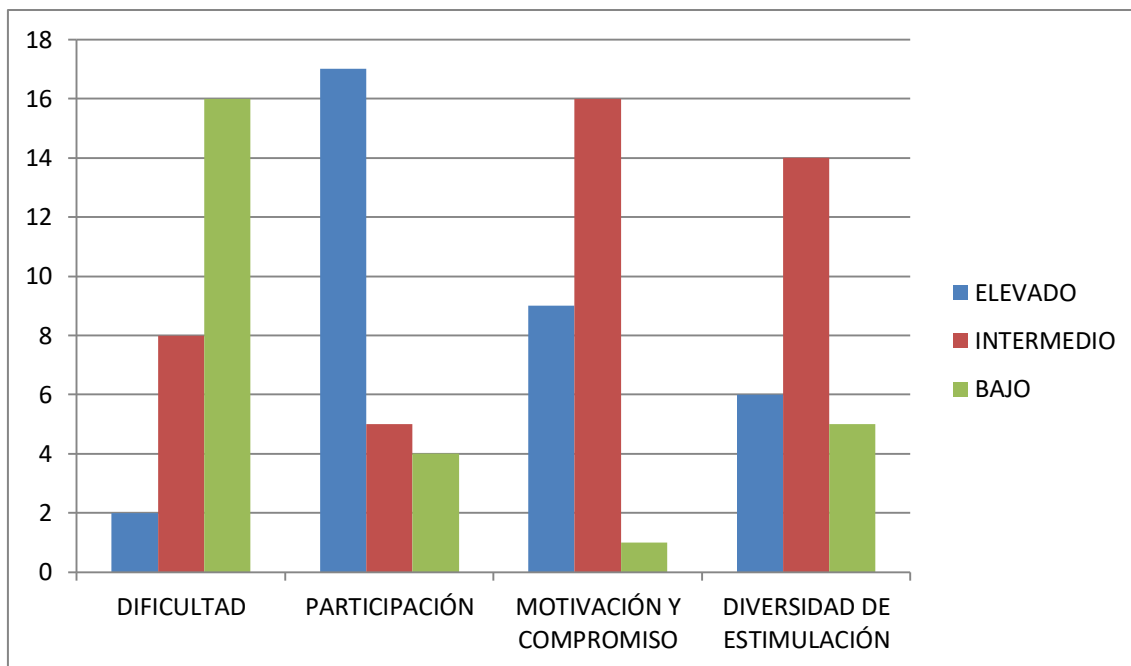
Las metodologías utilizadas han sido el Aprendizaje Basado en Juegos, donde a través de la rapidez de los alumnos podían sumar más puntuación y por ello aumentaba la rivalidad, el Aprendizaje activo y la Evaluación Formativa ya que se ha llevado a cabo un procedimiento utilizado para reconocer y responder a los contenidos que ya habían estudiado los alumnos durante el curso con el objetivo de reforzar ese aprendizaje para futuros años posteriores.

Ha sido una actividad muy sencilla, ya que era un repaso de los contenidos, por lo que los alumnos no han tenido ninguna dificultad para realizarlo y eso sumado a un 15% en la puntuación final a muchos les ha llevado a estar muy concentrados y realizar la actividad a la perfección.

En conclusión, ha sido una actividad lúdica que les ha gustado mucho a los alumnos y que les ha llevado a recordar aspectos o contenidos que no habían forjado bien desde un principio, además la participación de los alumnos ha sido total y han conseguido la gran mayoría la puntuación.

Tabla 6: Rúbrica de evaluación Kahoot (Elaboración propia).

CRITERIOS	ELEVADO	INTERMEDIO	BAJO
Dificultad			X
Participación	X		
Motivación y compromiso		X	
Diversidad de estimulación		X	



*Gráfico 5: Resultado Situación de Aprendizaje "Kahoot".
Fuente: Elaboración propia.*

A continuación, se muestran los resultados obtenidos sobre el rendimiento académico del alumnado de 6º de Educación Primaria en la asignatura de Ciencias Sociales, a través de gráficas. Para la evaluación de estos resultados se ha considerado calificarlos a través de los criterios elevado, intermedio o bajo, a través de cuestionarios para los discentes y un foro de discusión para el docente. El alumnado que participa, tiene una edad comprendida entre 11 y 12 años y son 26 en total.

