



**FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID**

Barrio Sésamo e Implicaciones Educativas

**TRABAJO FIN DE GRADO
EN EDUCACIÓN INFANTIL**

AUTORA:

Lucía Álvarez Bernardo

TUTOR:

Carlos Martín Bravo

Palencia, 5 de julio de 2020

- **Resumen**

La intención principal de este trabajo es comprobar si tras la visualización de vídeos de Barrio Sésamo, se realiza un video fórum analizando y cuestionando los contenidos que aparecen, los niños pueden llegar a mejorar su creatividad lógica-matemática, gráfica y verbal. Esto se ha llevado a cabo en dos colegios públicos de Palencia, con alumnos de cuatro años. Debido al COVID-19, todas las actividades hechas con los niños han sido realizadas de forma telemática, con la colaboración de las tutoras del centro y de las familias.

Este TFG, se divide en dos secciones principalmente, de ahí su gran extensión, pues en la primera parte se encuentra la extensión del TFG, y en la segunda, las indicaciones para los padres, las respuestas de los niños a los ejercicios propuestos, y la evaluación de dichos ejercicios.

- **Palabras clave**

Creatividad, Barrio Sésamo, Televisión Educativa, Programa de mejora, Educación Infantil.

- **Abstract**

The main intention of this work is to check whether, after viewing videos of Sesame Street, a video forum is carried out analyzing and questioning the contents that appear, children can improve their logical-mathematical, graphic and verbal creativity. This has been carried out in two public schools in Palencia, with four-year-old students. Due to COVID-19, all the activities carried out with the children have been carried out electronically, with the collaboration of the center's tutors and families.

This TFG is divided into two sections mainly, hence its great length, since in the first part is the TFG extension, and in the second, the indications for parents, the children's responses to the proposed exercises, and the evaluation of these exercises

- **Keywords**

Creativity, Sesame Street, Educational Television, Improvement Program, Infant Education

Índice

1. Introducción.....	7
2. Objetivos	7
3. Justificación	8
3.1. Justificación del tema elegido	8
3.2. Vinculación con las competencias del título	9
4. Fundamentación teórica	11
4.1. La inteligencia.....	11
4.2. La creatividad.....	13
4.3. El aprendizaje.....	14
a) Aprendizaje por observación.....	14
b) La teoría ecológica	15
4.4. La televisión educativa.....	16
4.5. Barrio Sésamo	16
5. Propuesta de intervención	17
5.1. Instrumentos	17
5.2. Participantes	20
5.3. Temporalización.....	20
5.4. Procedimientos	21
a) ¿Qué se hace en el pretest?.....	21
b) Visualización de vídeos.....	22
c) Video fórum	22
d) Postest	22
e) Evaluación.....	22
f) Resultados	22
6. Intervención en el aula de forma telemática	22
6.1. Instrumentos	23
6.2. Participantes	27
6.3. Temporalización.....	28

6.4.	Procedimientos	29
a)	¿Qué se hace en el pretest?.....	29
b)	Visualización de los vídeos	29
c)	Video fórum	30
d)	Postest	30
e)	Evaluación.....	31
7.	Resultados	31
8.	Discusión y conclusiones	33
9.	Referencias bibliográficas.....	36
10.	Anexos	38
10.1.	Anexo I: Hoja para las familias Sesión I.....	38
a)	Hoja para las familias del grupo experimental.....	38
b)	Hoja para las familias del grupo de control.....	41
10.2.	Anexo II: Hoja para las familias Sesión II	44
a)	Hoja para familias del grupo experimental	44
b)	Hoja para familias del grupo de control	44
10.3.	Anexo III: Hoja para las familias Sesión III.....	45
a)	Hoja para familias del grupo experimental	45
b)	Hoja para familias del grupo de control	50
10.4.	Anexo IV: Respuestas del grupo experimental	54
a)	Sesión I.....	54
b)	Sesión II	71
c)	Sesión III	79
10.5.	Anexo V: Respuestas del grupo de control	100
a)	Sesión I.....	100
b)	Sesión III	112
10.6.	Anexo VI: Evaluación de grupo experimental	125
10.7.	Anexo VII: Evaluación del grupo de control	136

1. Introducción

Cuando hablamos de la educación a menudo dejamos de lado un aspecto muy importante de la misma y que en ocasiones pasa a ser demostrado o tratado como algo secundario, la creatividad. Sin embargo, la tendencia a dejar de lado actividades que fomenten la creatividad del alumnado y centrarse solo en un modelo más tradicional, va menguando poco a poco.

Es por ello, que muchos expertos en el ámbito de la educación se han preguntado si fomentar la creatividad desde tempranas edades supone un cambio significativo en el desarrollo del niño. Con esta idea en mente nace el famoso programa infantil y educativo Sesame Street, en 1968 (Posteriormente adoptando una gran cantidad de países este formato con sus propias adaptaciones como es el caso de España con el programa Barrio Sésamo).

La televisión ha ganado en los últimos años uno de los pilares de la comunicación, siendo notable un incremento de programas de carácter educativo, que ofrecen otro tipo de educación, complementaria a la que los niños y niñas y tienen en sus centros educativos, haciéndolo, además, en cadenas públicas mayoritariamente para que llegue a la mayor cantidad de niños y niñas posibles. Es así como la televisión, gracias a su gran capacidad de difusión está considerada como un medio masivo para la educación de las personas que vean los programas, independientemente de donde sean o en qué condiciones se encuentren.

Además, educar por medio de la televisión está considerado, a pesar de su reciente implementación en la historia, una forma de educar muy aproximada a los principios fundamentales de la educación, pues no distingue entre razas o sexo ni de lugar de procedencia, cualquier espectador tiene las mismas oportunidades de aprender y de beneficiarse de los conocimientos que aportan los programas educativos.

Es importante mencionar, que la gran extensión del presente trabajo, se debe a que a partir de la página 35, se encuentran diferentes anexos que son el soporte del TFG. En estos anexos aparecen las indicaciones enviadas a las familias de ambos colegios, las respuestas de los ejercicios programados para cada grupo y la evaluación de dichas respuestas. Estos anexos son considerados fundamentales e interesantes para una mejor comprensión del TFG.

2. Objetivos

La hipótesis que se busca confirmar en el presente TFG es si mediante el video fórum ayuda a la adquisición de conocimientos que se presentan en los vídeos de Barrio Sésamo. En torno a esta hipótesis, se tratarán de conseguir los siguientes objetivos:

- Observar si a pesar del tiempo que tienen algunos capítulos de Barrio Sésamo siguen siendo atractivos para los niños.
- Comprobar la eficacia del video fórum en los niños.
- Mejorar la creatividad verbal.
- Mejorar la creatividad lógica-matemática.

Con los resultados de las actividades creadas para los niños, y la evaluación, podré comprobar si he conseguido mis objetivos que he planteado previamente al programa.

3. Justificación

3.1. Justificación del tema elegido

Realizo este programa para verificar que es posible aplicar métodos de enseñanza alternativos a los tradicionales y que surtan un efecto positivo en el alumnado uniendo ocio con educación.

Es por ello que este programa ha sido centrado en el éxito que supuso para la Educación Infantil y los programas educativos, el surgimiento de Barrio Sésamo, siendo este un rotundo éxito en el apartado educativo y también cómo fenómeno televisivo, con medio siglo de emisión, demostrando que otra televisión infantil es posible, una televisión infantil que suponga un refuerzo en la educación de los niños, complementándose con los centros educativos o que por otro lado, preparen a los niños más pequeños antes de su llegada al colegio, haciéndoles sentir más cómodos y preparados para la adquisición de conocimientos por primera vez, etapa importantísima en la vida y desarrollo de los niños.

Lloyd Morrisett era un psicólogo estadounidense. Comenzó a fijarse en que su hija, Sarah, aprendía algunos datos de aquellos programas que llamaban su atención, además de las canciones que se emitían durante la publicidad. Lloyd se dio cuenta de que quizás si existiera un programa educativo, los niños adquirirían aprendizajes mediante la televisión, sobre todo para aquellos niños que no podían asistir a la etapa preescolar. De esta forma, tendrían algunos conocimientos básicos que se suelen enseñar en dicha etapa, a pesar de que no pudieran asistir a esta.

El mítico programa surgió de la unión de ideas y capacidades de tres personas principalmente (aunque obviamente en un proyecto de estas características el mérito debe repartirse entre bastantes más personas). Cuando el psicólogo Lloyd Morrisett se percató de que su hija Sarah a la edad de tres años era capaz de memorizar algunos patrones de sus programas favoritos, como los jingles durante la publicidad o las melodías que acompañaban el principio de los programas educativos. Esto hizo reflexionar a Lloyd sobre si cabía la posibilidad de ir un paso más allá y usar la televisión como método de enseñanza a través de un programa educativo.

No era ni mucho menos la primera vez que Lloyd se interesaba por la educación temprana en los niños, puesto que durante el tiempo que estuvo en la Corporación Carnegie de Nueva York, Morrisett fue responsable de la investigación en educación psicológica, centrándose en niños pequeños que no hubieran destacado o hecho mucho en la escuela, de forma que se pudiera comprobar si dándoles una educación más temprana podría ayudarles a tener éxito a posteriori en la escuela.

Encontró a varias personas que le ayudaron a promover su idea, entre otras Jim Henson, quien supo adaptar sus conocimientos y técnicas aprendidas en el mundo de la publicidad. Realizaron varias reuniones, y obtuvieron un plan de estudio y el núcleo para poder producir el espectáculo. Jim Henson creó unas marionetas llamadas “muppets” o “teleñecos”, que serían los personajes de la serie. Había muppets de varios tipos, algunos que se manejaban simplemente con una mano, unos que debían ser controladas por dos personas, y otros que se manejaban con todo el cuerpo, simulando un disfraz. Cada uno de los muppets fue creado para representar una etapa o elemento específico de la niñez temprana.

El programa emitió su primer episodio el 10 de noviembre de 1969, en manos de la cadena PBS, en Estados Unidos. A día de hoy, cincuenta años después, el programa aún perdura y ha sabido adaptarse a los nuevos tiempos.

Barrio Sésamo tuvo un éxito mundial, ya que se emitió en 140 países, adaptándose en cada uno de ellos. Su secreto del óptimo funcionamiento que captó la atención de gran parte de los adultos

y de los niños, fue el perfecto equilibrio entre el ocio y el aprendizaje. Se trata de transmitir un mensaje a los niños por medio del lenguaje que emplean en cada episodio. Dependiendo del capítulo, habrá un mensaje u otro para los niños. Todo esto se hace por medio de los muppets, la animación y la acción. A su vez, las historias de Barrio Sésamo trataban de transmitir valores de ética, de compañerismo, de bondad y amabilidad.

Como he mencionado anteriormente, el objetivo del programa siempre ha sido que los niños aprendan, y el medio la televisión. Aunque gracias a las nuevas tecnologías, podemos disfrutar de Barrio Sésamo en internet en diferentes plataformas. Y no sólo los episodios actuales, sino que también aquellos que se emitieron hace décadas.

Algunos de los personajes más famosos son: Epi y Blas, Elmo, el Conde Draco, Coco, la rana Gustavo, Triqui el monstruo de las galletas...

En España, llegó Barrio Sésamo en el año 1974, y con personajes propios de la edición española como: la gallina Caponata, el caracol Perejil, Espinete, Don Pimpón, Chema el panadero, Ana la estudiante, Don Julián el vendedor de caramelos, y Roberto y Ruth. Es preciso mencionar, que no todos surgieron desde el primer momento, pues Espinete sustituyó a la gallina Caponata.

Además, intentaré comprobar, si gracias a este programa de éxito mundial, con ayuda del video fórum, los niños mejoraran su creatividad lógica-matemática y verbal, centrándome así en un personaje en concreto de Barrio Sésamo, el Conde Draco.

Es fundamental que los niños vayan construyendo su conocimiento en base a sus experiencias. Creo que la televisión educativa de alta calidad podría ayudarles a esta construcción del aprendizaje.

3.2. Vinculación con las competencias del título

En primer lugar, el presente TFG perseguirá las competencias desarrolladas para el Grado de Educación Infantil en la Universidad de Valladolid, durante el curso 2019-2020. Aquellas competencias que están relacionadas con la temática de dicho escrito, son las siguientes:

1. Comprender los procesos educativos y de aprendizaje en el periodo 0-6, en el contexto familiar, social y escolar.
2. Conocer los desarrollos de la psicología evolutiva de la infancia en los periodos 0-3 y 3-6.
3. Conocer los fundamentos de atención temprana.
4. Capacidad para saber promover la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, la libertad, la curiosidad, la observación, la experimentación, la imitación, la aceptación de normas y de límites, el juego simbólico y heurístico.
5. Conocer la dimensión pedagógica de la interacción con los iguales y los adultos y saber promover la participación en actividades colectivas, el trabajo cooperativo y el esfuerzo individual.
6. Capacidad para identificar dificultades de aprendizaje, disfunciones cognitivas y las relacionadas con la atención.
7. Dominar habilidades sociales en el trato y relación con la familia de cada alumno o alumna y con el conjunto de las familias.
8. Crear y mantener lazos con las familias para incidir eficazmente en el proceso educativo.
9. Promover y colaborar en acciones dentro y fuera de la escuela, organizadas por las familias, ayuntamientos y otras instituciones con incidencia en la formación ciudadana.

10. Capacidad para analizar e incorporar de forma crítica el impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales y de las pantallas, así como las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación y, en particular, de la televisión en la primera infancia.
11. Promover la capacidad de análisis y su aceptación sobre el cambio de las relaciones de género e intergeneracionales, multiculturalidad e interculturalidad, discriminación e inclusión social, y desarrollos sostenibles.
12. Promover en el alumnado aprendizajes relacionados con la no discriminación y la igualdad de oportunidades. Fomentar el análisis de los contextos escolares en materia de accesibilidad.
13. Diseñar y organizar actividades que fomenten en el alumnado los valores de no violencia, tolerancia, democracia, solidaridad y justicia y reflexionar sobre su presencia en los contenidos de los libros de texto, materiales didácticos y educativos, y los programas audiovisuales en diferentes soportes tecnológicos destinados al alumnado.
14. Comprender que la dinámica diaria en Educación Infantil es cambiante en función de cada alumno o alumna, grupo y situación y tener capacidad para ser flexible en el ejercicio de la función docente.
15. Valorar la importancia del trabajo en equipo.
16. Capacidad para aprender a trabajar en equipo con otros profesionales de dentro y fuera del centro en la atención a cada alumno o alumna, así como en la planificación de las secuencias de aprendizaje y en la organización de las situaciones de trabajo en el aula y en el espacio de juego, sabiendo identificar las peculiaridades del período 0-3 y del período 3-6.
17. Capacidad para saber atender las necesidades del alumnado y saber transmitir seguridad, tranquilidad y afecto.
18. Reflexionar en grupo sobre la aceptación de normas y el respeto a los demás. Promover la autonomía y la singularidad de cada alumno o alumna como factores de educación de las emociones, los sentimientos y los valores en la primera infancia.
19. Capacidad para comprender que la observación sistemática es un instrumento básico para poder reflexionar sobre la práctica y la realidad, así como contribuir a la innovación y a la mejora en educación infantil.
20. Capacidad para dominar las técnicas de observación y registro 38. Saber abordar el análisis de campo mediante metodología observacional utilizando las tecnologías de la información, documentación y audiovisuales.
21. Capacidad para analizar los datos obtenidos, comprender críticamente la realidad y elaborar un informe de conclusiones.
22. Saber observar sistemáticamente contextos de aprendizaje y convivencia y saber reflexionar sobre ellos.
23. Comprender y utilizar la diversidad de perspectivas y metodologías de investigación aplicadas a la educación.
24. Conocer la legislación que regula las escuelas infantiles y su organización.

No debemos olvidar que no todas las competencias mencionadas anteriormente, se trabajan de forma directa.

Debido a que el programa de mejora ha sido llevado a cabo en el segundo ciclo de Educación Infantil, en la provincia de Palencia, hay que seguir la legislación vigente en el momento, siendo esta el Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo (3 a 6 años) de educación infantil de la comunidad de Castilla y León.

Los contenidos establecidos en el Decreto 122/2007, que aparecen en el programa de mejora, de forma directa o indirecta son:

❖ **CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL**

- BLOQUE 1: El cuerpo y la propia imagen.
 - 1.4. Sentimientos y emociones.
- BLOQUE 2: Movimiento y juego.
 - 2.4. Juego y actividad
- BLOQUE 3: La actividad y la vida cotidiana.

❖ **CONOCIMIENTO DEL ENTORNO**

- BLOQUE 1: Medio Físico: elementos, relaciones y medida.
 - 1.1. Elementos y relaciones
 - 1.2. Cantidad y medida
- BLOQUE 2: Acercamiento a la naturaleza.
 - 2.1. Los seres vivos: animales y plantas.

❖ **LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN**

- BLOQUE 1. Lenguaje verbal.
 - 1.1. Escuchar, hablar, conversar.
 - 1.2. Aproximación a la lengua escrita.
- BLOQUE 2: Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.
- BLOQUE 3: Lenguaje artístico.
 - 3.1. Expresión plástica.

4. Fundamentación teórica

4.1. La inteligencia

La inteligencia [podría definirse] como un potencial biopsicológico para procesar información, que se puede activar en un marco cultural para resolver problemas o crear productos que tienen valor para una cultura, es decir, las inteligencias no son algo que se pueda ver o contar. Son potenciales que se van activar, o no, en función de los valores de la cultura, de las decisiones que la persona tome y de su entorno. (...). [La inteligencia], está compuesta por un conjunto de habilidades mentales bastante independientes entre sí (Navarro y Martín, 2018, p. 54).

Todos, incluidos los niños, poseemos las diferentes inteligencias que existen, Sin embargo, dependiendo de la persona, unas inteligencias están más desarrolladas que otras. Esto puede deberse a diversos factores, como el nivel de estimulación que ha tenido esa persona con determinada inteligencia, o bien, la tendencia innata para desarrollar una u otra inteligencia.

Es preciso mencionar que “estas formas de inteligencias interactúan y se construyen desde el principio de la vida” (Navarro y Martín C., 2018, p. 54).

Existen diferentes tipos de inteligencias, como se ha mencionado anteriormente. Estas inteligencias múltiples, han sido desarrolladas por Gardner, el cual defiende “la inteligencia no es una entidad unitaria sino más bien una colección de ocho inteligencias diversas. (...) Estas inteligencias pueden utilizarse en una variada gama de formas que incluyen, pero no se limitan a las formas creativas.” (Stenberg y O’ Hara, 2005, p. 118). Estas son: inteligencia lingüística, inteligencia lógica-matemática, inteligencia especial, inteligencia musical, inteligencia corporal-kinestésica, inteligencia interpersonal, inteligencia intra personal e inteligencia naturalista (Navarro y Martín, 2018).

No obstante, con el diseño de mejora de la creatividad verbal y numérica, mediante el famoso programa televisivo “Barrio Sésamo”, pretendo desarrollar y mejorar las inteligencias lingüística y lógica-matemática, en niños de cuatro años. Considero, que tanto como las familias como los docentes, deben promulgar la adquisición de todas las inteligencias en los niños, ya que son fundamentales para su desarrollo, y la infancia es una etapa clave para comenzar a trabajar y desarrollar dichas inteligencias. También, considero primordial, estimular aquellas inteligencias que los niños han adquirido de mejor forma, sin olvidarse de aquellas que no están tan desarrolladas en su persona.

Con respecto a la inteligencia lingüística, esta se encarga de la capacidad del lenguaje oral y escrito. Con el “video fórum” que tendremos previo y posterior a la visualización de los capítulos de Barrio Sésamo solamente con el grupo experimental, además, del lenguaje que aparezca en los capítulos, los niños desarrollaran su capacidad lingüística oral, sobre todo. Para no olvidar la parte escrita, al realizar un dibujo de lo que han visto en el capítulo, escribirán diferentes palabras, como el título del capítulo, nombre de los personajes...Contando siempre con la ayuda de un adulto.

Los capítulos que los niños visualizarán de Barrio Sésamo, estarán relacionados sobre todo con la inteligencia lógica – matemática, debido a que tendrán dicha temática. Nos centraremos sobre todo en la adquisición de los números, ya que los alumnos de cuatro años están aprendiendo los números, su grafía y la cantidad que corresponde cada número. No hay que olvidar, que esta inteligencia no es sólo el aprendizaje de números, de adiciones, sustracciones... sino que también corresponde a conocimientos como seriaciones, el campo de la lógica (deducción - inducción...), figuras geométricas...

Para poder explicar cómo son los mecanismos internos que subyacen a la conducta inteligente, Stenberg desarrolla su teoría triárquica de la inteligencia. La conducta inteligente precisa de la operatividad de tres elementos, que están relacionados entre sí. Estos tres elementos se clasifican en la subteoría contextual, subteoría componencial y subteoría experiencial.

La subteoría contextual o capacidad práctica, está ligada con la inteligencia práctica. Los niños se adaptan a la realidad que viven.

La subteoría componencial o capacidad analítica, también denominada “inteligencia académica”, describe: por un lado, metacomponente, como “proceso de orden superior con el que el sujeto planifica, ejecuta y evalúa una acción” (Navarro y Martín., 2018, p. 51) Con esto se pretende que, el niño a la hora de elaborar una actividad, por ejemplo, lo que hace en primer lugar, es planificar; es decir, busca información (o ayudarlo a buscar por parte de la maestra, pues estamos con niños de 4-5 años) sobre el tema que quiere, o la profes le sugiere. Una vez que tiene el plan de trabajo; es decir el esquema en la cabeza, lo realiza, o lo ejecuta, de tal manera que al final y una vez terminado lo evalúa o lo presenta como algo de interés según su manera de pensar y entender. De esta forma ha puesto en acción los tres rasgos del metacomponente de Sternberg. Planificar, ejecutar y evaluar. En educación infantil, no se da exactamente, pero es preciso, que se comiencen a proporcionar estas competencias. Por otra parte, aparecen los componentes de adquisición. Dependiendo del tipo de tarea a la que se enfrenta el niño, si es conocida, usará componentes de adquisición, siendo esta la inteligencia académica; pero si la tarea es novedosa, utilizará dichos componentes dentro de sus capacidades creativas, apareciendo aquí, la inteligencia creativa.

En la subteoría experiencial o capacidad sintética, entendida como inteligencia creativa, el niño aprende por medio de su propia experiencia con el fin de solventar posibles dificultades, actuando de forma creativa. De esta forma, el niño puede resolver nuevos retos (Navarro y Martín., 2018).

4.2. La creatividad

Sin embargo, ¿qué relación existe entre inteligencia y creatividad? Como bien se ha definido antes, la inteligencia es un potencial que procesa información. Por tanto, la creatividad “Es la capacidad de pensar más allá de las ideas admitidas, combinando de forma inédita conocimientos ya adquiridos” (Kraft, 2005). Además, la creatividad, tiene cabida en distintos campos, y se manifiesta de diferentes formas. Esta siempre se relaciona con la capacidad de hacer cosas novedosas y originales (Jiménez, Artiles, Rodríguez, García, Camacho y Morales, 2008). Existen siete elementos fundamentales que convergen formando la creatividad: inteligencia, conocimiento, estilo en el pensamiento, personalidad, motivación y entorno.

Todos somos creativos de una forma u otra, pero esto depende de la interacción conjunta que existe entre individuo, ámbito y campo. Así, una persona no puede ser creativa sino ha sido iniciada en un determinado campo.

Haciendo referencia de nuevo a Gardner y su teoría de las inteligencias múltiples, la creatividad es un subconjunto de las inteligencias múltiples. Pero esta no es meramente la capacidad para generar ideas novedosas, sino que va más allá.

La relación entre inteligencia y creatividad, la encontramos en la teoría triárquica de Stenberg, por ello, retomo de nuevo esta. Las tres subteorías o capacidades, son claves para la creatividad:

La creatividad parece implicar aspectos sintéticos, analíticos y prácticos de la inteligencia; los sintéticos son necesarios para hallar ideas, los analíticos para evaluarlas en su calidad, y los prácticos para formular el modo adecuado de comunicar las y de persuadir a otros de su valor (Stenberg y O’ Hara, 2005, pp. 143-144).

No obstante, haciendo hincapié en la subteoría experiencial o capacidad sintética, comprende tres procesos utilizados en el aprendizaje (codificación selectiva, combinación selectiva y comparación selectiva). Con respecto a la creatividad, estos componentes, son las bases del pensamiento de insight en el momento que el niño se enfrenta a problemas novedosos. “El pensamiento insight, sucede cuando estos procesos se aplican con éxito en situaciones donde el individuo no tiene un conjunto de procedimientos rutinarios para resolver un problema” (Martín, 1999, p. 71)

De acuerdo con Gestalt, podríamos definir insight como proceso mental que interviene en el hallazgo de soluciones creativas ante una situación novedosa para el sujeto.

Es preciso mencionar, que para evaluar la creatividad se utilizan problemas de insight, pero no sirve cualquier problema.

En educación infantil, debemos comenzar a trabajar la creatividad y el insight, aprovechando que en esta etapa los niños son muy creativos, tienen mucha imaginación y curiosidad. Desarrollando estos aspectos, los niños serán más creativos en un futuro, y podrán facilitar determinadas situaciones novedosas en su vida cotidiana de forma exitosa, pues no debemos olvidar que la creatividad no se resume básicamente en la capacidad para crear cosas.

Debido que la escuela busca un aprendizaje basado en el pensamiento convergente, donde el niño debe encontrar una única respuesta a un determinado problema; es fundamental buscar metodologías donde los niños también utilicen el pensamiento divergente, ya que este facilita el desarrollo de la creatividad debido a que este promueve la búsqueda de soluciones múltiples a un determinado problema. Por ejemplo, en el aula, la profesora puede leer un cuento a los niños, pero sin contar el final. De esta forma, los niños podrán decir su opinión sobre cómo acaba el cuento. Así tendríamos diferentes finales, dependiendo del punto de vista de cada uno.

Un modelo educativo donde el niño va construyendo su pensamiento y su aprendizaje es el constructivismo. De esta forma el niño construye su propio aprendizaje. Pero este aprendizaje necesita alguien que proporcione esta información, siendo así la escuela y/o la propia familia. Estos proporcionadores de información (la familia y la escuela), deben crear un clima de libertad de búsqueda de información e investigación, pero siempre guiando, apoyando y orientando al niño en su exploración. Es decir, a la hora de realizar una investigación con los niños, por ejemplo, sobre las mariquitas, la profesora puede sugerirles a los niños en la biblioteca, algunos libros que hablan sobre insectos. De esta forma los niños pueden escoger el libro que ellos deseen, y buscar dónde se habla sobre las mariquitas.

Es preciso aludir que el aula tiene que ser un espacio abierto a la creatividad.

Entendiendo que la creatividad es una capacidad de transformar estímulo en ideas propias, esto da lugar a que el proceso de enseñanza aprendizaje basado en una educación creativa, será la que permite al niño construir sus propios procesos de aprendizaje. De este modo, el niño puede reconocer y utilizar sus propios aprendizajes.

Con este modelo, en Educación Infantil, con respecto a las matemáticas, debemos buscar actividades que enseñen al niño a pensar, a formular y resolver conflictos con diferentes puntos de vista, y que existan diversas soluciones, y determinadas fórmulas que puedan servir al niño para la resolución de diferentes conflictos. Y en el área del lenguaje, basándose principalmente en la expresión oral y escrita, se tienen que buscar actividades que fomenten ambos campos, y conseguir un lenguaje variado y con diversas formas de expresión.

4.3. El aprendizaje

El aprendizaje “es una manera de incorporar a nuestro repertorio de conductas comportamientos que antes no estaban presentes” (Navarro y Martín., 2018, p. 21).

Existen diferentes formas de aprender, una de ellas siendo el aprendizaje por observación.

a) Aprendizaje por observación

El modelo que plantea Albert Bandura es que gran parte de los aprendizajes se producen por imitación, es decir, el niño cuando observa una determinada conducta o acción trata de reproducirla. En este proceso existen cuatro elementos: Adquisición y atención (se observa el modelo y se reconocen rasgos definitivos de su conducta); retención y codificación simbólica (se almacenan las respuestas del modelo); ejecución y reproducción (momento en el que se acepta el comportamiento del modelo como el apropiado y con posibilidades de llegar a consecuencias valiosas, reproduciéndolos así quien es el observador); y por último, las consecuencias (la conducta del que aprende se enfrenta a las consecuencias que o bien la debilitarán o la fortalecerán).

Como docentes o padres, podemos hacer que los niños imiten determinadas conductas, mediante el aprendizaje por condicionamiento operante. Esto se basa principalmente en reforzamiento y castigo.

El reforzamiento es un “estímulo capaz de incrementar la probabilidad de ocurrencia de una conducta” (Navarro y Martín., 2018, p. 30). Existen dos tipos de reforzamiento, positivo (se recompensa al sujeto por realizar una conducta), y negativo (al hacer la conducta deseada se elimina una situación desagradable para el sujeto).

Con el castigo, el niño tiene una situación de mal estar. Con este se pretende que el niño deje de hacer una determinada conducta no deseada. Para ello, existen dos tipos de castigo: castigo tipo I

(se le presenta un estímulo aversivo al niño), y el castigo tipo II (se elimina algún tipo de privilegio o algún estímulo positivo).

Es preciso mencionar, que el aprendizaje es más efectivo utilizando los refuerzos tanto positivos como negativos, que los castigos.

Con el conductismo, se suelen utilizar más los procedimientos de control positivo, más que de control aversivo. Es decir, mediante el conocimiento operante, los castigos y las recompensas dan forma al sujeto, pero se busca que prevalezcan aquellas que tengan un carácter positivo.

b) La teoría ecológica

El desarrollo humano se entiende como los “cambios perdurables en el modo en que una persona percibe su ambiente y se relaciona con él” (Bronfenbrenner, 1987, p. 23 en Gifre, M., Esteban, M., 2012, p. 82). Estos cambios, son explicados por medio de la teoría ecologista.

La ecología del desarrollo humano comprende el estudio científico de la progresiva acomodación mutua entre ser humano activo, en desarrollo, y las propiedades cambiantes de los entornos inmediatos a los que vive la persona en desarrollo, en cuanto este proceso se ve afectado por las relaciones que se establecen entre estos entornos, y por los contextos más grandes en los que están incluidos los entornos. (Bronfenbrenner, 1987, p. 40 en Gifre, M., Esteban, M., 2012, p. 81).

El ambiente que nos va conformando nuestra personalidad. Este está formado por una serie de estructuras seriadas, siendo estas: microsistema, siendo el entorno más inmediato de la persona. En los niños de infantil, este entorno puede ser la familia y la escuela. La siguiente franja, es el mesosistema, se trata de un conjunto de contextos en los que se desenvuelve y las relaciones que se establecen entre ellos. Aquí aparecen las interrelaciones de dos o más entornos en los que persona en desarrollo activamente. La consiguiente estructura es el macrosistema, pudiendo ser esta estructura la vinculación entre microsistemas. Después, aparece el exosistema, estando en este segmento los amigos, familia más extensa, compañeros de trabajo... Y, por último, el macrosistema, donde están las condiciones culturales, religiosas o sociológicas de una sociedad en determinada dimensión temporal.

Con esta teoría fundamentada por Bronfenbrenner, se puede entender que los niños van aprendiendo y van formando su personalidad gracias al entorno que les rodea, y la influencia que establece este entorno con ellos. Para los niños, sus principales fuentes de conocimiento, y las más directas, de donde se irán desarrollando evolutivamente y formando su personalidad, es el microsistema, familia y escuela. El microsistema, es la principal fuente de información en niños de tempranas edades, debido a que son los principales medios que conoce y utiliza para aprender. Pero no se debe olvidar, que el mesosistema también cumple una función importante en el desarrollo y el aprendizaje del niño.

No hay que centrarse meramente en el desarrollo cognitivo de las personas, sino que no se debe olvidar el desarrollo emocional, pues las emociones de bienestar o malestar nos hacen sentir y pensar de forma distinta. Es fundamental desde las primeras edades comenzar con la educación emocional, ya que esta enseña al niño a identificar sus emociones y manejarlas, y entender las emociones de las personas que le rodean.

A partir de la teoría ecológica de Bronfenbrenner, podemos identificar las emociones negativas que pueda mostrar un alumno en el aula. Esto es fundamental para su desarrollo, pues las emociones negativas pueden contribuir a que un niño no se desarrolle plenamente. No obstante, no sólo un hecho puede hacer que este desarrollo no sea el deseado, sino que un conjunto de hechos. Para poder identificarlos, estos factores se dividen en factores de riesgo (aquellos

problemas que impidan el bienestar emocional del niño), y factores de protección (dificultades del niño que disminuyen su bienestar emocional).

4.4. La televisión educativa

La televisión ha sido creada con el fin de entretener al espectador. Sin embargo, no sirve cualquier cosa para poder entretenernos, tanto como adultos como niños, sino que debe ser una televisión de calidad. Esto quiere decir que la televisión muestre programas con contenidos apropiados. Para ello, la televisión de calidad debe conjugar su papel de entretenimiento y sustentadora del tiempo de ocio.

Es fundamental, que el contenido que vean los niños en la televisión sea de calidad, ya que la televisión ocupa gran parte de su tiempo, y de esta obtienen información. Para ello, podemos hablar de tres grados en los que se pueden clasificar los programas infantiles:

- La televisión de alta calidad tiene contenidos educativos y no aparecen contenidos inapropiados.
- En la televisión de calidad media aparecen contenidos educativos, sin embargo, estos están acompañados de elementos inadecuados. También aparecen los programas que no tienen contenidos ni positivos ni negativos.
- Aquellos programas que no sean aptos para los niños (aunque contengan contenidos educativos), serán clasificados como de baja calidad (González, 2005).

Debemos tener en cuenta, que los niños, la televisión es un medio que les fascina y es una de sus distracciones favoritas, además de ser un medio que comparten todos los niños. Aunque no debemos olvidar que, con el avance de la tecnología, los niños disponen de una “televisión a la carta” gracias a internet. El niño, puede buscar un determinado programa o vídeo y disfrutar de él en cualquier momento. Esto con la televisión no sucedía, ya que debían estar pendientes de horarios para ver sus programas favoritos.

Las familias y algunos educadores, optan por este medio para distraer a los niños en determinados momentos, pero es necesario recordar que no hay que abusar de este medio, pero tampoco ignorarlo. Sería interesante analizar con los niños los programas que ven, desarrollando en ellos mismo esa capacidad crítica para que conozcan si un programa es de calidad o no (Pereira, 1996).

Un gran ejemplo de televisión educativa es el caso de Barrio Sésamo, programa de una alta calidad y que ha perdurado a lo largo de las décadas.

4.5. Barrio Sésamo

Teniendo en cuenta el éxito que ha tenido Barrio Sésamo con el transcurso de los años, y como ha sabido adaptarse a los tiempos y a las nuevas tecnologías, considero, que puede ayudar a los niños a mejorar su creatividad verbal. Se cree que disponiendo de la posibilidad de visualizar vídeos de hace décadas sería interesante para los niños. Además, de que los niños suelen visualizar dibujos en dos dimensiones, por lo que un programa cuyos personajes son marionetas puede ser llamativo para ellos.

Centrándome en mejorar sobre todo la creatividad lógica-matemática en los niños de cuatro años, he escogido vídeos del Conde Draco.

El Conde Draco es un vampiro que vive en un castillo. Este personaje es el encargado de enseñar matemáticas a los niños en Barrio Sésamo. Él cuenta todo lo que puede, como vacas, notas, pájaros..., ya que su pasión es contar cosas.

Además de trabajar la lógica-matemática, esto puede mejorar su creatividad verbal, tanto a la hora de escribir, como de escuchar vocabulario que puede ser novedoso para los niños.

Este programa ha sido diseñado siguiendo los test de evaluación de creatividad de Torrance, y mediante vídeos donde aparece el Conde Draco como personaje principal.

5. Propuesta de intervención

En este apartado, voy a realizar una propuesta de intervención para llevar a cabo en cualquier aula de Educación Infantil, de forma presencial. En mi caso me centraré para la realización de un supuesto en dos aulas de cuatro años, de dos colegios diferentes, siendo una de las clases el grupo experimental, y la otra el grupo de control.

5.1. Instrumentos

Los principales instrumentos necesarios para la realización del programa de mejora de creatividad, serían básicamente capítulos o vídeos de Barrio Sésamo. Teniendo en cuenta que nos encontramos en el aula con los niños, los vídeos o capítulos pueden ser más extensos que los escogidos para la realización del programa de forma telemática. No obstante, estos seguirán siendo acorde con las capacidades que se pretenden mejorar, siendo la lógica-matemática y el lenguaje oral y escrito. Aun así, algunos de los vídeos son los escogidos en esta propuesta, coinciden con los seleccionados para la realización del programa de forma telemática. Estos vídeos los visualizarían ambos grupos:

- Vídeo 1: https://www.youtube.com/watch?v=eRsW-rV_EvA&t
- Vídeo 2: <https://www.youtube.com/watch?v=fU-CsXYG4KU>
- Vídeo 3: <https://www.youtube.com/watch?v=HueRkJ4aHUK>
- Vídeo 4: <https://www.youtube.com/watch?v=mLINpF3jOwE&t>
- Vídeo 5: https://www.youtube.com/watch?v=QEIV1J2e_nk&t
- Vídeo 6: <https://www.youtube.com/watch?v=-zBxOYZxdk0>
- Vídeo 7: <https://www.youtube.com/watch?v=95ogGSPWmU&t>
- Vídeo 8: <https://www.youtube.com/watch?v=cwN7sV9Bx5Q&t>
- Vídeo 9: <https://www.youtube.com/watch?v=BvBlaJ4f7U4>
- Vídeo 10: <https://www.youtube.com/watch?v=oTUONjZ9YGI>

Para la realización de los pretest, posttest, video fórum, y de la evaluación, podemos basarnos en el Test de Torrance. Con este, podremos evaluar la creatividad lógica-matemática, gráfica y verbal.

El pretest y posttest será el mismo para los dos grupos de alumnos. Este será el diseñado para la propuesta que he hecho telemática. Se puede visualizar en el ANEXO I.

Para evaluar el programa en ambos grupos, he diseñado las siguientes tablas. En la primera sesión, aparece una tabla con menos ítems a evaluar, ya que esto se trata de una toma de contacto, sin embargo, para el resto de sesiones (sesión II, III, IV y V), podemos utilizar la misma tabla. Estas tablas, se realizarán de forma grupal a cada grupo, no obstante, en observaciones podemos incluir pequeñas peculiaridades que nos encontremos en cada sesión.

Tabla nº 1: Posible evaluación para la sesión I en el grupo experimental del programa de mejora de creatividad. Fuente: Propia

Sesión I			
Grupo Experimental			
Ítems	Si	No	A veces
¿Atienden a los vídeos durante su reproducción?			
¿Llaman su atención los personajes?			
¿Son capaces de describir lo que han visto?			
Observaciones:			

Tabla nº 2: Posible evaluación para la sesión I en el grupo de control del programa de mejora de creatividad. Fuente: Propia

Sesión I			
Grupo de control			
Ítems	Si	No	A veces
¿Atienden a los vídeos durante su reproducción?			
¿Llaman su atención los personajes y los vídeos?			
¿Hacen comentarios tras la visualización de los vídeos?			
Observaciones:			

Tabla nº 3: Posible evaluación para la sesión II, III, IV y V, en el grupo experimental del programa de mejora de creatividad. Fuente: Propia



Sesión II, III, IV y V			
Grupo Experimental			
Ítems	Si	No	A veces
¿Recuerdan los vídeos de la anterior sesión?			
¿Atienden a los vídeos durante su reproducción?			
¿Responden a las cuestiones que se les hace antes y después de la visualización del vídeo?			
¿Son capaces de describir lo que han visto?			
¿Llama su atención los vídeos?			
¿Pueden realizar un dibujo sobre un momento determinado de lo que han visualizado?			
Observaciones:			

Tabla nº 4: Posible evaluación para la sesión II, III, IV y V, en el grupo de control del programa de mejora de creatividad. Fuente: Propia

Sesión II, III, IV y V			
Grupo de Control			
Ítems	Si	No	A veces
¿Recuerdan los vídeos de la anterior sesión?			
¿Atienden a los vídeos durante su reproducción?			
¿Hacen comentarios sobre lo que han visualizado?			
¿Llama su atención los vídeos?			
Observaciones:			

Para finalizar el programa y conocer la opinión de los niños, les daremos una hoja a ambos grupos con la siguiente tabla. Ellos deberán señalar con una cara sonriente (si les ha gustado) o triste (si no les ha gustado).

Tabla nº 5: Posible evaluación para los niños del programa de mejora de creatividad. Fuente: Propia

Nombre:		
¿Te han gustado los vídeos de Barrio Sésamo?		
¿Te ha gustado el Conde Draco?		
¿Te han gustado las canciones del Conde Draco?		
¿Te gusta que el Conde Draco cuente muchas cosas diferentes?		
¿Te parecen divertidos los vídeos que hemos visto en clase?		

5.2. Participantes

Como bien he aludido anteriormente, esta propuesta podría ser realizada en cualquier curso del segundo ciclo de Educación Infantil. No obstante, he decidido adaptarla al curso de cuatro años.

Para poder realizar el programa, y ver las diferencias entre la realización y no realización del video fórum, necesitamos dos grupos de niños. Uno de los grupos será de un determinado colegio, y el otro grupo, de otro colegio diferente. Esto se debe a que no existe una toma de contacto entre los niños de cada grupo, ya que, en algunos colegios de más de una línea, hay hermanos mellizos o gemelos, en diferentes clases.

Supongamos que tenemos una clase compuesta por 25 niños (13 niños y 12 niñas), siendo este el grupo experimental, y otra aula con 26 niños (18 niños y 8 niñas).

5.3. Temporalización

En ambos grupos realizaremos el mismo número de sesiones, no obstante, al realizar el grupo experimental el video fórum, y el grupo de control no, en el grupo experimental necesitaremos más tiempo.

En cada grupo realizaremos cinco sesiones, donde los niños van a realizar los siguiente, dependiendo del grupo al que pertenezcan:

Tabla n° 6: Representación del trabajo en cada sesión en ambos grupos. Fuente: Propia

	Sesión I	Sesión II	Sesión III	Sesión IV	Sesión V
Grupo experimental	Realización pretest Visualización de los vídeos 1 y 2 Video fórum	Visualización de los vídeos 3 y 4 Video fórum	Visualización de los vídeos 5 y 6 Video fórum	Visualización de los vídeos 7 y 8 Video fórum	Visualización de los vídeos 9 y 10 Video fórum Postest Evaluación para los niños
Grupo de control	Realización pretest Visualización de los vídeos 1 y 2	Visualización de los vídeos 3 y 4	Visualización de los vídeos 5 y 6	Visualización de los vídeos 7 y 8	Visualización de los vídeos 9 y 10 Postest Evaluación para los niños

El tiempo aproximado de realización en cada sesión será:

Tabla n° 7: Representación temporal del trabajo en cada sesión en ambos grupos. Fuente: Propia

	Sesión I	Sesión II	Sesión III	Sesión IV	Sesión V
Grupo experimental	2 horas	1 hora	1 hora	1 hora	2'30 horas
Grupo de control	1'30 horas	30 minutos	30 minutos	30 minutos	2 horas

5.4. Procedimientos

El plan de actuación que se podría llevar a cabo con los anteriores instrumentos y participantes sería el siguiente.

a) ¿Qué se hace en el pretest?