A partir de las gráficas, se puede observar cómo esta sesión ha tenido una dificultad baja o inexistente, como ellos mismos comentaban en la pasación de cuestionarios, ya que todos los alumnos lo han realizado sin apenas esfuerzo, debido a que son preguntas que únicamente tienen que leer y escoger la que a ellos les parecía más adecuada.

Como me comentaba el docente en ocasiones, exponía que debido a ser un juego en el que predomina la rivalidad, ha sido un momento de elevada participación por intentar conseguir todos y cada uno de ellos el pódium. Eso les motivaba a tener que leer aún más rápido y tener que escoger la opción correcta antes que los demás para conseguir la máxima puntuación.

La motivación y el compromiso en estas sesiones es un aspecto a recalcar ya que aunque han tenido una motivación elevada, el compromiso de muchos de los alumnos ha sido intermedio lo que les ha llevado a bajar la media de la calificación de la clase,

ya que no realizaron el juego de manera correcta, sino eligiendo al azar o incluso no estando atentos y estar más pendientes a otra cosa.

En cuanto a la diversidad de estimulación, ha sido intermedia debido a que algunos de ellos no tenían el compromiso de obtener la mayor puntuación debido a que al no acertar las primeras preguntas, prefirieron darse por vencidos y dejar el juego atrás. En la gran mayoría, los discentes han estado estimulados a través de una clasificación que estaba muy ajustada y en cualquier momento, uno de ellos podía salir victorioso.

En conclusión los alumnos se sienten mucho más motivados al realizar actividades con este tipo de aplicaciones ya que les hace salir de la monotonía del método tradicional y por tanto las realizan con más interés. Al ser una aplicación que ellos han utilizado alguna vez, nada más nombrar la actividad sus emociones han cambiado por completo.

Extracto diario de campo, día 20 de mayo de 2024

“Las emociones de los discentes dependen en gran medida del uso y manejo de las diferentes aplicaciones tecnológicas.”

ANÁLISIS DEL ALCANCE DEL TRABAJO

En este apartado del trabajo de investigación se va a proceder a analizar los distintos resultados sobre el uso de los recursos educativos digitales dentro de cada una de las aulas en las que se han realizado. Para poder analizar con exactitud estas situaciones de aprendizaje, nos hemos basado en el análisis de los cuestionarios realizados de manera individual por parte de los discentes, en el que se han realizado preguntas de respuesta cerrada para obtener así la información de manera ordenada y secuenciada. Por otro lado, también hemos utilizado el foro de discusión entrevistando a cada uno de los docentes, en este caso de forma abierta para recopilar más información y por tanto obtener los resultados de manera individual, de las asignaturas una vez finalizada la sesión. Para extraer aún más información, se han llevado a cabo una serie de anotaciones propias en el cuaderno de campo, recopilando información durante y después de las sesiones.

En este apartado vamos a resaltar los puntos fuertes y puntos débiles que se han podido observar al realizar estas sesiones con recursos educativos digitales.

Uno de los puntos fuertes es la dotación de recursos tecnológicos que había en todas y cada una de las aulas, ya que sin ello no se podrían haber realizado estas sesiones. Cada aula dentro del centro escolar como mínimo, disponía de una pizarra digital interactiva (PDI) y un ordenador. Si era necesario otro tipo de herramientas, había otras aulas repartidas por el centro para su uso, siempre que hubieran sido reservadas.

Otro punto fuerte es la motivación por parte del alumnado, ya que los recursos digitales hacían que los alumnos estuvieran mucho más motivados y por tanto esas lecciones eran más atractivas y entretenidas.

El acceso a la información de forma instantánea y actualizada, era necesaria ya que en algunas actividades se necesitaba información relevante y sobre todo reciente y esto hacía que a través de los Chormebooks, tuvieran respuesta inmediata.

Además, el desarrollo de habilidades tecnológicas era fundamental dentro del aula para los estudiantes ya que en todo momento desarrollaban experiencias digitales esenciales que les servirían para el futuro.