El pretest se trata de una prueba gráfica y lógica-matemática, que realizaría cada niño individualmente, y en ambos grupos.

Esta prueba consta de cuatro ejercicios donde el niño tiene que unir siguiendo los puntos, responder unas cuestiones, realizar un murciélago a partir de un círculo, y por último, seguir una serie de manzanas.

Este pretest, sirve para conocer el grado de creatividad que muestra cada niño individualmente, y a nivel global, cada grupo. Lo podremos comparar, bien sea entre ambos grupos, entre niños dentro de un mismo o diferente grupo, o bien con el postest.

Este se tiene que realizar antes de la visualización de cualquier vídeo.

b) Visualización de vídeos

Este momento será igual para ambos grupos. Todos los niños deberán visualizar los mismos vídeos. Este se debería realizar de forma grupal dentro de cada grupo.

c) Video fórum

El video fórum solamente lo realizará el grupo experimental. Esto se debe a que debemos comprobar su eficacia tras la presentación de unos contenidos. Así, podremos comparar los resultados que existen al realizar el video fórum en el grupo experimental, con los resultados del grupo de control que no lo ha realizado.

Este consiste, antes y después de visualizar los vídeos realizar una especie de entrenamiento con los contenidos que pretendemos abordar. Por ejemplo, antes de ver el vídeo, preguntar a los niños qué creen que van a ver. Otro ejemplo de video fórum, sería realizar cuestiones tras ver el vídeo, pedir a los niños que cuenten lo que han visualizado, o realizar un dibujo sobre determinado momento del vídeo.

d) Postest

El postest serán las mismas actividades del pretest. Se realizará al final de la visualización de todos los vídeos, es decir, cuando haya “finalizado”.

Con los resultados obtenidos en el pretest y el postest, podremos ver las diferencias que existen principalmente entre ambos grupos.

e) Evaluación

La evaluación podría ser realizando utilizando los resultados que de una comparativa entre el pretest y el postest, y apoyándose en las tablas evaluación diseñadas para cada sesión en cada grupo.

f) Resultados

Los resultados que podrían esperarse de este programa, son que los postest del grupo experimental muestran mejoras de creatividad gráfica, lógica-matemática y verbal, respecto al grupo de control. Con estos resultados podríamos verificar la eficacia del video fórum para la asimilación de conceptos que se quieren transmitir, pudiendo ser desde un vídeo.

6. Intervención en el aula de forma telemática

En los siguientes epígrafes iré describiendo cómo llevaré a cabo la propuesta de mejora de la creatividad, es decir, los instrumentos necesarios para hacerla y evaluarla, el número de alumnos que la realizarán, la temporalización de esta, y los procedimientos que se van a seguir.

6.1. Instrumentos

Los instrumentos en los que me he basado para la realización del conjunto de actividad y vídeos, han sido el Test de Torrance para medir la creatividad gráfica, y parte de sketch de Barrio Sésamo donde aparece, el Conde Draco, ya que es el personaje que enseña matemáticas en el programa.

Con el fin de que estas actividades fueran más llamativas para los niños (no siendo así simplemente preguntas que responder), he tratado de crear ejercicios lúdicos. En una de ellas se trata de seguir los puntos, otra de responder las preguntas acordes una imagen del Conde Draco, realizar un dibujo de un murciélago a partir de un círculo, y por último completar una seriación de manzanas. Esta última actividad, su relación con Barrio Sésamo, es que en uno de los vídeos que visualizarán ambos grupos, el personaje cuenta manzanas.

Este pretest y postest los podremos visualizar mediante los ANEXO I y ANEXO II, los cuales tratan de la primera y tercera sesión enviada a las familias.

Los vídeos seleccionados para los alumnos de ambos grupos son los siguientes:

- Vídeo 1: https://www.youtube.com/watch?v=eRsW-rV_EvA&t
- Vídeo 2: <https://www.youtube.com/watch?v=HueRkJ4aHUK>
- Vídeo 3: <https://www.youtube.com/watch?v=mLINpF3jOwE&t>
- Vídeo 4: https://www.youtube.com/watch?v=QEIV1J2e_nk&t
- Vídeo 5: <https://www.youtube.com/watch?v=-zBxOYZxdk0>
- Vídeo 6: <https://www.youtube.com/watch?v=cwN7sV9Bx5Q&t>

Sin embargo, las preguntas de cada vídeo que deben responder únicamente el grupo experimental son:

- Vídeo 1: https://www.youtube.com/watch?v=eRsW-rV_EvA&t
 - a) ¿Qué título pondrías a este vídeo?
 - b) ¿Cuántas notas musicales cuenta el Conde Draco?
 - c) ¿Qué instrumento toca el Conde Draco?
 - d) ¿Qué animales acompañan al Conde Draco en su casa?
- Vídeo 2: <https://www.youtube.com/watch?v=HueRkJ4aHUK>
 - a) ¿Qué título pondrías a este vídeo?
 - b) ¿Qué quiere contar el Conde Draco?
 - c) ¿Qué hace para que vengan los pájaros?
 - d) ¿Qué animal aparece en vez de los pájaros?
 - e) ¿Cuántas vacas cuenta el Conde Draco?
- Vídeo 3: <https://www.youtube.com/watch?v=mLINpF3jOwE&t>
 - a) ¿Qué título pondrías a este vídeo?
 - b) ¿Cuál es el número del día?
 - c) ¿Qué personajes de Barrio Sésamo aparecen en este vídeo?
 - d) ¿Cuántos patos aparecen en el vídeo?
 - e) ¿Cómo se siente Óscar cuando cuenta el conde Draco?
 - f) ¿Dónde se esconde Óscar del Conde Draco?
- Vídeo 4: https://www.youtube.com/watch?v=QEIV1J2e_nk&t
 - a) ¿Qué título pondrías a este vídeo?
 - b) ¿Por qué el Conde Draco canta esta canción?
 - c) ¿Qué animales cuenta el Conde Draco para dormir?
 - d) ¿Dónde está el Conde Draco?
- Vídeo 5: <https://www.youtube.com/watch?v=-zBxOYZxdk0>

- a) ¿Qué título pondrías a este vídeo?
 - b) ¿En qué trabaja el Conde Draco en este vídeo?
 - c) ¿A qué piso quiere ir la rana Gustavo?
 - d) ¿El Conde Draco le lleva bien al piso a la rana Gustavo?
 - e) ¿Por dónde sube al final la rana Gustavo al piso que quería?
 - f) ¿Cuántos pisos tiene el elevador?
- Vídeo 6: <https://www.youtube.com/watch?v=cwN7sV9Bx5Q&t>
- a) ¿Qué título pondrías a este vídeo?
 - b) ¿Qué fruta cuenta el Conde Draco?
 - c) ¿De qué color son las manzanas?
 - d) ¿Quién se come las manzanas?
 - e) ¿Cuántos corazones de manzana cuentan Triki y el Conde Draco?

Una vez tenga las respuestas de los niños al pretest y postest, comparando los resultados del primero con el segundo, los evaluaré con la siguiente escala de estimación:

Tabla nº 8: Evaluación de la primera actividad del pretest/postest. Fuente: Propia

Número de alumno:			
Grupo:			
Actividad 1: Unir los puntos			
Ítems	Si	No	A veces
Pasa por todos los puntos			
Sigue los puntos para formar la figura			
Colorea la figura			
Observaciones:			

Tabla nº 9: Evaluación de la segunda actividad del pretest/postest. Fuente: Propia

Número de alumno:			
Grupo:			
Actividad 2: Responder las preguntas sobre la imagen			
Ítems	Si	No	A veces
Responde todas las preguntas			
Usa respuestas creativas			
Asocia al personaje a Barrio Sésamo			
Cambian sus respuestas en el pretest y el postest			
Observaciones:			

Tabla nº 10: Evaluación de la tercera actividad del pretest/postest. Fuente: Propia

Número de alumno:			
Grupo:			
Actividad 3: Realizar un murciélago a partir de un círculo			
Ítems	Si	No	A veces
Realiza el dibujo			
Colorea el dibujo			
Utiliza el círculo para crear el dibujo			
Observaciones:			

Tabla nº 11: Evaluación de la cuarta actividad del pretest/postest. Fuente: Propia

Número de alumno:			
Grupo:			
Actividad 4: Seguir la serie de manzanas			
Ítems	Si	No	A veces
Continua la serie de manzanas			
Es capaz de dibujar las manzanas			
Sigue los colores indicados en la serie de manzanas			
Completa la serie de manzanas			
Observaciones:			

Además, esta tabla, será para evaluar las respuestas del video fórum, del grupo experimental.

Tabla nº 12: Evaluación de las respuestas al video fórum hecho por el grupo experimental.



Fuente: Propia

Número de alumno:			
Grupo Experimental			
Respuestas del video fórum			
Ítems	Si	No	A veces
Responde correctamente a las preguntas que se le hacen			
Son respuestas creativas			
Responde realizando dibujos en vez de palabras			
Observaciones:			

Este tipo de evaluación, es analítica, ya que está basada en el producto final de los niños.

Por último, esta tabla, deberán responderla los niños para conocer sí les ha gustado o no el programa de mejora:

Tabla nº 13: Evaluación para los niños del programa de mejora de creatividad. Fuente: Propia

Nombre:		
¿Te han gustado los vídeos de Barrio Sésamo?		
¿Te ha gustado el Conde Draco?		
¿Te ha gustado colorear al Conde Draco?		
¿Ha sido divertido hacer un murciélago a partir de un círculo?		
¿Te gusta que el Conde Draco cuente muchas cosas diferentes?		

6.2. Participantes

He escogido muestras en dos aulas de segundo, del segundo ciclo de Educación Infantil (cuatro años), de dos colegios públicos de Palencia. Una de las aulas será el grupo de control, compuesta por 24 alumnos, y otra será el grupo experimental, que cuenta con 23 niños.

El programa de mejora se llevará a cabo con un total de 12 niños de los dos colegios públicos de Palencia. Estos niños, 6 de ellos pertenecen a una clase de 23 alumnos (siendo este el grupo experimental), y los otros 6 pertenecen a la clase que cuenta con 24 niños (esta aula se trataría del grupo de control). Sólo cuento con seis niños de cada aula, como he aludido anteriormente, porque debido al COVID-19, no he podido hacer este programa presencialmente, pero ha sido enviado a todas las familias de los alumnos de cada clase. La limitación ha sido que, muchas de estas familias no han respondido a las tareas enviadas. Ante esta situación he escogido el mismo número de niños de cada clase para poder ver y comparar las diferencias entre cada grupo.

Con el grupo experimental, en la visualización de los vídeos estableceremos un video fórum, donde repasaremos lo visto en los vídeos de Barrio Sésamo con los niños, mediante preguntas que ellos deberán responder. Sin embargo, con el grupo de control, solamente visualizarán dichos vídeos, es decir, no habrá un video fórum.

Para evaluar previamente y posteriormente se han creado unos test (pretest y postest) con actividades relacionadas con la lógica-matemática que los niños harán previamente y posteriormente al programa de mejora de creatividad. De esta forma, podremos comprobar si los niños han mejorado o no.

Debido al COVID-19, la puesta en escena del programa de mejora de la creatividad lógica-matemática y verbal, no puede llevarse presencialmente. No obstante, he podido adaptar este

programa para que puedan realizarlo los niños en sus domicilios con sus familias, y posteriormente, que estas envíen los resultados y respuestas de los niños. Junto a la entrega de tareas, he escrito unas pautas para los padres, y les he recordado que no deben intervenir en los resultados y respuestas de sus hijos. Esto ha tenido una limitación, que no todas las familias colaboran con las tareas diseñadas, por lo tanto, he tenido que escoger una muestra de cinco niños de cada grupo.

6.3. Temporalización

La temporalización diseñada para ser llevada a cabo de forma telemática para las familias se va a dividir en tres sesiones, para ambos grupos, como se ha aludido anteriormente. Sin embargo, no se debe olvidar, que, aunque la temporalización sea similar para ambos grupos, hay que distinguir una para cada grupo, teniendo en cuenta el video fórum que realiza el grupo experimental.

En primer lugar, desarrollaré la temporalización del grupo experimental:

En la primera sesión, las familias debían realizar el pretest, y la visualización (junto al video fórum) de los dos primeros vídeos. Para ello se les da una semana para que realicen las actividades y las envíen.

Considero que los niños tardarían una hora aproximada para la realización del pretest, y media hora para la visualización de cada vídeo, y responder las preguntas del video fórum. Por tanto, el trabajo de los niños de esta sesión podría durar aproximadamente unas dos horas.

Con respecto a la segunda sesión, los alumnos sólo debían visualizar y hacer el video fórum. De nuevo las familias tienen una semana para realizar dichas actividades.

De la misma forma, creo que los niños tardarían una media hora en ver y realizar las tareas de cada vídeo, por tanto, esta sesión podría durar una hora.

Por último, en la última sesión, siendo esta la más larga, los niños debían visualizar y contestar las preguntas, realizar el posttest, y la valoración del programa. Para ello a las familias nuevamente se les concedió una semana para hacer los trabajos acordados.

Suponiendo que los niños visualizan y responden las preguntas en media hora, tardarían una hora, al ser dos vídeos, otra hora sería dedicada para la realización del posttest, y sobre media hora para la valoración del programa. Con ello tendríamos una duración de dos horas y media de trabajo.

En segundo lugar, las temporalizaciones programadas para las familias del grupo de control son similares a las del grupo experimental, sólo cambiarán los tiempos de realización de tareas de los niños, debido a que no deben realizar el vídeo fórum.

En la primera sesión sólo deben hacer el pretest y visualizar los vídeos. Para que las familias manden las respuestas al pretest se les concede una semana.

Los niños suponemos que también pueden tardar una hora en hacer el pretest, y unos quince minutos para visualizar los vídeos.

En la segunda sesión, sólo los niños deben ver dos vídeos, pero las familias no deben entregar ninguna tarea. Por tanto, para que los niños vean estos vídeos, suponiendo que tardan unos quince minutos en verlos, tienen una semana.

La tercera última y última sesión, visualizarán los vídeos, realizarán el posttest, y la valoración del programa. En esta ocasión si se les pide a las familias que envíen las respuestas del posttest y de la valoración del programa, y para ello tienen una semana.

Como en el grupo experimental, los niños tardarían una hora en realizar el posttest, añadiendo otra media hora para la valoración, y los quince minutos de visualización de vídeos, teniendo así casi dos horas de trabajo del niño.

Toda esta temporalización descrita anteriormente, la recojo en la siguiente tabla:

Tabla nº 14: Representación del trabajo de los niños en ambos grupos por sesiones. Fuente: Propia

	Sesión I	Sesión II	Sesión III
Grupo experimental	2 horas	1 hora	2'30 horas
Grupo de control	1'15 horas	15 minutos	1'45 horas

Es importante mencionar que se deben respetar los tiempos de los niños, si estos necesitan más o menos tiempo concedérselo a la hora de realizar cualquier tarea.

6.4. Procedimientos

Una vez explicados los instrumentos necesarios para el plan de mejora de la creatividad gráfica y lógica-matemática, continuaré explicando los pasos para llevar esto a cabo. Mediante el siguiente esquema, podremos ver que actividades van a realizar cada grupo de niños:

Tabla nº 15: Esquema de proceso experimental de los dos grupos. Fuente: Propia

	Pretest	Visualización	Video fórum (Entrenamiento)	Posttest
Grupo Control	X	X		X
Grupo Experimental	X	X	X	X

a) ¿Qué se hace en el pretest?

El pretest consiste en una serie de actividades lúdicas para los niños. Una vez hechas dichas actividades, podremos conocer el nivel inicial de la creatividad gráfica, verbal y lógica-matemática de los niños.

Estas actividades las realizarán ambos grupos de niños.

Para el diseño del pretest, me he centrado en actividades que sugieren para evaluar la creatividad gráfica, en los Test de Torrance, sin olvidar su relación Barrio Sésamo. Por tanto, he creado una hoja de actividades que los niños de ambos grupos harán previamente la visualización de los vídeos.

b) Visualización de los vídeos

Ambos grupos de alumnos visualizaran los seis vídeos escogidos de Barrio Sésamo. Estos vídeos son los comentado en el apartado de instrumentos.

Debido al COVID-19, ambos grupos visualizarán los vídeos en sus hogares junto a sus familias, ya que no se pudo llevar a cabo en el aula.

c) Video fórum

Con respecto al video fórum de cada vídeo, que realizará solamente el grupo experimental, como he mencionado anteriormente, a los padres se les enviarán unas preguntas sobre los contenidos de los vídeos. Además, en cada vídeo, los niños deberán inventar un título a la visualización que acaban de hacer.

Este video fórum se trata de un entrenamiento aprovechando el recurso de Barrio Sésamo.

El fin de todo este programa de mejora, es comprobar si reforzando los aspectos vistos en las visualizaciones, mejora la creatividad en los niños. Aprovechando la oportunidad de realizar esta propuesta mediante una herramienta tan exitosa como ha sido y es Barrio Sésamo.

d) Postest

El postest, será exactamente igual al pretest. Esto se debe a que considero que repetir las mismas actividades como pretest y postest ayuda a poder verificar si ha mejorado la creatividad de los niños del grupo experimental, frente al grupo de control, mediante el video fórum.

Con el postest, podremos visualizar a simple vista, en primer lugar, los cambios que hay entre el pretest y postest en el propio niño; y, en segundo lugar, si existen diferencias entre los postest de un grupo y el otro.

Todo este proceso, estará dividido en tres sesiones diferentes. La primera sesión constará del pretest y los dos primeros vídeos, la segunda sesión sólo tendrá que ver (y responder las cuestiones de cada secuencia el grupo experimental), en la segunda sesión aparecerán la visualización del tercer y cuarto vídeo, y, por último, la tercera sesión, los niños verán el quinto y sexto vídeo, realizarán el postest, y finalizando con la evaluación de las actividades y de los vídeos.

Las hojas que enviaremos a las familias (diferentes para el grupo de control y grupo experimental), están en los ANEXOS I, II y III, correspondiente cada uno con cada una de las sesiones programadas.

Las familias tendrán una semana para hacer y enviar las actividades de sus hijos.

Una vez tengamos todas las respuestas, las evaluaré por medio del sistema de evaluación (escala de estimación) que he diseñado para evaluar el pretest y el postest. Estas las hemos podido ver en el apartado de instrumentos.

Cada uno de los niños que participa en el programa se le asignará un número dependiendo del grupo al que pertenezca. Con este número podremos visualizar sus respuestas a las diferentes actividades, además de la evaluación que he hecho a sus actividades.

Si la mayoría de las respuestas de un alumno son “sí”, en las escalas de estimación, consideraré que su creatividad lógica-matemática y verbal ha mejorado. En cambio, si abundan respuestas como “no”, esta no habrá mejorado. Si la respuesta mayoritaria es “a veces”, podríamos considerar que el alumno ha mejorado algo su creatividad.

Para finalizar el programa y conocer la opinión de los niños sobre lo que han realizado les pasaremos en la última sesión esta tabla para que la rellenen ellos mismos con caras sonrientes o tristes, donde la sonriente representa que, sí le ha gustado, y la triste que no les ha gustado. De

esta forma, se podrá comprobar que cosas se pueden mejorar y cambiar si se quisiera volver a repetir dicho programa.

e) Evaluación

Como he mencionado anteriormente en el apartado de instrumentos, evaluaré a los niños mediante escalas de estimación, y con una evaluación analítica. Esto quiere decir, que las respuestas de los niños al pretest, y posttest, (además de las respuestas a las preguntas de los vídeos, sólo para el grupo experimental), serán evaluadas con tablas, respondiendo a ítems con “sí”, “no” y “a veces”. Además, las respuestas de dichas tablas, serán evaluadas con un sistema analítico, donde se evalúa el resultado final de un producto, y no el proceso durante este producto.

Asimismo, la evaluación será igual para ambos grupos, e individual. No obstante, en el grupo experimental, también se les evaluará el conjunto de sus respuestas al video fórum planteado.

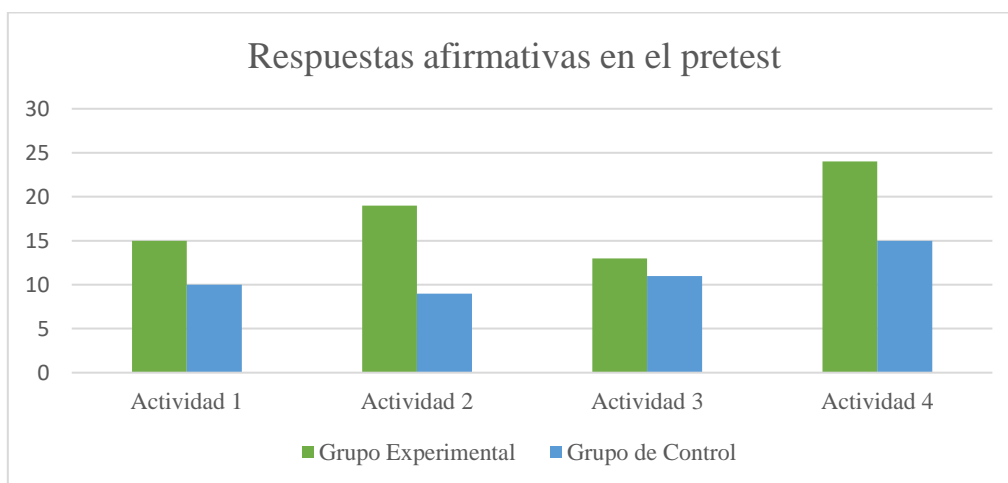
Esta evaluación, podremos observarla en los ANEXOS VI (evaluación del grupo experimental) y VII (evaluación del grupo de control).

7. Resultados

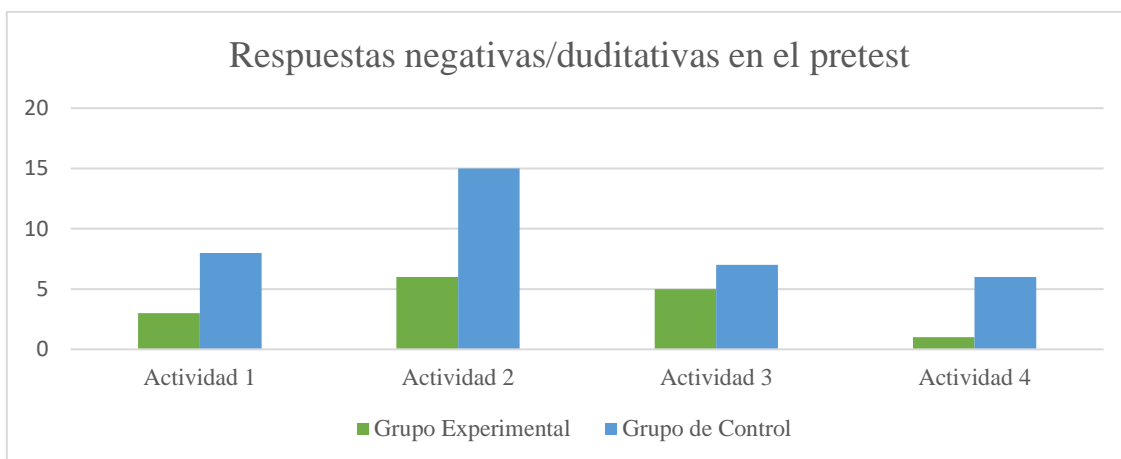
Una vez recogidos todos los resultados de los niños (podemos observarlos en los ANEXOS IV y V), y hechas las evaluaciones pertinentes a cada niño, y a cada grupo, podemos observar unos resultados claros, confirmando así mi hipótesis inicial.

Estos resultados, los representaré en las siguientes gráficas:

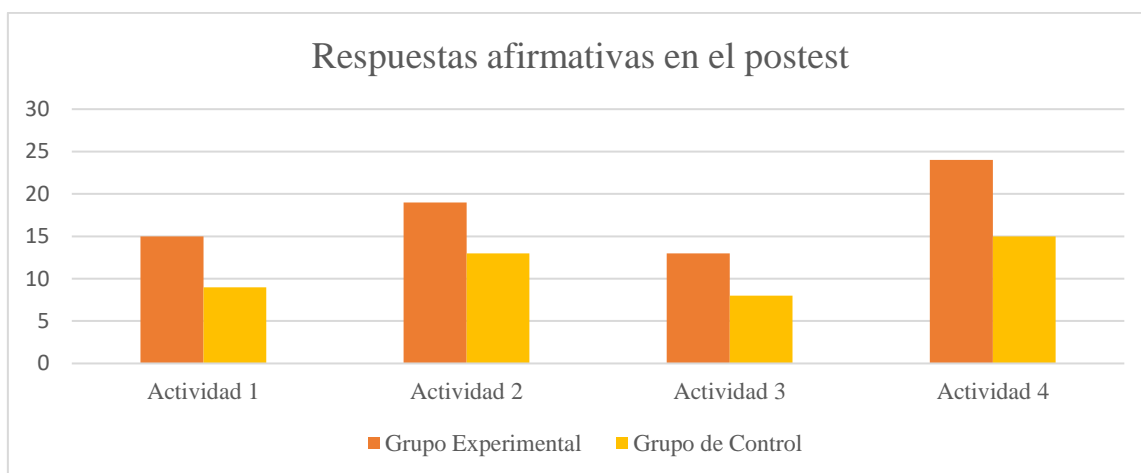
Gráfica nº 1: Respuestas afirmativas en ambos grupos en el pretest. Fuente: Propia



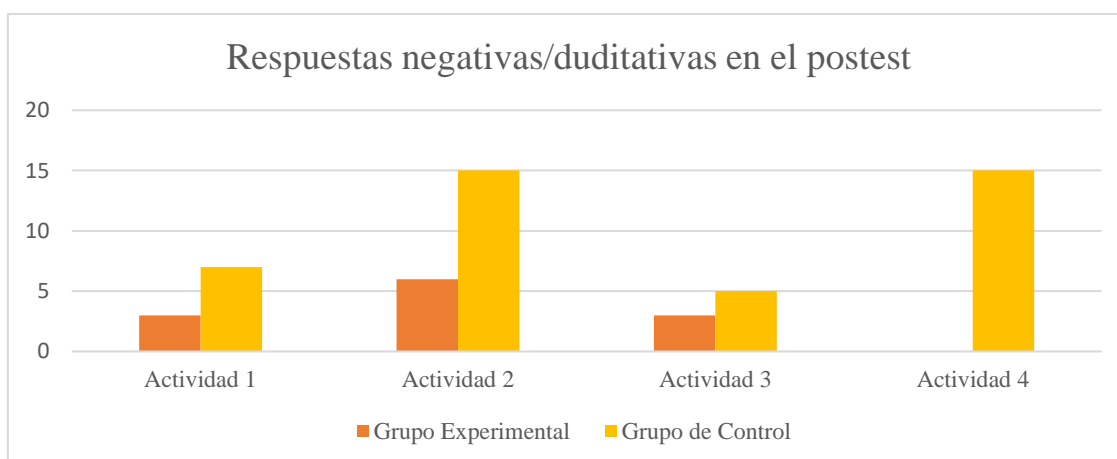
Gráfica n° 2: Respuestas negativas/dubitativas en ambos grupos en el pretest. Fuente: Propia



Gráfica n° 3: Respuestas afirmativas en ambos grupos en el postest. Fuente: Propia



Gráfica n° 4: Respuestas afirmativas en ambos grupos en el postest. Fuente: Propia



A simple vista, en las gráficas de respuestas positivas (gráficas n°1 y n°3), la mayoría la tienen los alumnos del grupo experimental, destacando sobre todo en la actividad 2 (esta actividad se basa en cuestiones sobre el Conde Draco), y en la actividad 4 (esta se trata de la seriación con manzanas).

En las gráficas de respuestas negativas o dudosas (gráficas nº2 y nº4), despunta el grupo de control. Un dato llamativo de la gráfica nº 4, es que en la actividad 4, el grupo experimental, no tiene ninguna respuesta, sin embargo, el grupo de control tiene quince.

Un dato significativo en ambos grupos, a la hora de evaluar, es que las respuestas evaluadas como dubitativas, son mayores a las respuestas negativas.

El video fórum ha sido un éxito por parte de los alumnos del grupo experimental, pues gracias a este han podido mejorar varios aspectos en su desarrollo:

- En primer lugar, en el postest, los niños del grupo experimental han demostrado que conocen mejor el personaje del Conde Draco, gracias a las preguntas trabajadas tras la visualización de estos vídeos.
- En segundo lugar, a pesar de que Barrio Sésamo es un programa educativo de gran calidad, el reforzar los contenidos gracias al video fórum, el grupo experimental ha adquirido de mejor forma contenidos matemáticos que se veían en los vídeos. Por ejemplo, los niños conocían oralmente los números del 1 al 10, pero de esta forma, también han conocido sus grafías, como se colocan de mayor a menor... Mientras que, en el grupo de control, no se han podido reconfortar estos aspectos. También han mejorado aspectos como las grafías de algunas letras. Sólo conocen las grafías en mayúscula. Pero al escribir las respuestas, han ido trabajando y mejorando su caligrafía. En las últimas cuestiones a los vídeos, y en el postest del grupo experimental, podemos observar dicha mejoría.
- Algunos de los alumnos del grupo experimental, respondían cuestiones del video fórum con dibujos. Es decir, un niño en una ocasión, dibujó una vaca para responder el animal que se le preguntaba. Con esto, podríamos decir que el video fórum, les ha dado la oportunidad de expresarse con libertad y han mejorado su creatividad gráfica. Esto ha sido un hecho que no estaba previsto, pues se creía que mejorarían esta mediante el pretest y el postest. No obstante, una diferencia significativa, a la hora de evaluar el programa, es que los niños debían responder los ítems con caras felices o tristes, dependiendo si les había gustado. En el grupo de control, los niños mayormente han respondido a estas cuestiones con una cruz, o con un "sí", en vez de una cara como se les indicaba. En el grupo experimental esto no ha sucedido, pues todos han dibujado caras (algunos coloreando estas).

8. Discusión y conclusiones

Como se ha demostrado con este programa de mejora de la creatividad, es posible estimular la capacidad creativa de los alumnos gracias a programas psicoeducativos como es Barrio Sésamo. Además, considero que los objetivos que me planteé previamente se han logrado todos, en mayor o menor grado.

La creatividad es una capacidad fundamental para el ser humano, pues gracias a esta, puede buscar soluciones a diferentes problemáticas. La estimulación y mejora de esta, es esencial para su desarrollo y su vida adulta, pues si esta la han desarrollado ayudará a obtener resultados exitosos en su futuro.

De esta forma, como docentes, debemos buscar formas para estimular la creatividad de los niños, pudiendo servir este programa de mejora de la creatividad como un ejemplo para programar y diseñar actividades que estimulen esta.

Con los resultados analizados, he podido comprobar que mi hipótesis inicial era cierta, pues si se trabaja el video fórum con los niños tras la visualización de vídeos, estos adquieren mejor los conocimientos. Por tanto, creo que esto es una labor fundamental en el aula, pues la simple visualización de vídeos, sin un refuerzo posterior del contenido de estos, no tendría mucho sentido.

Han surgido varios hechos que han llamado mi atención a la hora de analizar las respuestas que han dado los alumnos al pretest y al postest.

Algunos niños, en la actividad dos, donde se trata de contestar algunas cuestiones sobre el Conde Draco, no han cambiado sus pensamientos iniciales tras la visualización de los vídeos, es decir, algunos seguían pensando que dicho personaje era malvado, cuando este no lo era. Esto se ha dado sobre todo en el grupo de control.

También, en el grupo de control, los niños a la hora de evaluar las actividades y vídeos, han respondido con una “X”, o respondiendo “sí o no”, cuando debían hacerlo con caras sonrientes o tristes.

Estos hechos, me hacen pensar sobre la importancia del video fórum, pues gracias a este no sólo mejoran la creatividad, sino que forjan sus conocimientos. Este refuerzo hace que mejoren sus conocimientos sobre lo que aprenden, en este caso, los conocimientos numéricos de los vídeos, o las características propias de los personajes.

Considero, que, tras algunos comentarios de las familias, los vídeos han despertado el interés de los niños, sobre todo por parte del grupo experimental. Esto se puede deber a que la toma de contacto ha sido más intensa gracias al vídeo fórum que en el grupo de control. Los niños han seguido visualizando videos de Barrio Sésamo, sin ser solamente del Conde Draco. Aquí se ha confirmado uno de mis objetivos iniciales, pues no sabía si seguirían siendo los capítulos de Barrio Sésamo llamativos para los niños a pesar de que la serie tiene más de 50 años.

Debido al COVID-19, este programa no ha podido ser llevado a cabo en aula presencialmente. He encontrado algunas dificultades para poder realizarlo. La mitad de las familias de ambos colegios no devolvieron las tareas realizadas, en alguna o ninguna de las sesiones programadas. Aquellos que, si habían correspondido con las tareas asignadas, algunos habían respondido ellos mismos por sus hijos, llegando a escribir las respuestas los padres. Estas respuestas han tenido que ser descartadas para el programa, quedando solamente seis de cada aula. Estas seis familias, además, tardaban en entregar las tareas más de las fechas acordadas, y alguna incompletas, teniéndoles que pedir que entregarán aquello que faltaba. Un hecho curioso, es que esto sucedió más en las familias del grupo de control.

No obstante, a pesar de las dificultades, he conseguido realizar el programa de mejora de creatividad.

Es cierto que, previamente a la realización de las actividades, se pensaba que los niños darían en el pretest respuestas más originales que les que han aportado. Quizá esto se pudiera deber a la intervención de las familias, a pesar de recordarles en todo momento su no intervención en las respuestas.

La evaluación que se ha realizado por parte de los niños para conocer su opinión sobre los vídeos y las actividades, cabe destacar que, en el grupo experimental, casi todos los niños les gustó todo lo planteado. Sin embargo, en el grupo de control hay más opiniones negativas, sobre todo relacionado con los aspectos de colorear o realizar las actividades del pretest y el postest. Esto podría deberse quizá, que gracias al video fórum no sólo han mejorado su creatividad e

interiorizado los contenidos de los vídeos, sino que también les ha dado la oportunidad de conocer mejor el programa de Barrio Sésamo. Algunas familias del grupo experimental han comentado que estos vídeos despertaron interés en sus hijos por Barrio Sésamo, y han continuado viendo vídeos de dicho programa.

En conclusión, como hemos mencionado anteriormente, se han cumplido los objetivos marcados previamente y la hipótesis inicial. Con estos resultados podemos observar la importancia de trabajar los contenidos, como pueden ser los que se aportan en vídeos. No sólo se deberían trabajar sobre estos en la época de infantil, sino que todo aprendizaje que se pretenda transmitir, no sólo se debe tratar de forma oral u escrita, pues se debe trabajar sobre ellos, y el aprendizaje se dará de forma más exitosa. Por tanto, como docentes, independiente de la etapa a la que pertenezcamos, debemos buscar que el alumno pueda participar y trabajar con aquellos conocimientos que se le desean impartir. No hay que olvidar, que un aprendizaje que ha sido vivencial, siempre perdurará más en la memoria que aquel que no lo ha sido.

Como hemos visto en la fundamentación teórica, el aprendizaje constructivista estaría relacionado con este tipo de enseñanza que se ha dado en este programa de mejora de la creatividad gráfica, verbal y lógica-numérica.

9. Referencias bibliográficas

- Albero, M. (2001). Infancia y televisión educativa en el contexto multimedia. *Comunicar* 9 (17). Pp. 116-121.
- Martín, C. (1999). Creatividad e Insight. *Faisca*. 7. pp. 63-84.
- Martín, C., Navarro, J. I. (2016). *Psicología evolutiva en Educación Infantil y Primaria*. Ediciones Pirámide.
- del Campo J., Vegazo, V. M., Macías, A. (2005). La televisión educativa: un ejemplo práctico con “Barrio Sésamo”. *Comunicar*, 13 (25), pp. 1-8.
- Cemades, I. (2008). Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil. *Creatividad y sociedad*, 12, pp. 7-20.
- Gifre, M., Esteban, M. (2012). Consideraciones educativas de la perspectiva ecológica de Urie Bronfenbrenner. *Contextos educativos*. 15, pp. 79-92.
- González, C. (2005). Programación infantil: entre la educación y el entretenimiento. *Comunicar*, 13 (25), pp. 1-7.
- Granado, M. (2003). Educación audiovisual en educación infantil. *Revista científica de Comunicación y Educación*. 20, pp. 155-158.
- Navarro, J. I., Martín, C. (2018). *Aprendizaje escolar desde la psicología*. Ediciones Pirámide.
- Jiménez, J. E., Artiles, C., Rodríguez, C. García, E., Camacho, J., Morales, J. (2008). Creatividad e inteligencia: ¿dos hermanas gemelas inseparables?. *Revista española de pedagogía*. 240. Pp. 261-282.
- Kraft, V. (2005). Creatividad. *Mente y cerebro*. 11, pp. 42-46.
- Pereira, S. (1996). Educar para un uso crítico de la televisión en Educación Infantil. *Comunicar*, 3 (6). Pp. 69-72.
- Pérez, V. H., Ávila, F., Narvaéz, G. A. (2016). Batería de evaluación del pensamiento creativo. *The Institute for Business and Finance Research*, 4 (3), pp. 1-15.
- del Pino, R., Martínez, J. (2005). De la televisión en la escuela a la televisión para la escuela. *Comunicar*. 13 (25), pp. 1-6.
- Stenberg, J., O’Hara, L. (2005). Creatividad e inteligencia. (Aladro E. Trad.). *Cuadernos de pedagogía*. 10, pp. 113-119.
- Suárez, J., & Navas-Montes, W. (2005). La televisión educativa como estrategia metodológica universitaria. *Comunicar*. 25. pp. 1-7.

ANEXOS

10. Anexos

10.1. Anexo I: Hoja para las familias Sesión I

a) Hoja para las familias del grupo experimental

¡Hola familias!

Vamos a realizar una serie de actividades que podréis entregar hasta el viernes 15 de mayo.

En primer lugar, os pasaré esta hoja donde los niños realizarán cuatro actividades:

- La primera consiste en unir los puntos y colorear al Conde Draco, personaje de Barrio Sésamo.
- La segunda actividad se trata de responder las preguntas a las preguntas que hay en la hoja sobre la imagen. Para que los niños puedan escribir sus respuestas, los padres podrán ayudarles escribiendo en un papel aparte la respuesta del niño, y este copiarla después. O bien, los padres podrán ir emitiendo los sonidos de las letras y que los niños las escriban.
- La tercera actividad se trata de hacer el dibujo de un murciélago a partir de un círculo.
- La cuarta actividad es continuar la serie de manzanas en la línea de debajo.

En segundo lugar, vamos a visualizar unos vídeos de Barrio Sésamo. En cada vídeo, les preguntaremos a los niños qué título le pondrían ellos, y deberán responder las siguientes cuestiones de cada vídeo. Los niños pueden escribir la respuesta (con vuestra ayuda, con las sugerencias que os he escrito antes) en una hoja aparte, y enviarla junto a las respuestas de las hojas de actividades.

Vídeo 1: https://www.youtube.com/watch?v=eRsW-rV_EvA&t=

- a) ¿Qué título pondrías a este vídeo?
- b) ¿Cuántas notas musicales cuenta el Conde Draco?
- c) ¿Qué instrumento toca el Conde Draco?
- d) ¿Qué animales acompañan al Conde Draco en su casa?

Vídeo 2: <https://www.youtube.com/watch?v=HueRkJ4aHUK>

- a) ¿Qué título pondrías a este vídeo?
- b) ¿Qué quiere contar el Conde Draco?
- c) ¿Qué hace para que vengan los pájaros?
- d) ¿Qué animal aparece en vez de los pájaros?
- e) ¿Cuántas vacas cuenta el Conde Draco?

Es muy importante, no intervenir en las respuestas ni a la hora de realizar las actividades de las hojas y de los vídeos de vuestros hijos. Con esto quiero decir, que, con las actividades de estas hojas y las preguntas de cada vídeo, no debemos intervenir en sus respuestas, si podemos explicarles en qué consiste, pero nunca intervenir en estas.

Si no tenéis de la posibilidad de imprimir las dos hojas de actividades, una opción puede ser que las intentéis hacer vosotros mismos, por ejemplo, calcando suavemente sobre la pantalla del ordenador con un lápiz.

¡Muchas gracias por vuestra colaboración!

① Completa el dibujo siguiendo y uniendo los puntos.
Después colorea el dibujo.

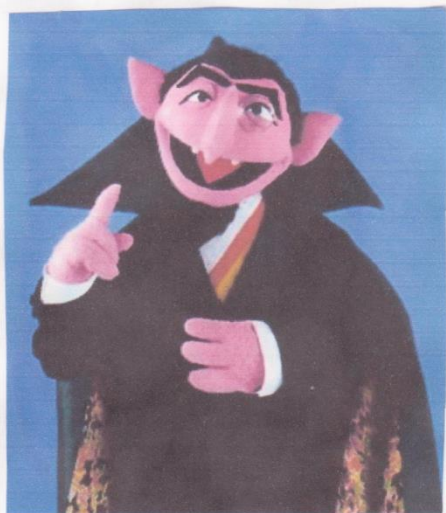


② Responde las preguntas sobre esta imagen:

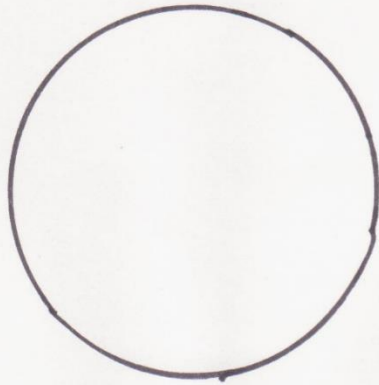
- ¿Crees que es un personaje bueno o malo?

- ¿Dónde crees que vive el Conde Draco?

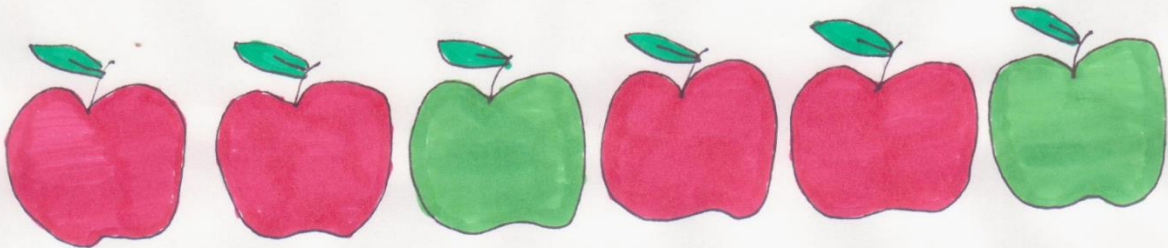
- ¿Qué crees que le gusta hacer al Conde Draco?