En muchas de las actividades realizadas, se profundizaba en hacer un aprendizaje personalizado para cada uno de los alumnos, donde el docente estaba como punto de referencia para ofrecerle ese feedback o ayuda al alumnado en el momento que lo necesitara, por lo que esta personalización se adaptaba a las necesidades y sobre todo los ritmos de los alumnos, ya que dentro de las aulas había alumnos que siempre necesitaban una ayuda personalizada.

Otro punto que más importante me parece es el fomento de la interactividad, colaboración y cooperación en grupos, a través de los grupos pautados dentro de las sesiones.

En cuanto a los puntos débiles al utilizar estos recursos educativos digitales, podemos destacar los siguientes:

El alumnado en ocasiones sufría distracciones con los dispositivos y por tanto, para los docentes era complicado mantener la atención de estos y controlar en todo momento el uso de estos dispositivos, para que únicamente fueran para fines educativos.

Un punto débil a destacar es el proceso de retención de la información, ya que en ocasiones la gran cantidad de información que encuentran los alumnos al realizar las actividades les resulta abrumadora. Por tanto los docentes en todo momento debían enseñar habilidades de gestión de la información para ayudar al alumnado.

Como último punto débil, no podemos olvidarnos de la ausencia de formación por parte de los docentes en aplicaciones TIC nuevas, y que por tanto necesitaban integración y apoyo para utilizar recursos, todo esto afirmado por los maestros. Como propuesta para acabar con esta limitada formación de los docentes, propongo la creación de un canal de “Youtube” donde se cuelguen a lo largo del curso “píldoras de conocimiento” asociadas a material digital innovador y que los profesores puedan acudir en cualquier momento y estar formados continuamente. Otra solución, podría ser el crear una plataforma colaborativa entre varios centros de “La Ribera” de Navarra para la formación y autoformación de los docentes en el que se puedan colgar videos a modo tutoriales dónde los profesores puedan autoformarse sobre el uso de las diferentes herramientas TIC.

Un inconveniente encontrado en alguna de las actividades era el tiempo de espera por

parte de los alumnos a la hora de participar. Quizá para otras sesiones hubiera sido mejor el agrupamiento de 4 o 5 niños y a través de los Chromebooks, realizar la actividad. Por tanto, una solución que yo propongo ante esta situación es como alternativa, la realización paralela de actividades para los alumnos que no están interactuando en ese momento, ya que en esos momentos era muy complejo mantener la atención de los discentes.

Por último habría que destacar que es necesario el uso de las TIC de forma más habitual, ya que los docentes en todo momento comentaban que los discentes aprendían con menor esfuerzo ya que eran actividades más lúdicas aunque formativas y que a través de ello estaban aprendiendo más contenidos, aunque si es verdad que las clases eran mucho más intensas debido a la alteración del alumnado a causa del uso de nuevas tecnologías y lo que ello conllevaba nuevas actividades.

A continuación y a modo breve resumen muestro las ideas principales de acuerdo a la técnica de análisis DAFO.



Figura 1: Análisis DAFO (Elaboración propia)

En conclusión, la integración de los recursos TIC ha transformado el aula de una manera significativa, debido a que muchas aplicaciones, no las habían utilizado. Además he podido observar cómo están herramientas no solo fomentan la participación

activa sino que también diversifican la forma en el que los alumnos interactúan entre sí y se comprometen con el contenido a realizar.

A través de estas plataformas, los alumnos aprenden de manera más dinámica, atractiva y divertida además de desarrollar habilidades digitales esenciales que les servirán para un futuro próximo.

Sin embargo, es necesario equilibrar el uso de este tipo de herramientas con la enseñanza tradicional para que así se pueda asegurar un aprendizaje integral y equilibrado, ya que únicamente con la educación digital o tecnológica no sería posible un aprendizaje como el que realizan habitualmente.

CONCLUSIONES

Como podemos comprobar y gracias a la investigación de este trabajo, las TIC han venido a nuestras vidas para quedarse y es así, todos y cada uno de los seres humanos las consideramos imprescindibles para todo, para trabajar, para mantenernos en contacto con otras personas, para la educación... avanzan tanto que en la mayoría de las ocasiones somos muy dependientes de ellas.

Por todo ello, se ha podido analizar y queda reflejado una vez más la importancia de éstas en el ámbito educativo, donde he podido observar que estas herramientas están integradas en cada una de las aulas y cada vez más se utilizan diversos recursos educativos digitales para que puedan aprender a través de ellos, siempre haciendo un uso correcto y responsable de las mismas, dentro de las aulas. Por ello, apoyándome en Prieto-Quezada et al., (2023), el cual argumenta que las TIC de manera abusiva pueden ser poco beneficiosas y provocar una adicción para el alumnado.

Del mismo modo, en este trabajo se ha podido analizar y reflejar la importancia de la formación docente en el uso de éstas con el fin de conseguir una serie de progresos en cada uno de los infantes. Igualmente, considero primordial saber sacar el máximo partido de las TIC en el aula y hacer partícipes a los estudiantes con el fin de crear alumnos activos, siendo protagonistas de su propio aprendizaje. (López, 2024).

Para finalizar, indicar que la tecnología es una herramienta y que para conseguir que los infantes trabajen juntos y motivarles a ello, la figura más importante aquí es el docente. (Rodríguez, 2021).

Así pues y como futuros docentes, debemos promover una educación de calidad, con el uso de las TIC, pero sin olvidarnos que en ocasiones el papel docente es fundamental también para un desarrollo adecuado en el aprendizaje de los infantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso, J. J. S., y Aguilar, A. B. (2019). *Integración de las TIC en la educación escolar: importancia de la coordinación, la formación y la organización interna de los centros educativos desde un análisis bibliométrico (Integration of ICT in school education: importance of coordination, training and internal organization of schools from a bibliometric analysis)*. Sosa Alonso | HAMUT'AY.
- Ángel, D. B. (2013). TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica. *Revista iberoamericana de educación superior*, 4(10), 3-21.
- Avendaño, W. R., Hernández, C. A., y Prada, R. (2021). Uso de las Tecnología de Información y Comunicación como valor pedagógico en tiempos de crisis. *Revista Historia de la Educación Latinoamericana*, 23(36), 135-159.
- BOE.es - Agencia Estatal Boletín Oficial del Estado. (2 de Marzo de 2022). <https://www.boe.es/>
- Boza Aguirre, J., y Torres Quiridumbay, M. (2021). Perspectiva sobre la educación inicial y el acceso a las TIC: Revisión crítica de la literatura. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 6(2), 47-56.
- Casadiego, O. V., y Mieres, V. D. B. (2020). Webquest para el aprendizaje del contenido de derivadas por definición en la asignatura Cálculo a nivel universitario. *Mérito-Revista de Educación*, 2(5), 110-121. <https://doi.org/10.33996/merito.v2i5.138>
- Castro, S., Guzmán, B., y Casado, D. (2007). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Laurus*, 13(23), 213-234.
- Chen, C. (2019). "TIC (Tecnologías de la información y la comunicación)". En: *Significados.com*. Disponible en: <https://www.significados.com/tic/> Consultado: 3 de junio de 2024, 10:39 am.
- Delgado, J., García, C., Guaicha, K., y Prado, M. (2020). La Webquest como herramienta didáctica para potenciar el pensamiento crítico en la formación de estudiantes universitarios. *Revista Docentes 2.0*, 9 (1), 49-55.