③ Realiza un dibujo de un murciélago a partir del siguiente círculo:



④ Completa la siguiente serie en la línea:



b) Hoja para las familias del grupo de control

¡Hola familias!

Vamos a realizar una serie de actividades que podréis entregar hasta el viernes de 15 de mayo.

En primer lugar, os pasaré esta hoja donde los niños realizarán cuatro actividades:

- La primera consiste en unir los puntos y colorear al Conde Draco, personaje de Barrio Sésamo.
- La segunda actividad se trata de responder las respuestas a las preguntas que hay en la hoja sobre la imagen. Para que los niños puedan escribir sus respuestas, los padres podrán ayudarles escribiendo en un papel aparte la respuesta del niño, y este copiarla después. O bien, los padres podrán ir emitiendo los sonidos de las letras y que los niños la escriban.
- La tercera actividad se trata de hacer el dibujo de un murciélago a partir de un círculo.
- La cuarta actividad es continuar la serie de manzanas en la línea de debajo.

En segundo lugar, vamos a visualizar dos vídeos de Barrio Sésamo.

Vídeo 1: https://www.youtube.com/watch?v=eRsW-rV_EvA&t=

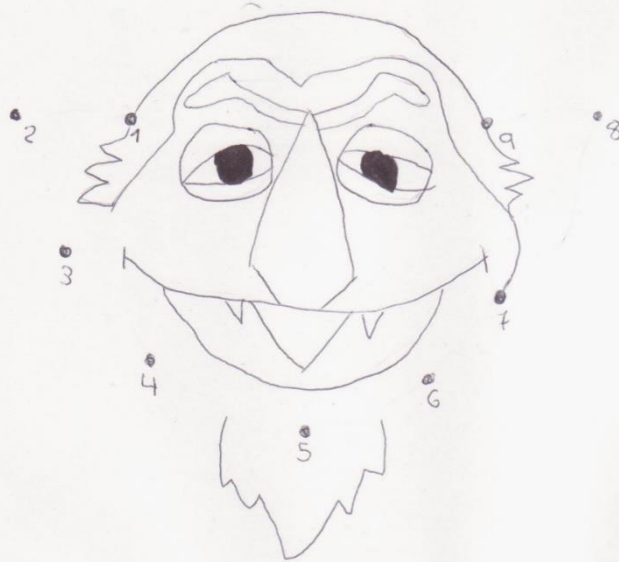
Vídeo 2: <https://www.youtube.com/watch?v=HueRkJ4aHUK>

Sino disponéis de la posibilidad de imprimir las dos hojas de actividades, una posibilidad puede ser que la intentéis hacer vosotros mismos, por ejemplo, calcando suavemente sobre la pantalla del ordenador con un lápiz.

Es muy importante, no intervenir en las respuestas ni a la hora de realizar las actividades de las hojas. Con esto quiero decir, que, con las actividades de estas hojas no debemos intervenir en sus respuestas, si podemos explicarles en qué consiste, pero nunca intervenir en estas.

¡Muchas gracias por vuestra colaboración!

① Completa el dibujo siguiendo y uniendo los puntos.
Después colorea el dibujo.



② Responde las preguntas sobre esta imagen:

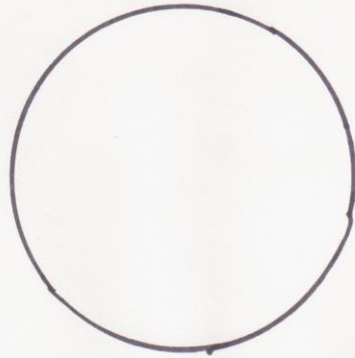
- ¿Crees que es un personaje bueno o malo?

- ¿Dónde crees que vive el Conde Draco?

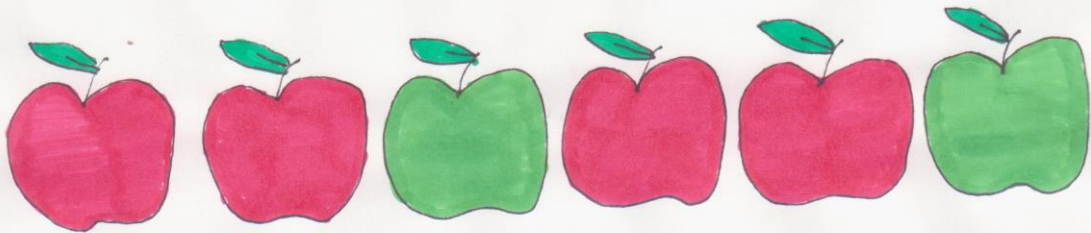
- ¿Qué crees que le gusta hacer al Conde Draco?



③ Realiza un dibujo de un murciélago a partir del siguiente círculo:



④ Completa la siguiente serie en la línea:



10.2. Anexo II: Hoja para las familias Sesión II

a) Hoja para familias del grupo experimental

¡Hola familias!

Os doy las gracias por vuestra colaboración con todo esto. Os mando las pautas de esta semana:

Esta semana vamos a realizar varias actividades. En primer lugar, vamos a visualizar otros dos vídeos de Barrio Sésamo, junto a las cuestiones para cada vídeo. En segundo lugar, repetiremos la hoja de actividades que habíamos realizado hace dos semanas (la vuelvo a adjuntar al final de la explicación). Y en tercer y último lugar, una tabla donde los niños evaluarán dibujando una cara sonriente sino les ha gustado, o una cara triste sino les ha gustado.

Es importante, que, si puede ser, sigáis el orden de las actividades (primero los vídeos, después las dos hojas de actividades y finalmente la tabla para saber la opinión de los niños).

Todo esto podréis entregarlo hasta el viernes 29 de mayo.

De nuevo, les preguntaremos a los niños qué título le pondrían ellos, y deberán responder las siguientes cuestiones de cada vídeo. Los niños pueden escribir la respuesta (con vuestra ayuda, como la anterior semana) en una hoja y enviarla de nuevo, al correo que está escrito al final de esta hoja.

- Vídeo 3: <https://www.youtube.com/watch?v=mLlNpF3jOwE&t>

- ¿Qué título pondrías a este vídeo?
- ¿Cuál es el número del día?
- ¿Qué personajes de Barrio Sésamo aparecen en este vídeo?
- ¿Cuántos patos aparecen en el vídeo?
- ¿Cómo se siente Óscar cuando cuenta el conde Draco?
- ¿Dónde se esconde Óscar del Conde Draco?

- Vídeo 4: https://www.youtube.com/watch?v=QEIV1J2e_nk&t

- ¿Qué título pondrías a este vídeo?
- ¿Por qué el Conde Draco canta esta canción?
- ¿Qué animales cuenta el Conde Draco para dormir?
- ¿Dónde está el Conde Draco?

Os recuerdo la importancia de no intervenir en las respuestas de vuestros hijos. Esto no quiere decir que no les ayudéis, sino que no intervengáis en sus respuestas.

Si no tenéis de la posibilidad de imprimir las dos hojas de actividades, una opción puede ser que las intentéis hacer vosotros mismos, por ejemplo, calcando suavemente sobre la pantalla del ordenador con un lápiz.

¡Muchas gracias por vuestra colaboración!

b) Hoja para familias del grupo de control

¡Hola familias!

Os doy las gracias por vuestra colaboración con todo esto. Os mando los vídeos de esta semana:

Esta semana vamos a visualizar los dos siguientes vídeos de Barrio Sésamo:

- Vídeo 3: <https://www.youtube.com/watch?v=mLlNpF3jOwE&t>

- Vídeo 4: https://www.youtube.com/watch?v=QEIV1J2e_nk&t

¡Muchas gracias por vuestra colaboración!

10.3. Anexo III: Hoja para las familias Sesión III

a) Hoja para familias del grupo experimental

¡Hola familias!

Os doy las gracias por vuestra colaboración con todo esto. Os mando las pautas, que serán las finales.

Esta semana vamos a realizar varias actividades. En primer lugar, vamos a visualizar otros dos vídeos de Barrio Sésamo, junto a las cuestiones para cada vídeo. En segundo lugar, repetiremos la hoja de actividades que habíamos realizado hace dos semanas (la vuelvo a adjuntar al final de la explicación). Y en tercer y último lugar, una tabla donde los niños evaluarán dibujando una cara sonriente si les ha gustado, o una cara triste si no les ha gustado.

Es importante, que, si puede ser, sigáis el orden de las actividades (primero los vídeos, después las dos hojas de actividades y finalmente la tabla para saber la opinión de los niños).

Todo esto podréis entregarlo hasta el viernes 29 de mayo.

Para la visualización de los vídeos y las respuestas de las preguntas, os recuerdo que les preguntaremos a los niños qué título le pondrían ellos, y deberán responder las siguientes cuestiones de cada vídeo. Los niños pueden escribir la respuesta (con vuestra ayuda, como la anterior semana) en una hoja y enviarla de nuevo.

- Vídeo 5: <https://www.youtube.com/watch?v=-zBxOYZxdk0>
 - a) ¿Qué título pondrías a este vídeo?
 - b) ¿En qué trabaja el Conde Draco en este vídeo?
 - c) ¿A qué piso quiere ir la rana Gustavo?
 - d) ¿El Conde Draco le lleva bien al piso a la rana Gustavo?
 - e) ¿Por dónde sube al final la rana Gustavo al piso que quería?
 - f) ¿Cuántos pisos tiene el elevador?
- Vídeo 6: <https://www.youtube.com/watch?v=cwN7sV9Bx5Q&t>
 - a) ¿Qué título pondrías a este vídeo?
 - b) ¿Qué fruta cuenta el Conde Draco?
 - c) ¿De qué color son las manzanas?
 - d) ¿Quién se come las manzanas?
 - e) ¿Cuántos corazones de manzana cuentan Triki y el Conde Draco?

La hoja de las actividades son las mismas que en la anterior ocasión, así que deberá ser rellenada de la misma forma:

- La primera consiste en unir los puntos y colorear al Conde Draco, personaje de Barrio Sésamo.
- La segunda actividad se trata de responder las respuestas a las preguntas que hay en la hoja sobre la imagen. Para que los niños puedan escribir sus respuestas, los padres podrán ayudarles escribiendo en un papel aparte la respuesta del niño, y este copiarla después. O bien, los padres podrán ir emitiendo los sonidos de las letras y que los niños las escriban.
- La tercera actividad se trata de hacer el dibujo de un murciélago a partir de un círculo.
- La cuarta actividad es continuar la serie de manzanas en la línea de debajo.

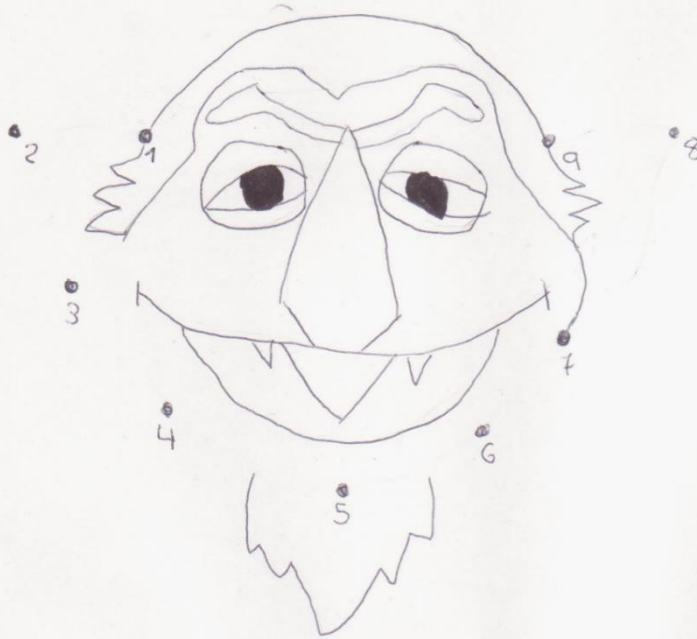
En la tabla, que la encontraréis al final de las hojas, les podéis leer las preguntas y que los propios niños dibujen una cara sonriente si les ha gustado, o una triste si no les ha gustado.

Os recuerdo la importancia de no intervenir en las respuestas de vuestros hijos. Esto no quiere decir que no les ayudéis, sino que no intervengáis en sus respuestas.

Si no tenéis de la posibilidad de imprimir las dos hojas de actividades, una opción puede ser que las intentéis hacer vosotros mismos, por ejemplo, calcando suavemente sobre la pantalla del ordenador con un lápiz.

¡Muchas gracias por vuestra colaboración!

① Completa el dibujo siguiendo y uniendo los puntos.
Después colorea el dibujo.

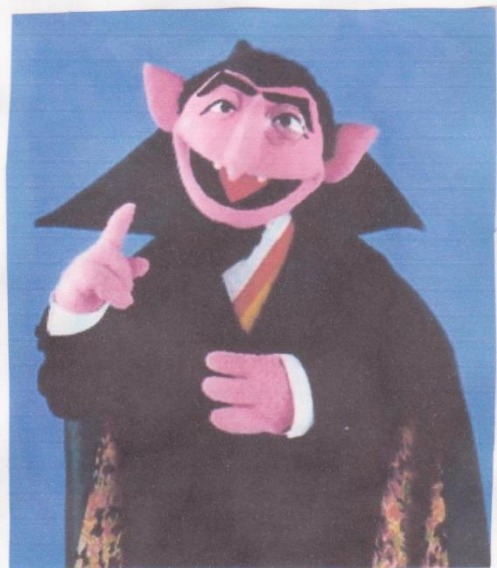


② Responde las preguntas sobre esta imagen:

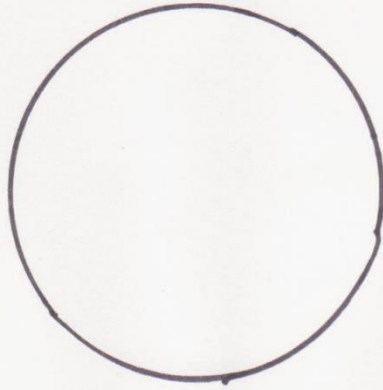
- ¿Crees que es un personaje bueno o malo?

- ¿Dónde crees que vive el Conde Draco?

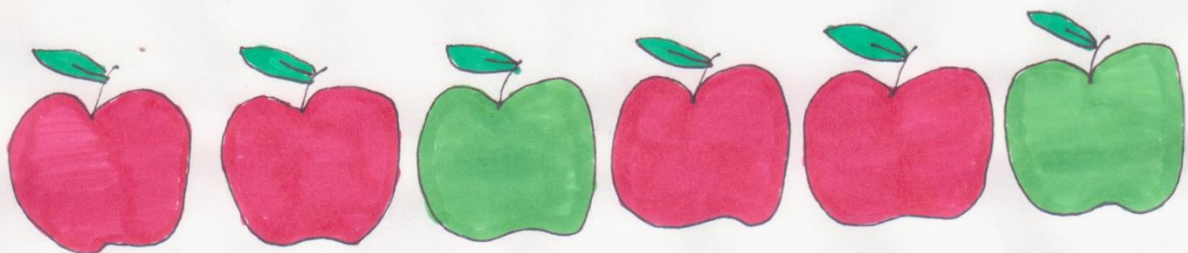
- ¿Qué crees que le gusta hacer al Conde Draco?





③ Realiza un dibujo de un murciélago a partir del siguiente círculo:



④ Completa la siguiente serie en la línea:



Nombre:		
¿Te han gustado los vídeos de Barrio Sésamo?		
¿Te ha gustado el Conde Draco?		
¿Te ha gustado colorear al Conde Draco?		
¿Ha sido divertido hacer un murciélago a partir de un círculo?		
¿Te gusta que el Conde Draco cuente muchas cosas diferentes?		

b) Hoja para familias del grupo de control

¡Hola familias!

Os doy las gracias por vuestra colaboración con todo esto. Os mando las pautas, que serán las finales.

Esta semana vamos a realizar varias actividades. En primer lugar, vamos a visualizar otros dos vídeos de Barrio Sésamo. En segundo lugar, repetiremos la hoja de actividades que habíamos realizado hace dos semanas (la vuelvo a adjuntar al final de la explicación). Y en tercer y último lugar, una tabla donde los niños evaluarán dibujando una cara sonriente si les ha gustado, o una cara triste si no les ha gustado.

Es importante, que, si puede ser, sigáis el orden de las actividades (primero los vídeos, después las dos hojas de actividades y finalmente la tabla para saber la opinión de los niños).

Todo esto podréis entregarlo hasta el viernes 29 de mayo.

Los niños pueden escribir la respuesta (con vuestra ayuda, como la anterior semana) en una hoja y enviarla de nuevo.

- Vídeo 5: <https://www.youtube.com/watch?v=-zBxOYZxdk0>
- Vídeo 6: <https://www.youtube.com/watch?v=cwN7sV9Bx5Q&t>

La hoja de las actividades son las mismas que en la anterior ocasión, así que deberá ser rellenada de la misma forma:

- La primera consiste en unir los puntos y colorear al Conde Draco, personaje de Barrio Sésamo.
- La segunda actividad se trata de responder las respuestas a las preguntas que hay en la hoja sobre la imagen. Para que los niños puedan escribir sus respuestas, los padres podrán ayudarles escribiendo en un papel aparte la respuesta del niño, y este copiarla después. O bien, los padres podrán ir emitiendo los sonidos de las letras y que los niños las escriban.
- La tercera actividad se trata de hacer el dibujo de un murciélago a partir de un círculo.
- La cuarta actividad es continuar la serie de manzanas en la línea de debajo.

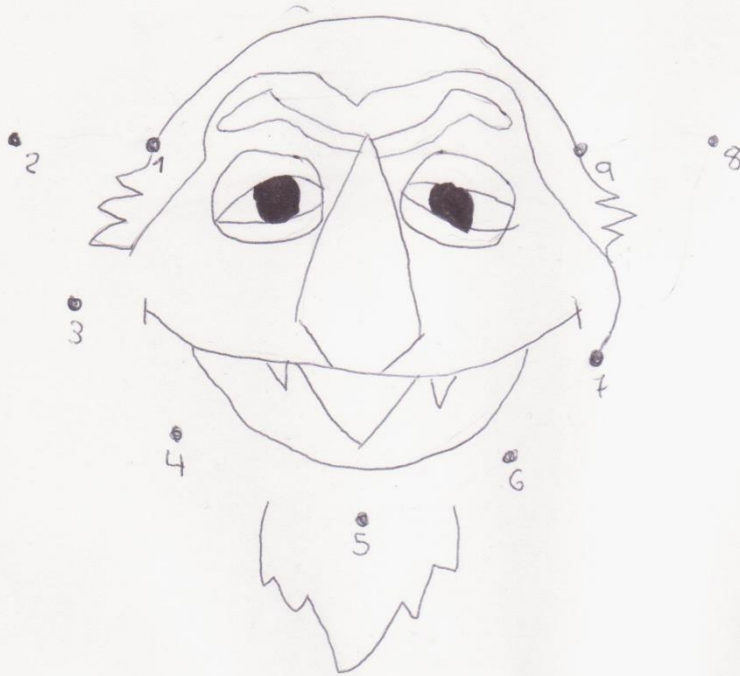
En la tabla, que la encontraréis al final de las hojas, les podréis leer las preguntas y que los propios niños dibujen una cara sonriente si les ha gustado, o una triste si no les ha gustado.

Os recuerdo la importancia de no intervenir en las respuestas de vuestros hijos. Esto no quiere decir que no les ayudéis, sino que no intervengáis en sus respuestas.

Si no tenéis de la posibilidad de imprimir las dos hojas de actividades, una opción puede ser que las intentéis hacer vosotros mismos, por ejemplo, calcando suavemente sobre la pantalla del ordenador con un lápiz.

¡Muchas gracias por vuestra colaboración!

① Completa el dibujo siguiendo y uniendo los puntos.
Después colorea el dibujo.

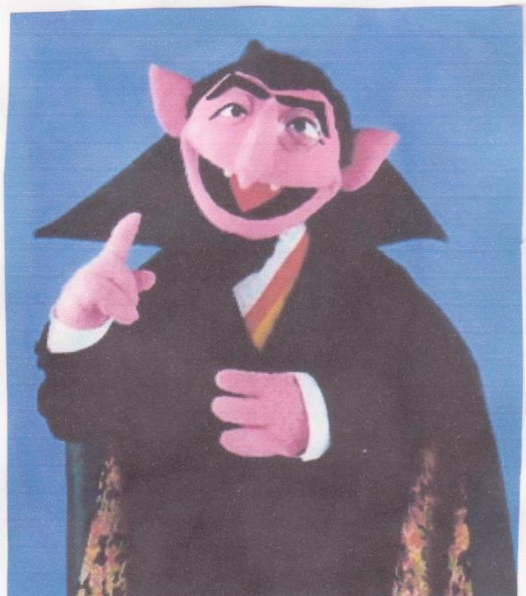


② Responde las preguntas sobre esta imagen:

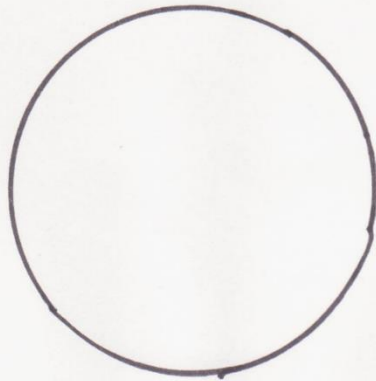
- ¿Crees que es un personaje bueno o malo?

- ¿Dónde crees que vive el Conde Draco?