- Díaz-García, I., Almerich, G., Suárez-Rodríguez, J. y Orellana, N. (2020). La relación entre las competencias TIC, el uso de las TIC y los enfoques de aprendizaje en alumnado universitario de educación. *Revista de Investigación Educativa*, 38(2), 549-566. DOI:<http://dx.doi.org/10.6018/rie.409371>
- Espinoza, J., y Rodríguez, R. (2018). Evaluación de la competencia digital docente en el nivel superior. *Educación y Humanismo*, 20(35), 215-227
- Falcón, G., Rodríguez, N. D., y Domínguez, D. (2017). El uso de recursos educativos digitales (RED) como apoyo a la asignatura de formación pedagógica. In *VII Congreso Virtual Iberoamericano de Calidad en Educación Virtual y a Distancia*.
- Fernández, J. S. (2020). *Unidad didáctica: "just dance": Una propuesta de aplicación práctica para enseñar baile*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7584425>
- Frolova, E.V., Rogach, O.V., y Ryabova, T.M. (2020). Digitalization of Education in Modern Scientific Discourse: New trends and risk analysis. *European Journal of Contemporary Education*, 9, 313-336. <https://doi.org/10.13187/ejced.2020.2.313>
- García Ruiz, M. R., Buenestado Fernández, M., y Ramírez Montoya, M. S. (2023). Evaluación de la Competencia Digital Docente: instrumentos, resultados y propuestas. Revisión sistemática de la literatura. *Educación XXI: revista de la Facultad de Educación*. Recuperado de <https://revistas.uned.es/index.php/educacionXX1/article/view/33520/27083>
- García-Ruiz, R., y Pérez Escoda, A. (2021). La competencia digital docente como clave para fortalecer el uso responsable de Internet. *Campus Virtuales* 10(1), 59-71. <http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/781>
- Gómez-Trigueros, I. M. (2023). Digital skills and ethical knowledge of teachers with TPACK in higher education. *Contemporary Educational Technology*, 15(2), ep406. <https://doi.org/10.30935/cedtech/12874>
- Gómez-Trigueros, I. M. y Yáñez, C. (2021). The Digital Gender Gap in Teacher Education: The TPACK Framework for the 21st Century. *European Journal of*

Investigation in Health, Psychology and Education, 11(4), 1333-1349.
<https://doi.org/10.3390/ejihpe11040097>

Gudmundsdottir, G.B., y Hatlevik, O.E. (2018). Newly qualified teachers' professional digital competence: Implications for teacher education. *European Journal of Teacher Education*, 41(2), 214-231.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1080/02619768.2017.1416085>

Hernandez Cotera, L. A. (2021). Los recursos educativos digitales y su relación con el desarrollo del aprendizaje autónomo a distancia en estudiantes de 1er grado de primaria de un colegio de gestión estatal de Lima Metropolitana durante el año escolar 2020.

Inicio / Facultad de Educación y Trabajo Social. (s. f.). <https://www.feyts.uva.es/>

Iris Dany. (s. f.).

<https://eventoscmecicasssp.sld.cu/index.php/ucmsp2024/2024/paper/view/102/216>

López Cevallos, F. E. (2023). El modelo TPACK en la enseñanza de estequiometría Química. UPEC.

López Melero, A. (2024). Contribución de las TIC al mundo de la Educación.

López Serrano, S., Ruiz-Ariza., Suárez Manzano, S. y Martínez López, E (2017). Desarrollo de la actividad física y experiencias educativas mediante la práctica de exergames en niños y adolescentes. *EmásF: revista digital de educación física*.

Mățã, L., Clipa, O. y Tzafilkou, K. (2020). The development and validation of a scale to measure university teachers' attitude towards ethical use of information technology for a sustainable education. *Sustainability*, 12(15), 6268.
<https://doi.org/10.3390/su12156268>

Manuel, J. (2024, 8 abril). *Qué significa TIC y su importancia en la era digital*. Ideltec.
<https://www.ideltec.es/significado-tic/>

Mostacilla Bolivar, D. A. (2021). Análisis morfosintáctico de contenidos gráficos del videojuego just dance 2020

- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO (2018). Las TIC en la Educación. Recuperado de <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion>
- Ortiz Pastor, M. I., Jean Baptiste Martínez, M. C., y Espinosa Cárdenas, A. H. (2023). Estrategias Pedagógicas que favorecen la inclusión de estudiantes con dificultades de aprendizaje, en básica primaria de la Institución Educativa Distrital Manuela Ayala de Gaitán Sede B.
- Pauta-Criollo, C. (2020). Uso de las TIC en Educación. *593 Digital Publisher CEIT*, 1(5), 37-54. <https://doi.org/10.33386/593dp.2020.1.169>
- Perdomo Chávez, J. L. (2023). Estrategias didácticas mediadas por TIC para la enseñanza–aprendizaje de las funciones trigonométricas en grado décimo IE Orú Bajo.
- Pinto-Santos, A.R., Garcias, A.P., y Garcias, A.P. (2022). Development of teaching digital competence in initial teacher training: A systematic review. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 14(1), 01–15. <https://doi.org/10.18844/wjet.v14i1.6250>
- Prieto-Quezada, M. T., Romero-Sánchez, A., y Oliva, H. (2023). Adicción a las TIC. Perspectiva docente desde tres centros universitarios. *ALTERIDAD. Revista de Educación*, 18(1), 48-58.
- Quiroga, L. P., Jaramillo, S., y Vanegas, O. L. (2019). Ventajas y desventajas de las tic en la educación “Desde la primera infancia hasta la educación superior”. *Revista educación y pensamiento*, 26(26), 77-85.
- Rodríguez, N. (2021). Nuevas Tecnologías en educación. ¿Nos ayudan realmente? ¿Nos perjudican o alinean? Hasta qué punto. Red Social Educativa. Recuperado de: <https://redsocal.rededuca.net/nuevas-tecnologias-educacion-ayudan-perjudican>
- Roldán, P. N. (2024, 28 febrero). *Tecnología: Qué es, usos y ejemplos*. Economipedia. <https://economipedia.com/definiciones/tecnologia.html>
- Romero Romero, Á y Medina Tovar, E. (2021). *Implementación de los recursos*