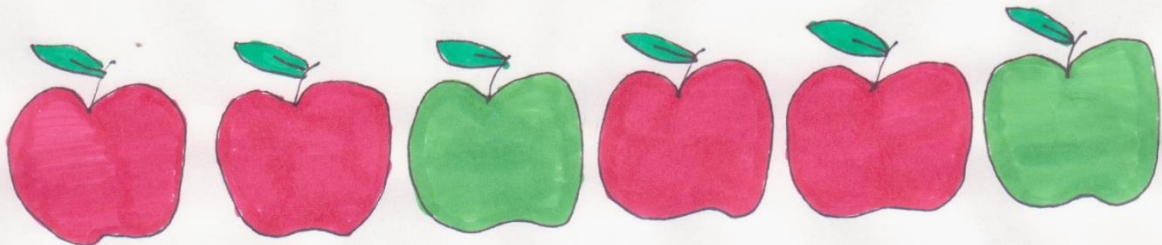
- ¿Qué crees que le gusta hacer al Conde Draco?





③ Realiza un dibujo de un murciélago a partir del siguiente círculo:



④ Completa la siguiente serie en la línea:



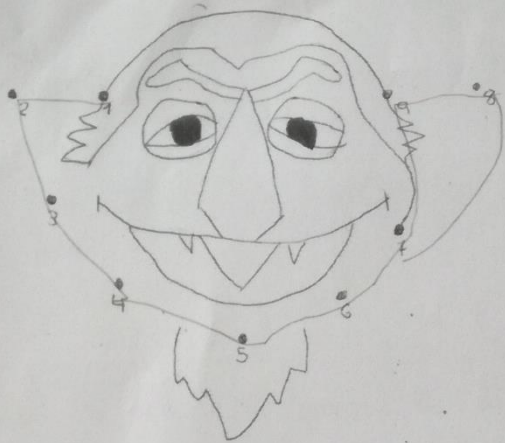
Nombre:		
¿Te han gustado los vídeos de Barrio Sésamo?		
¿Te ha gustado el Conde Draco?		
¿Te ha gustado colorear al Conde Draco?		
¿Ha sido divertido hacer un murciélago a partir de un círculo?		
¿Te gusta que el Conde Draco cuente muchas cosas diferentes?		

10.4. Anexo IV: Respuestas del grupo experimental

a) Sesión I

- Niño 1

① Completa el dibujo siguiendo y uniendo los puntos.
Después colorea el dibujo.



② Responde las preguntas sobre esta imagen:

- ¿Crees que es un personaje bueno o malvado?


MALVADO

- ¿Dónde crees que vive el Conde Draco?

OSCURIDAD

- ¿Qué crees que le gusta hacer al Conde Draco?

CHUPAR SANGRE



③ Realiza un dibujo de un murciélago a partir del siguiente círculo:



④ Completa la siguiente serie en la línea:



① A) DRACO TOCA EL PIANO

B) 8

C) EL PIANO

D) MURCIÉLAGO

② A) DRACO DA DE COMER A LA VACA

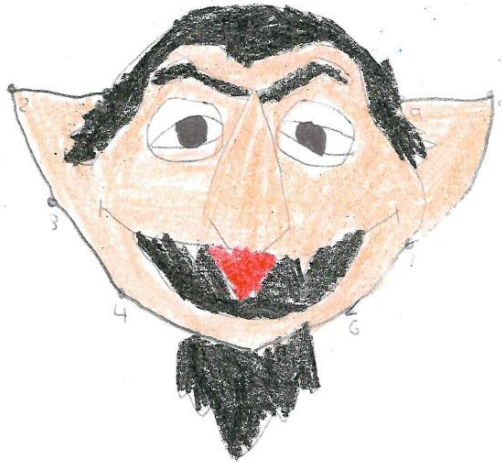
B) PAJAROS

C) MISQUITAS



- Niño 2

① Completa el dibujo siguiendo y uniendo los puntos.
Después colorea el dibujo.



② Responde las preguntas sobre esta imagen:

- ¿Crees que es un personaje bueno o malo?

BUENO

- ¿Dónde crees que vive el Conde Draco?

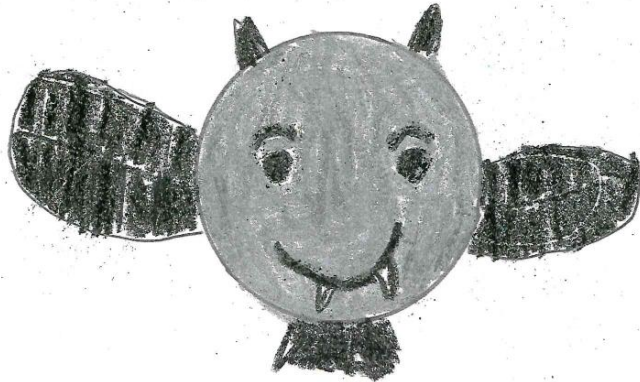
CASTILLO

- ¿Qué crees que le gusta hacer al Conde Draco?

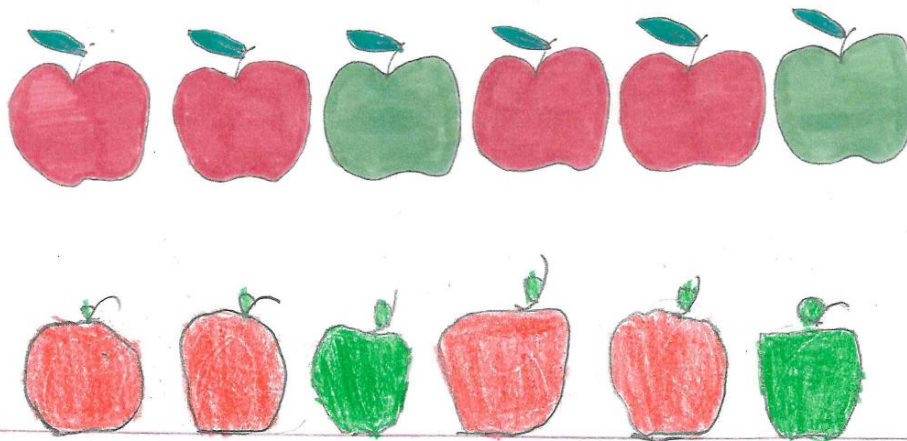
TOCAR PIANO



③ Realiza un dibujo de un murciélago a partir del siguiente círculo:



④ Completa la siguiente serie en la línea:



VIDEO 1

a) ¿Que título pondrías a este video?

EL CONDE DRÁCULA

b) ¿Cuántas notas musicales cuenta el Conde Draco?

OCHO

c) ¿Que instrumento toca el Conde Draco?

EL PIANO

d) ¿Que animales acompañan al Conde Draco en su casa?

MURCIÉLAGOS

VIDEO 2

a) ¿Que título pondrías a este video?

EL CONDE DRÁCULA Y UNA VACA

b) ¿Que quiere contar el Conde Draco?

PAJARDS

c) ¿Que hace para que vejan los pájaros?

PONE PAN

d) ¿Que animal aparece en lugar de los pájaros?

VACA

e) ¿Cuántas vacas cuenta el Conde Draco?

UNA

- Niño 3

① Completa el dibujo siguiendo y uniendo los puntos.
Después colorea el dibujo.



② Responde las preguntas sobre esta imagen.

- ¿Crees que es un personaje bueno o malo?

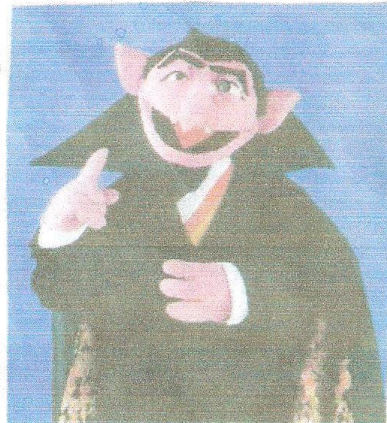
BUENO

- ¿Dónde crees que vive el Conde Draco?

UN CASTILLO

- ¿Qué crees que le gusta hacer al Conde Draco?

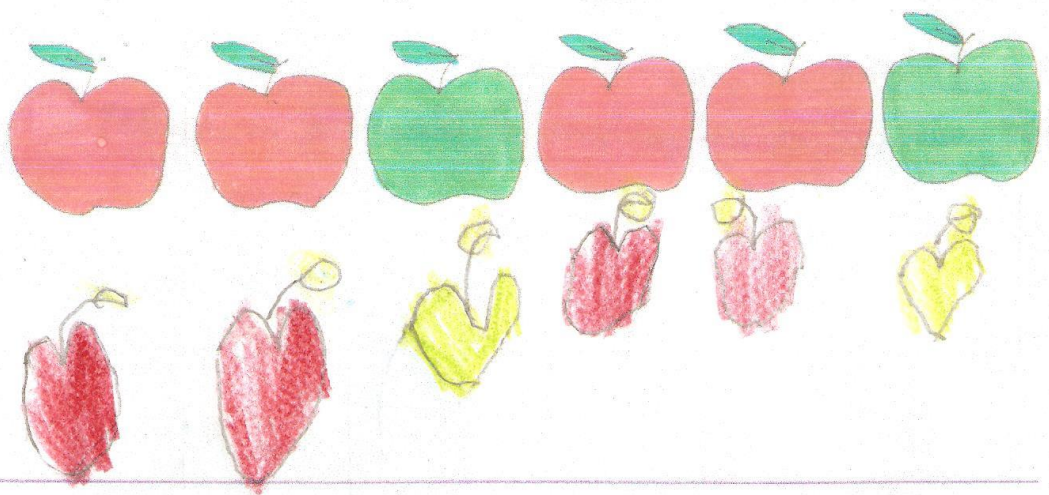
TOCAR EL
PIANO



③ Realiza un dibujo de un murciélago a partir del siguiente círculo:



④ Completa la siguiente serie en la línea:



VÍDEO 1.

a) EL CONTADOR DE NOTAS

b) 8

c) EL PIANO

d) MURCIÉLAGOS

VÍDEO 2

a) EL LLAMA PÁJAROS

b) PÁJAROS

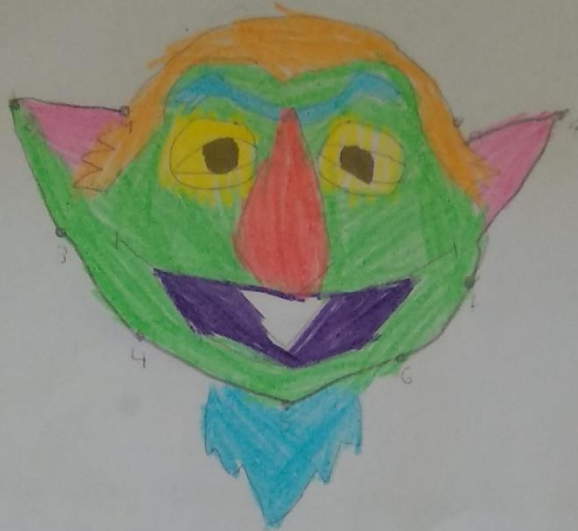
c) DONDE MIGAS DE PAN

d) VACA

e) 1

- Niño 4

① Completa el dibujo siguiendo y uniendo los punts.
Después colorea el dibujo.



② Responde las preguntas sobre esta imagen.

- ¿Crees que es un personaje bueno o malo?

BUENO

- ¿Dónde crees que vive el Conde Draco?

EN UNA CUEVA

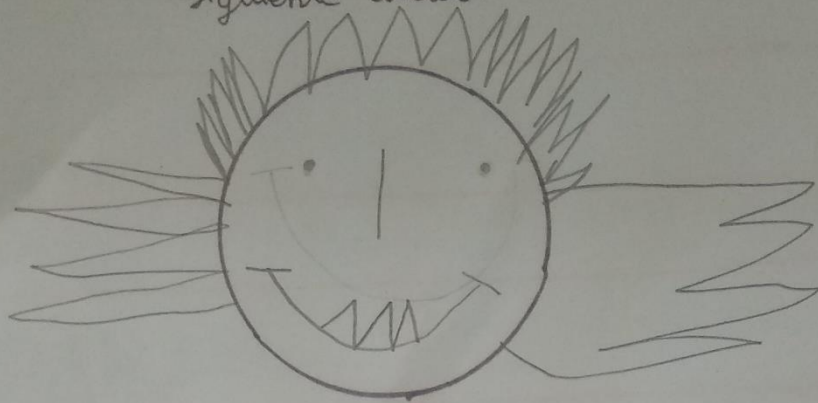
- ¿Qué crees que le gusta hacer al Conde

HACER Draco?

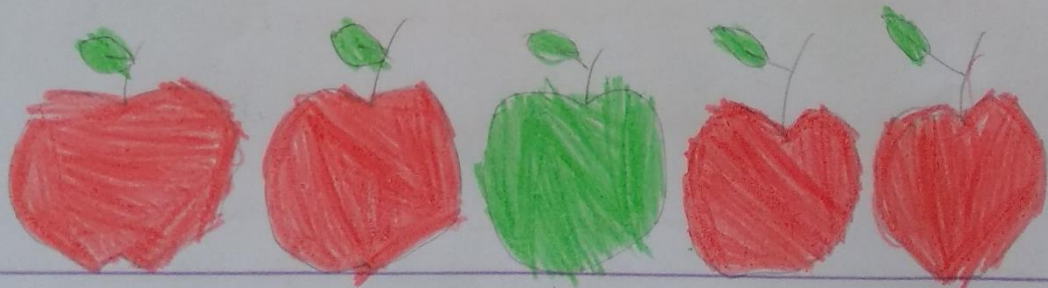
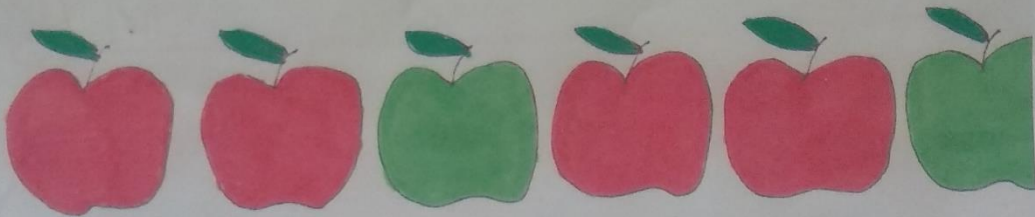
REIR



③ Realiza un dibujo de un murciélago a partir del siguiente círculo:



④ Completa la siguiente serie en la línea:



VIDEO 1

NOMBRE:

a) EL MUSICO DRACO

b) 8

c) PIANO

d) MURCIELAGO

VIDEO 2

a) DRACO Y LOS PAJAROS

b) PAJAROS

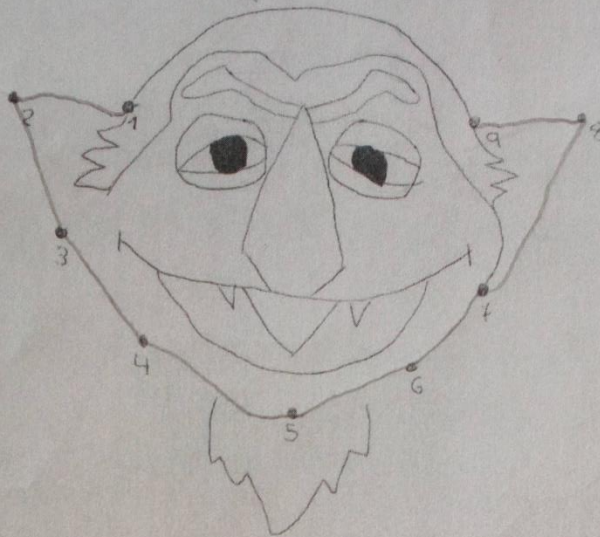
c) PONE MIGAS DE PAN

d) UNA VACA

e) 1

- Niño 5

① Completa el dibujo siguiendo y uniendo los puntos.
Después colorea el dibujo.



② Responde las preguntas sobre esta imagen:

- ¿Crees que es un personaje bueno o malo?

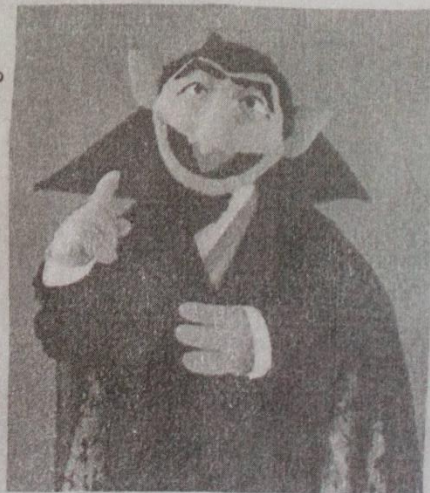
MALVADO

- ¿Dónde crees que vive el Conde Draco?

EN EL CASTILLO

- ¿Qué crees que le gusta hacer al Conde Draco?

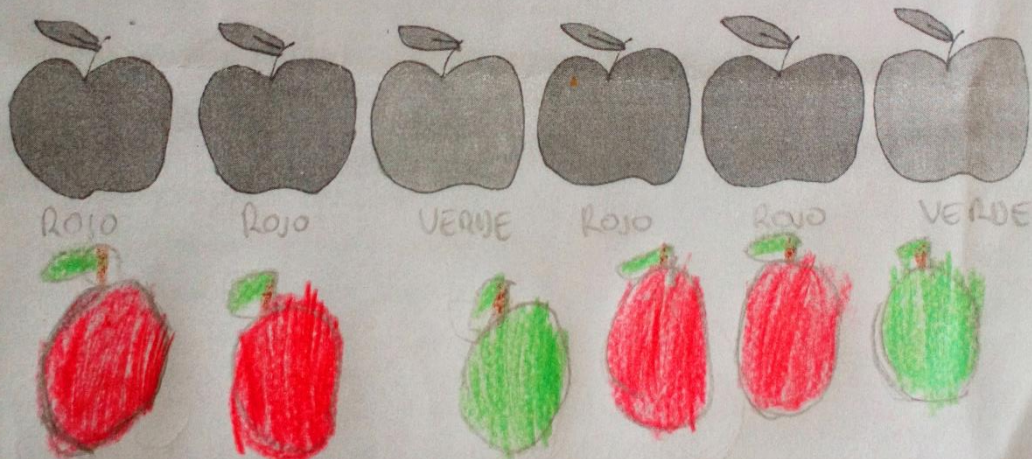
CONTAR



③ Realiza un dibujo de un murciélago a partir del siguiente círculo:



④ Completa la siguiente serie en la línea:



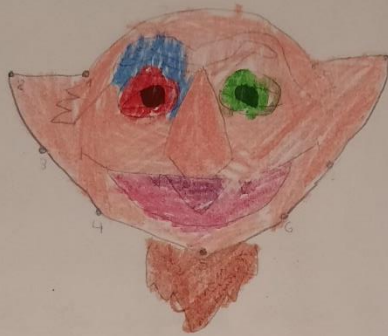
VIDEO 1

- a) QUE TITULO PONDRIAS A ESTE VIDEO ?
LAS NOTAS MUSICALES DE CONDE DRACO
- b) CUANTAS NOTAS MUSICALES CUENTA EL CONDE DRACO ?
86
- c) QUE INSTRUMENTO TOCA EL CONDE DRACO ?
ORGANO
- d) QUE ANIMALES ACOMPAÑAN AL CONDE DRACO ?
MURCIELAGO

VIDEO 2

- a) QUE TITULO PONDRIAS A ESTE VIDEO ?
DRACO Y LA VACA
- b) QUE QUIERE CONTAR EL CONDE DRACO ?
PAJARITOS
- c) QUE ANIMAL APARECE EN LUGAR DE LOS PAJAROS ?
UNA VACA
- d) CUANTAS VACAS CUENTA EL CONDE DRACO ?
1

① Completa el dibujo siguiendo y uniendo los puntos.
Después colorea el dibujo.



② Responde las preguntas sobre esta imagen.

- ¿Crees que es un personaje bueno o malo?

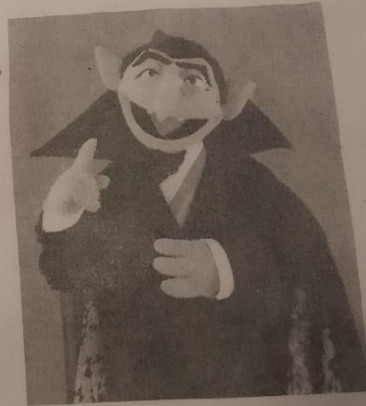
MALVADO

- ¿Dónde crees que vive el Conde Draco?

CON LA
POLICIA

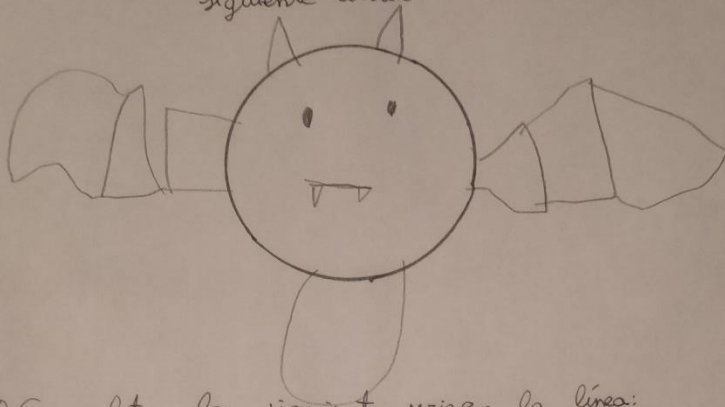
- ¿Qué crees que le gusta hacer al Conde Draco?

VER A

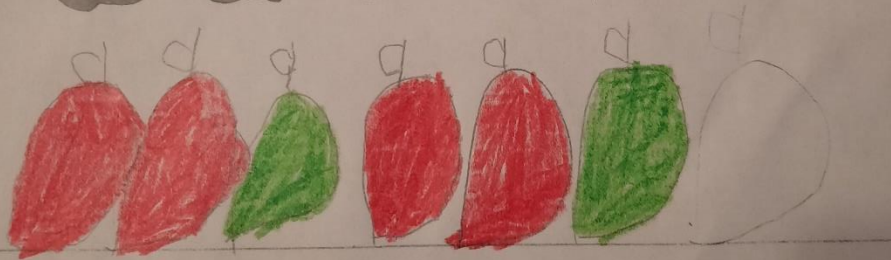
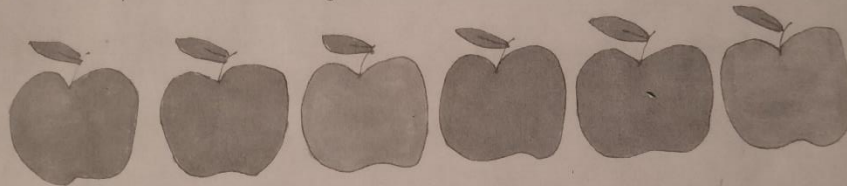


LOS AMIGOS

③ Realiza un dibujo de un murciélago a partir del siguiente círculo:



④ Completa la siguiente serie en la línea:



VIDEO 1

a) ALMENDRUCO
LAZO

b) 2

c) DIANO

d) MURIELAGOS

VIDEO 2

a) LA VACA LOCA

b) PAJAROS

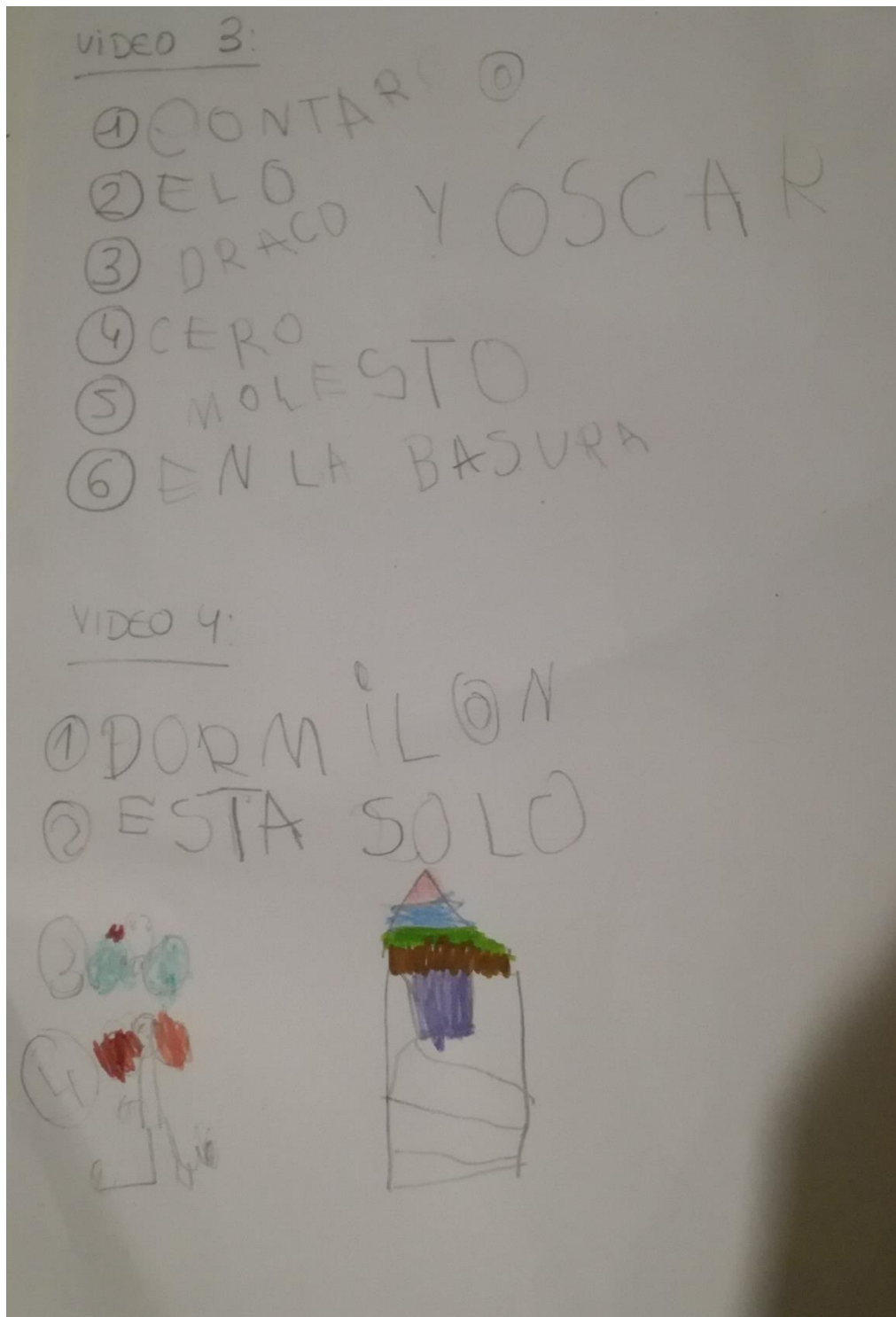
c) PONER MIGAS PAN

d) VACA

e) 1

b) Sesión II

- Niño 1



VIDEO 3

a) ¿Que título pondrias a este video?
EL CONDE DRACO Y EL CERO

b) ¿Qual es el número del día?
CERO

c) ¿Que personajes de Barrio Sésamo aparecen
en este video?
EL CONDE DRACO Y OSCAR

d) ¿Cuantos patos aparecen en el video?
NINGUNO

e) ¿Como se siente Oscar cuando ve al Conde Draco?
ENFADADO

f) ¿En donde se esconde Oscar del Conde Draco?
EN LA BASURA

VIDEO 4

a) ¿Que título pondrias a este video?

EL CONDE DRACO QUIERE DORMIR

b) ¿Por que' el Conde Draco canta esta canción.

PARA DORMIRSE

c) ¿Que animales veutz el Conde Draco
para dormir?

PAJARITOS Y ELEFANTES

d) ¿Dónde está el Conde Draco?

EN LA CAMA

- Niño 3

VIDEO 3

a) EL LIBRO DEL "O".

b) CERO

c) OSCAR Y EL CONDE DRACO.

d) CERO

e) ENFADADO

f) EN UN CUBO DE BASURA.

VIDEO 4

a) VAMOS A DORMIR.

b) PARA DORMIRSE

c) PAJAROS Y ELEFANTES

d) EN LA CAMA

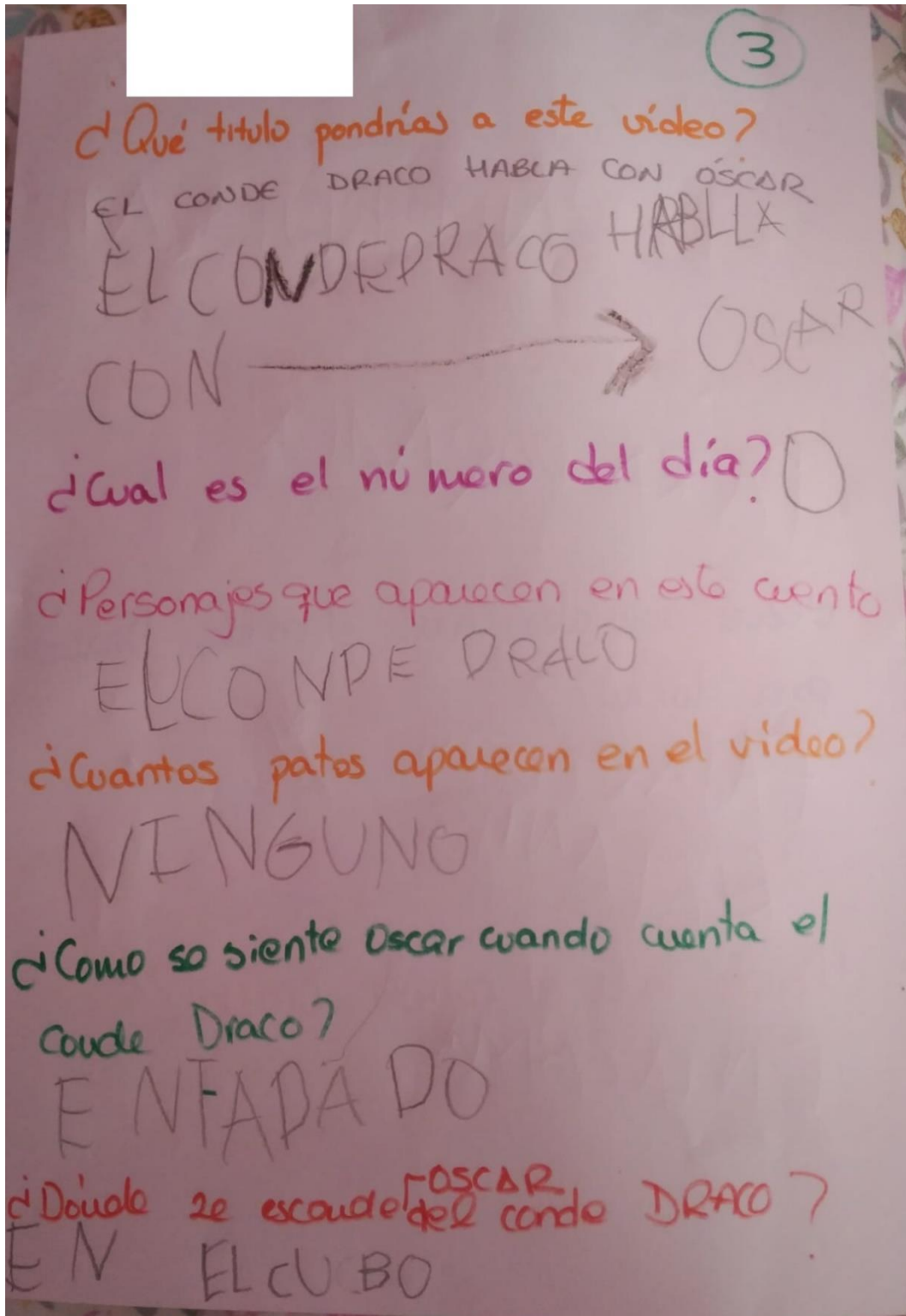
- Niño 4

Video 1:

- a) CERO DIA
- b) O
- c) CONDE Y OSCARC
- d) O
- e) ENFADADO
- f) PAPELERA

Video 2:

- a) CANCION PARA DORMIR
- b) PORQUE TIENE MIEDO
- c) ELEFANTES Y PAJAROS
- d) EN UNA CAMA



¿Que título pondrías a este video?
EL CONDE DORMIR

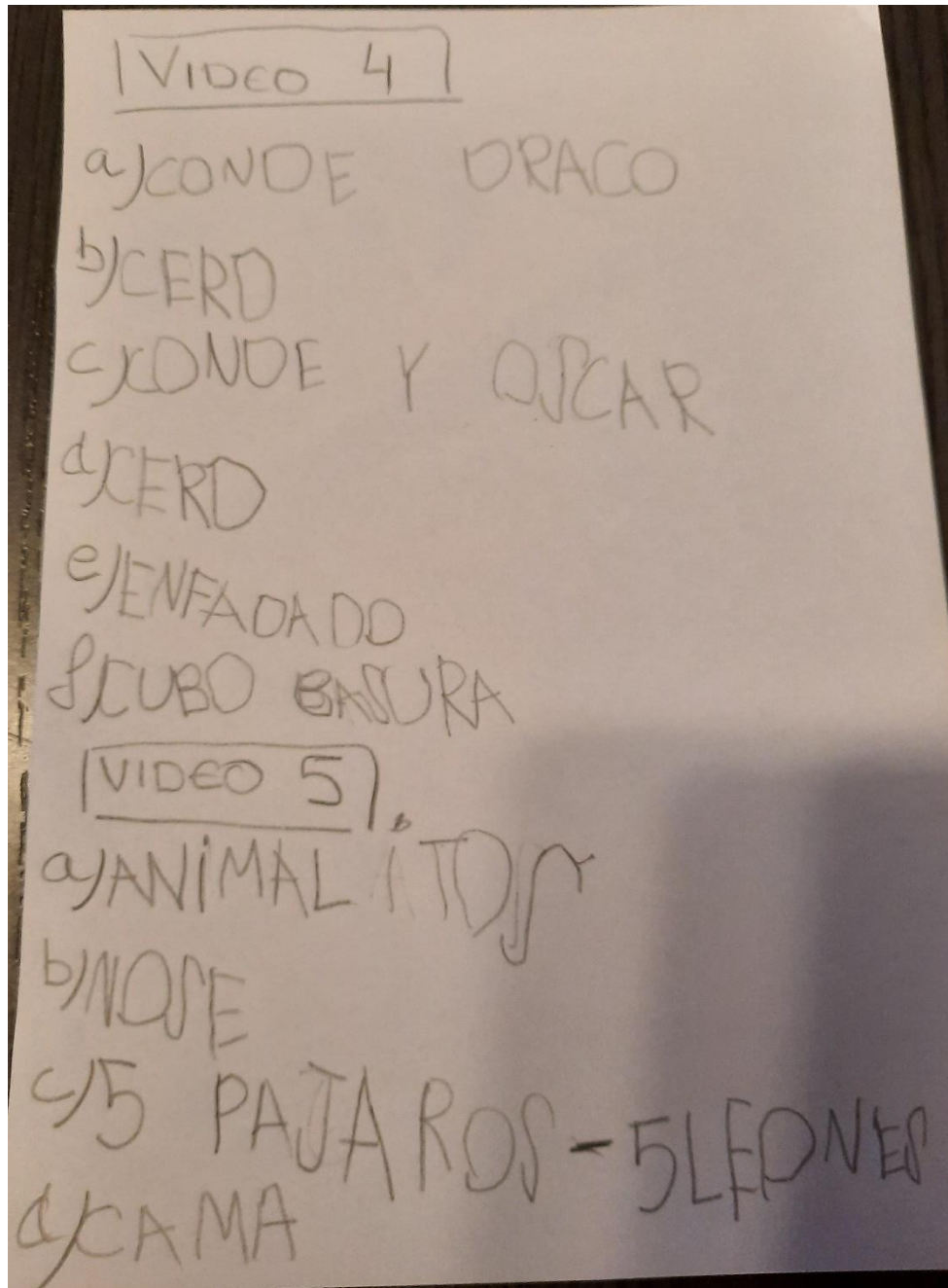
¿Por qué conde Draco canta esta canción?
PARA DORMIR

¿Qué animales cuenta el conde Draco
para dormir?

PAJARITOS
ELEFANTES

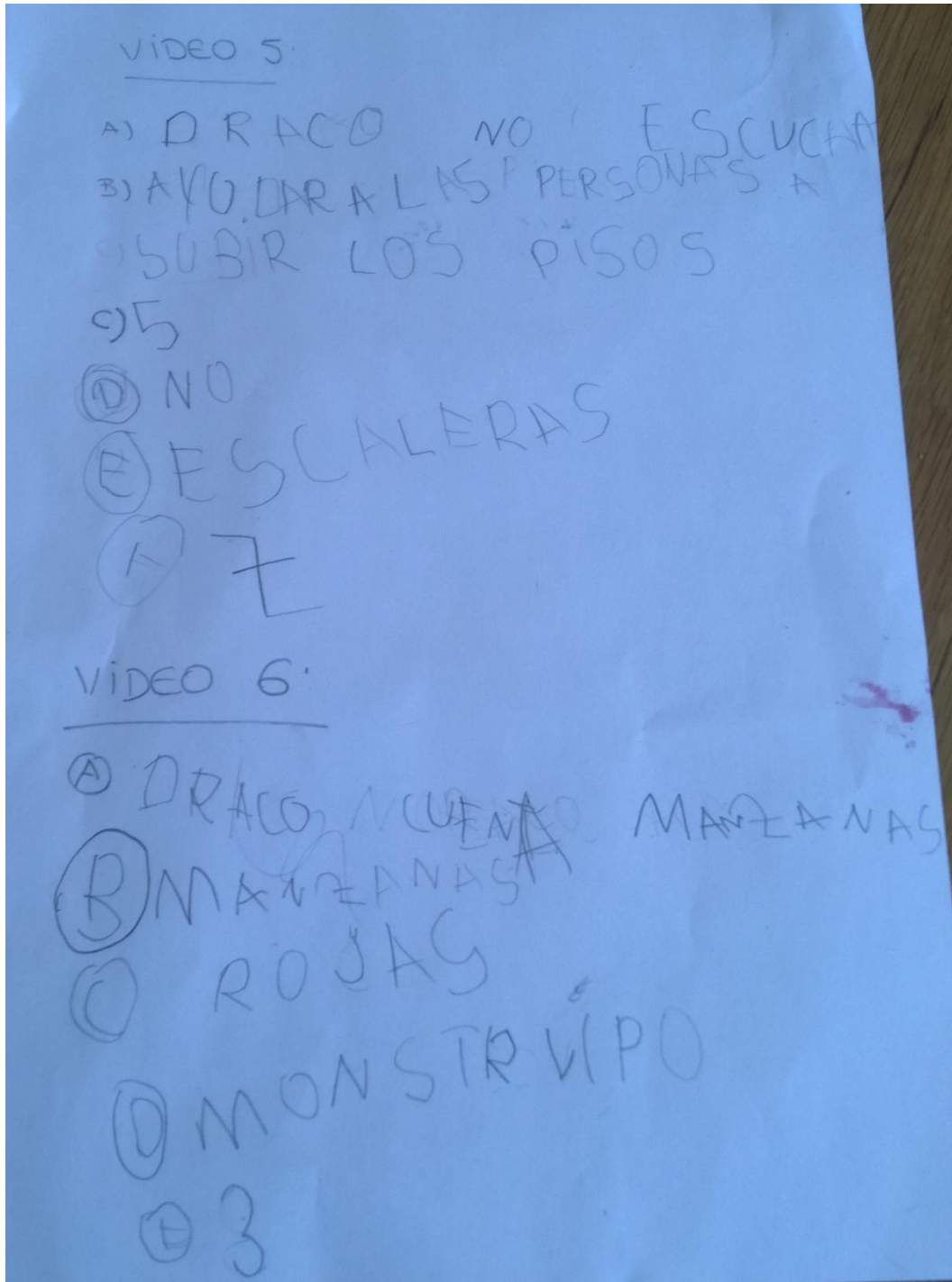
¿Dónde está el conde Draco?
EN LA CAMA

- Niño 6

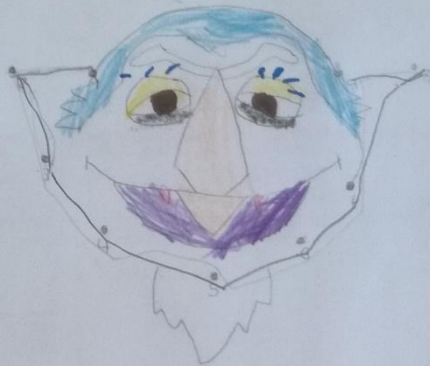


c) Sesión III

- Niño 1



① Completa el dibujo siguiendo y uniendo los puntos.
Después colorea el dibujo.



② Responde las preguntas sobre esta imagen.

- ¿Crees que es un personaje bueno o malo?

MALUADO

- ¿Dónde crees que vive el Conde Draco?

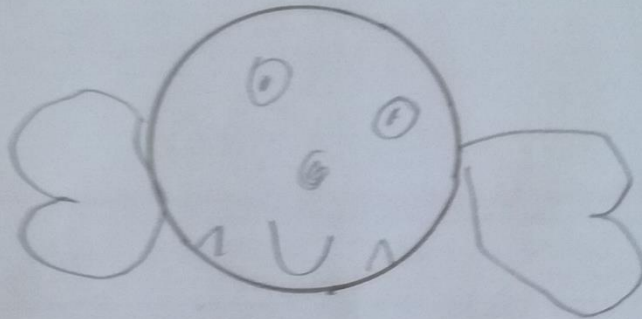
EN LA OSCURIDAD

- ¿Qué crees que le gusta hacer al Conde Draco?

TOCAR RINNO EL



③ Realiza un dibujo de un murciélago a partir del siguiente círculo:



④ Completa la siguiente serie en la línea:



NOMBRE



¿TE HA SUSTADO LOS
VOTOS DE BARRIO
DE SANJO?



¿TE HA SUSTADO EL
CONDE DRACO?



¿TE HA SUSTADO COLOCAR
AL CONDE DRACO?



¿HA SIDO BUENO USAR
UN PUNTERO A PARTIR DE
UN CÍRCULO?



¿TE SUSTO QUE EL CONDE
DRACO CUENTE TUCHAS
COJAS DIFERENTES?