educativos digitales Educaplay y Power Point, como estrategia metodológica para fortalecer las competencias ciudadanas en los estudiantes de grado quinto de básica primaria en la Institución Educativa Municipal José Eustasio Rivera sede La Esmeralda. Universidad de Cartagena.

Salvat, B. G., y Guerrero, C. S. (2017). *Pedagogía red: una educación para tiempos de internet.* Ediciones Octaedro.

Segura Maroto, M., Barreal Pernas, J., Maroto Álvarez, C., Sánchez Sánchez, A. M., Duran Duran, Y., Ginestar Peiró, C. D. M.,... y Ortiz Rodríguez, M. (2022). Comprensión conceptual de estadística y métodos de decisión utilizando herramientas de gamificación para la adquisición de competencias en los grados de ciencias económicas y empresariales.

Yáñez, C. y Gómez-Trigueros, I. M. (2022). Challenges with Complex Situations in the Teaching and Learning of Social Sciences in Initial Teacher Education. *Social Sciences*, 11(7), 295. <https://doi.org/10.3390/socsci11070295>

ANEXOS

ANEXO 1

CUESTIONARIO PRIMER CICLO EDUCACIÓN PRIMARIA		
1. ¿Has entendido el vocabulario utilizado?	SI	NO
2. ¿Te han resultado fáciles estas actividades?	SI	NO
3. ¿Has aprendido mucho?	SI	NO
4. ¿Te lo has pasado bien haciendo las actividades?	SI	NO
5. ¿Pediste ayuda cuando no entendías algo de la actividad?	SI	NO

CUESTIONARIO SEGUNDO CICLO EDUCACIÓN PRIMARIA		
1. ¿Participaste con entusiasmo en la actividad de hoy?	SI	NO
2. ¿Lograste completar la actividad sin muchas dificultades?	SI	NO
3. ¿Te sentiste interesado en la actividad desde el principio?	SI	NO
4. ¿Colaboraste con tus compañeros durante la actividad?	SI	NO
5. ¿Pudiste entender todas las instrucciones de la actividad por ti mismo?	SI	NO

CUESTIONARIO TERCER CICLO EDUCACIÓN PRIMARIA		
1. ¿Participaste de manera activa y constante en la actividad de hoy?	SI	NO
2. ¿Encontraste la actividad desafiante pero manejable?	SI	NO
3. ¿Te sentiste comprometido con la tarea desde el inicio hasta el final?	SI	NO
4. ¿Pudiste trabajar de manera independiente en la actividad?	SI	NO
5. ¿Pediste ayuda o buscaste recursos cuando encontraste dificultades en la actividad?	SI	NO

ANEXO 2

FORO DE DISCUSIÓN
1. ¿Cree que las TIC mejoran la participación del alumnado?
2. ¿Ha visto a los alumnos más activados a través de las actividades?
3. ¿Es cierto que las TIC atienden mejor las diversas necesidades del alumnado? ¿Y los estilos de aprendizaje en el aula?
4. ¿En cuánto a motivación e interés es más efectivo el aprendizaje con el método tradicional o tecnológico?
5. Opinión sobre: ¿Las TIC pueden elaborar actividades para desarrollar habilidades cognitivas y socioemocionales del alumnado?
6. El uso de las TIC ¿favorece la estimulación de los niños?