VIDEO 5

a) ¿Que título pondrias a este video?
EL CONDE DRACO CUENTA PISOS

b) ¿En que trabajo el Conde Draco en este video?
EN UN ASCENSOR

c) ¿A que piso quiere ir la Rana Gustavo?
AL SÉPTIMO

d) ¿El Conde Draco le lleva bien al piso a la Rana Gustavo?
NO

e) ¿Por donde sube al final la Rana Gustavo al piso que queria?
POR LA ESCALERA

f) ¿Cuantos pisos tiene el elevador?
DIEZ

VIDEO 6

a) ¿ Que título pondrias a este video?
EL CONDE DRACO CUENTA MANZANAS

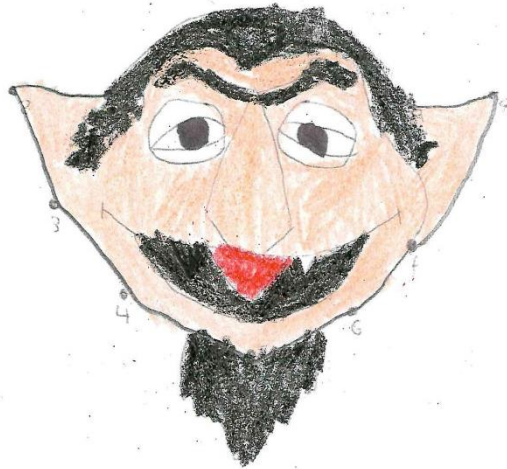
b) ¿ Que fruta cuenta el Conde Draco?
MANZANAS

c) ¿ De que color son las manzanas?
ROJAS

d) ¿ Quien se come las manzanas?
TRIKI

e) ¿ Cuantas coronas de manzana cuenta Triki
y el Conde Draco?
TRES

① Completa el dibujo siguiendo y uniendo los puntos.
Después colorea el dibujo.



② Responde las preguntas sobre esta imagen:

- ¿Crees que es un personaje bueno o malo?

BUENO

- ¿Dónde crees que vive el Conde Draco?

CASTILLO

- ¿Qué crees que le gusta hacer al Conde Draco?

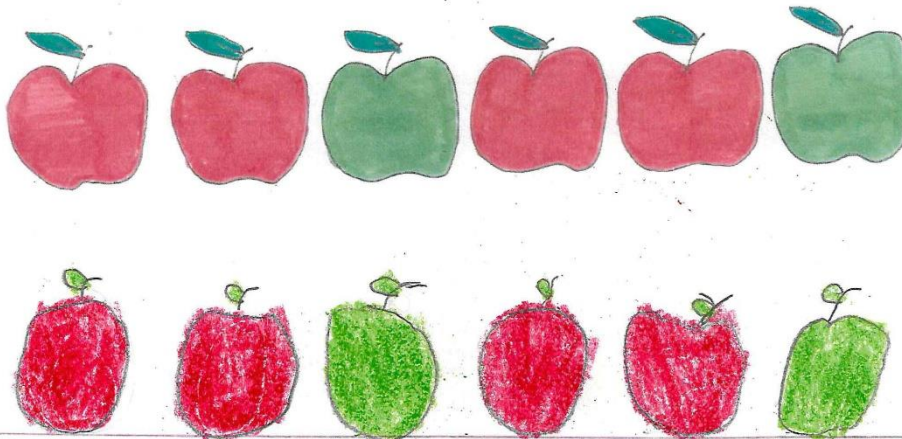
CONTAR










③ Realiza un dibujo de un murciélago a partir del siguiente círculo:



④ Completa la siguiente serie en la línea:



Nombre: ÀLEX		
¿Te han gustado los vídeos de Barrio Sésamo?		
¿Te ha gustado el Conde Draco?		
¿Te ha gustado colorear al Conde Draco?		
¿Ha sido divertido hacer un murciélago a partir de un círculo?		
¿Te gusta que el Conde Draco cuente muchas cosas diferentes?		

- Niño 3

VIDEO 5:

a)

EL ASCENSOR

b) ASCENSORISTA

c) SIETE

d) NO

e) ESCALERA

f) DIEZ

VIDEO 6:

a) EL CUENTA MANZANAS

b) MANZANAS

c) ROTAS

d) TRIKI

e) TRES

① Completa el dibujo siguiendo y uniendo los puntos.
Después colorea el dibujo.



② Responde las preguntas sobre esta imagen.

- ¿Crees que es un personaje bueno o malo?

BUENO

- ¿Dónde crees que vive el Conde Draco?

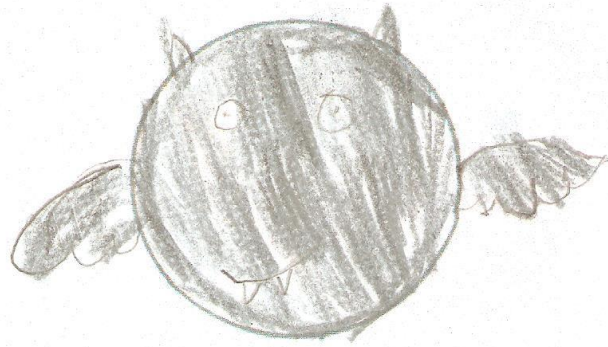
CASTILLO

- ¿Qué crees que le gusta hacer al Conde

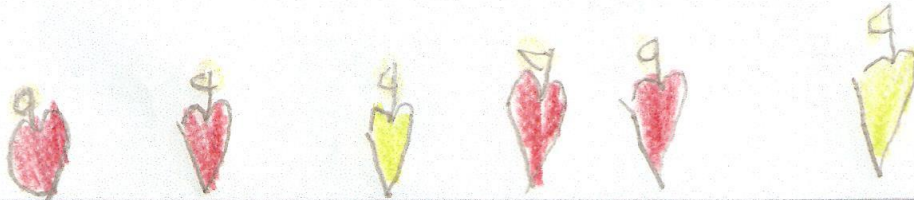
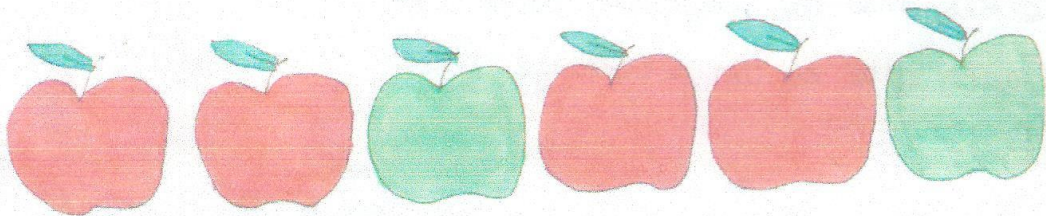
CONTAR
Draco?









③ Realiza un dibujo de un murciélago a partir del siguiente círculo:

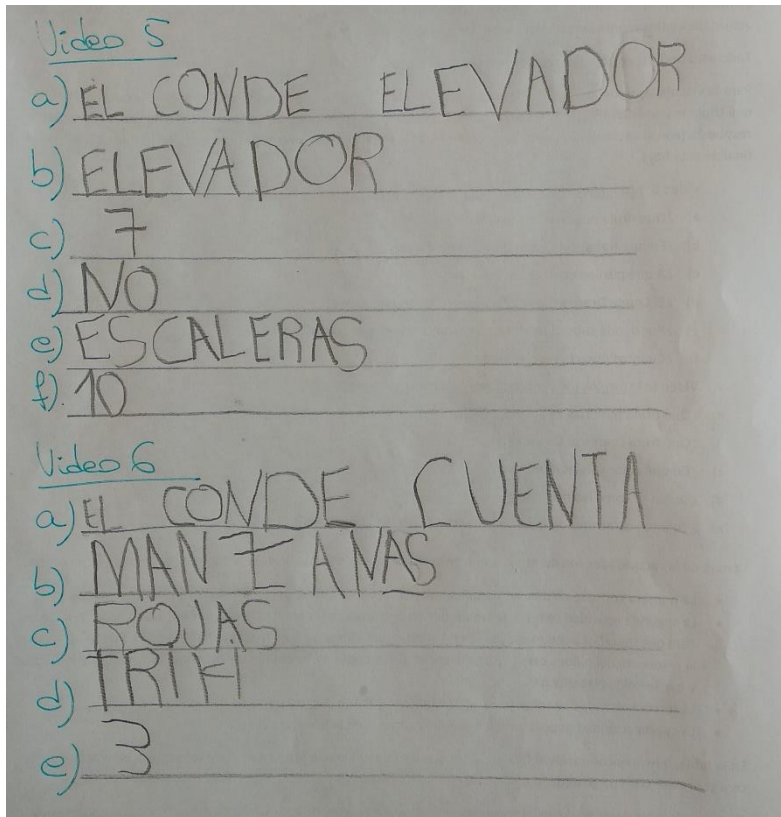


④ Completa la siguiente serie en la línea:




Nombre:		
¿Te han gustado los vídeos de Barrio Sésamo?		
¿Te ha gustado el Conde Draco?		
¿Te ha gustado colorear al Conde Draco?		
¿Ha sido divertido hacer un murciélago a partir de un círculo?		
¿Te gusta que el Conde Draco cuente muchas cosas diferentes?		

- Niño 4



① Completa el dibujo siguiendo y uniendo los puntos.
Después colorea el dibujo.



② Responde las preguntas sobre esta imagen.

- ¿Crees que es un personaje bueno o malo?


BUENO

- ¿Dónde crees que vive el Conde Draco?

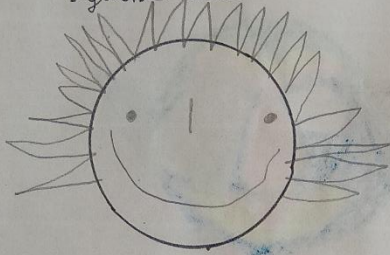
CUEVA

- ¿Qué crees que le gusta hacer al Conde Draco?

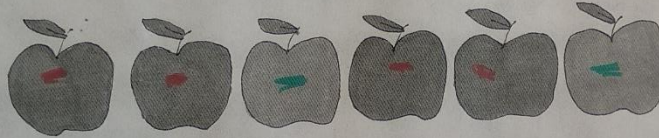
CONTAR










③ Realiza un dibujo de un murciélago a partir del siguiente círculo:



④ Completa la siguiente serie en la línea:



Nombre:		
¿Te han gustado los videos de Barrio Sésamo?		
¿Te ha gustado el Conde Draco?		
¿Te ha gustado colorear al Conde Draco?		
¿Ha sido divertido hacer un murciélago a partir de un círculo?		
¿Te gusta que el Conde Draco cuente muchas cosas diferentes?		

VIDEO (5)

- a) QUE TITULO PONDRIAS A ESTE VIDEO?
EL CONDE DRACO SUBIENDO A LA RANA
- b) EN QUE TRABAJA EL CONDE DRACO EN ESTE VIDEO?
ELEVATORISTA
- c) A QUE PISO QUIERE IR LA RANA GUSTAVO?
SEPTIMO PISO
- d) EL CONDE DRACO LE LLEVA BIEN AL PISO A LA RANA GUSTAVO?
NO
- e) POR DONDE SUBE AL FINAL LA RANA GUSTAVO AL PISO QUE QUIERE?
POR LAS ESCALERAS
- f) CUANTOS PISOS TIENE EL ELEVADOR?
DIEZ

Video (6)

- a) QUE TITULO LE PONDRIAS A ESTE VIDEO?
DRACO, CONTANDO MANZANAS
- b) QUE FRUTA CUENTA EL CONDE DRACO?
MANZANA
- c) DE QUE COLOR SON LAS MANZANAS?
ROJAS
- d) QUIEN SE COME LAS MANZANAS?
TRIKI
- e) CUANTOS CORAZONES DE MANZANA CUENTA TRIKI CON C. DRACO?
TRES

① Completa el dibujo siguiendo y uniendo los puntos.
Después colorea el dibujo.



② Responde las preguntas sobre esta imagen.

- ¿Crees que es un personaje bueno o malo?

MALO

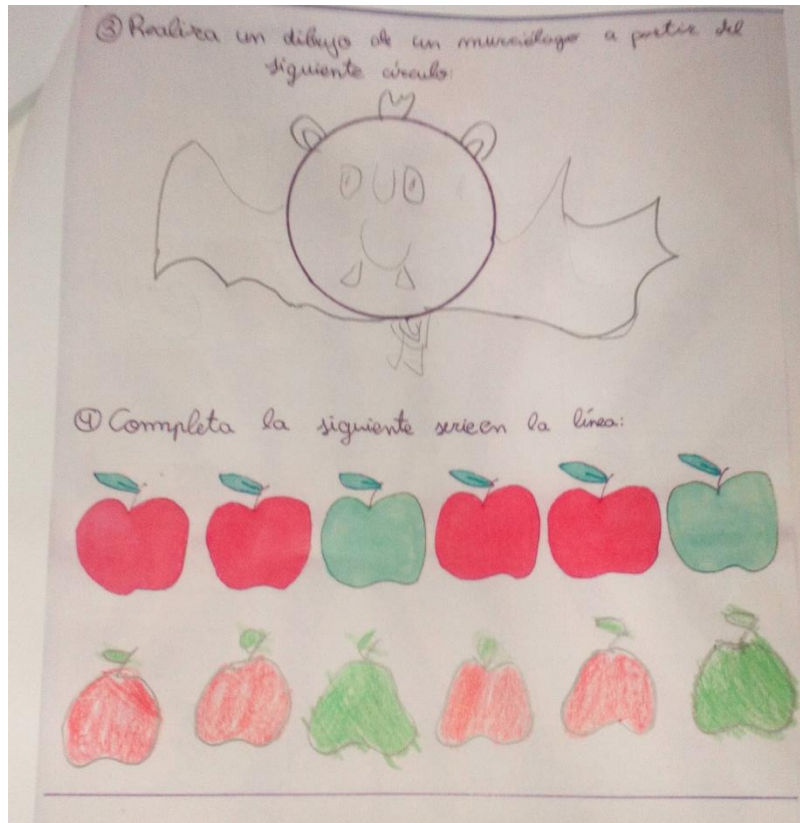
- ¿Dónde crees que vive el Conde Draco?

EN UN CASTILLO

- ¿Qué crees que le gusta hacer al Conde Draco?

CONTAR

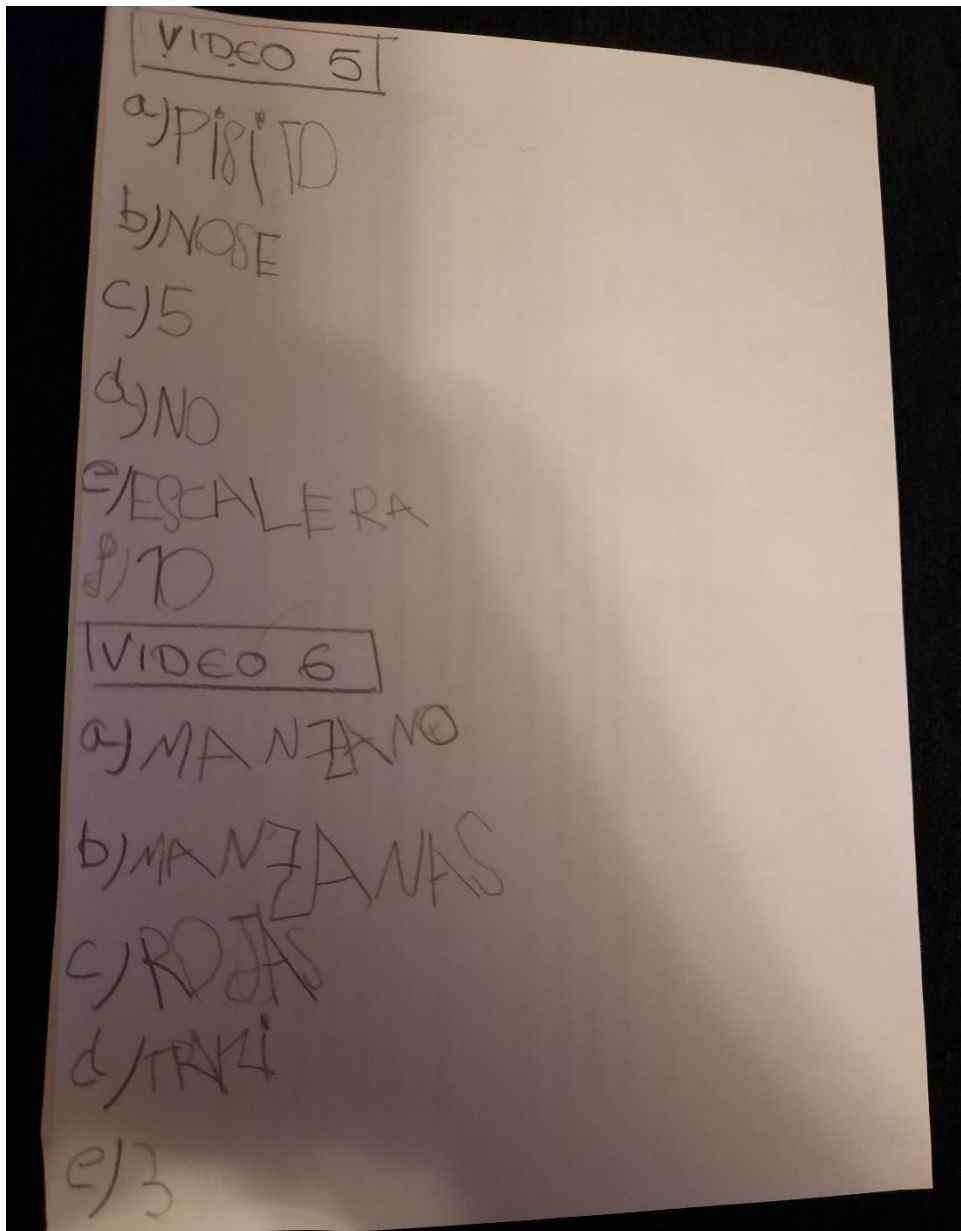




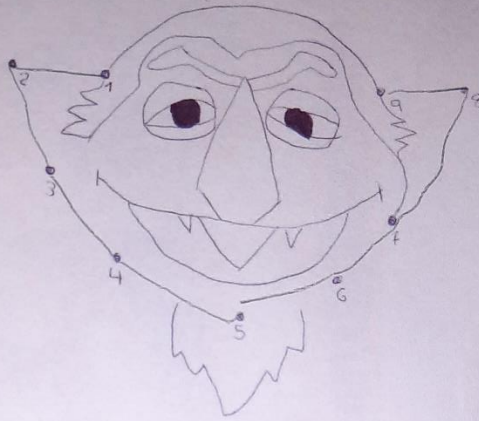
Nombre:

	😊	☹️
¿Te han gustado los videos de Barrio Sésamo?	😊	
¿Te ha gustado el Conde Draco?	😊	
¿Te ha gustado colorear al Conde Draco?	😊	
¿Ha sido divertido hacer un murciélago a partir de un círculo?	😊	
¿Te gusta que el Conde Draco cuente muchas cosas diferentes?	😊	

- Niño 6



① Completa el dibujo siguiendo y uniendo los puntos.
Después colorea el dibujo.



② Responde las preguntas sobre esta imagen:

- ¿Crees que es un personaje bueno o malvado?

BUENO

- ¿Dónde crees que vive el Conde Draco?

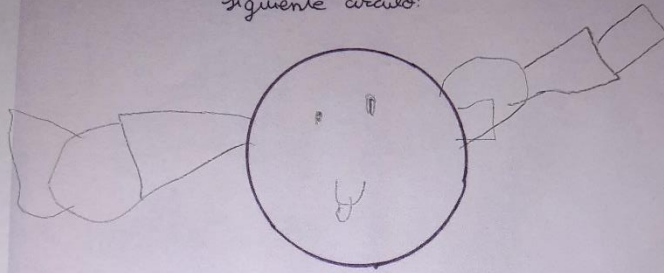
CASTILLO

- ¿Qué crees que le gusta hacer al Conde Draco?

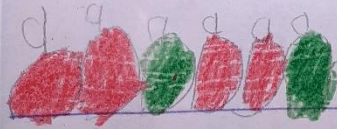
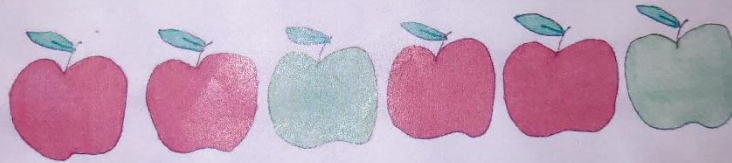
CONTAR











③ Realiza un dibujo de un murciélago a partir del siguiente círculo:



④ Completa la siguiente serie en la línea:



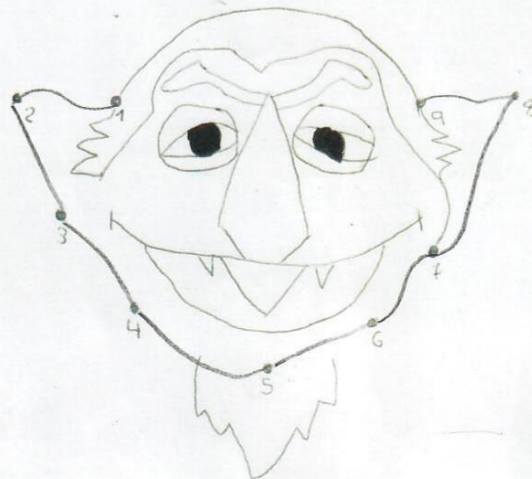
Nombre:		
¿Te han gustado los videos de Barrio Sésamo?		
¿Te ha gustado el Conde Draco?		
¿Te ha gustado colorear al Conde Draco?		
¿Ha sido divertido hacer un murciélago a partir de un círculo?		
¿Te gusta que el Conde Draco cuente muchas cosas diferentes?		

10.5. Anexo V: Respuestas del grupo de control

a) Sesión I

- Niño 7

① Completa el dibujo siguiendo y uniendo los puntos.
Después colorea el dibujo.



② Responde las preguntas sobre esta imagen:

- ¿Crees que es un personaje bueno o malo?

MALO

- ¿Dónde crees que vive el Conde Drácula?

EN UNA CUEVA

- ¿Qué crees que le gusta hacer al Conde Drácula?

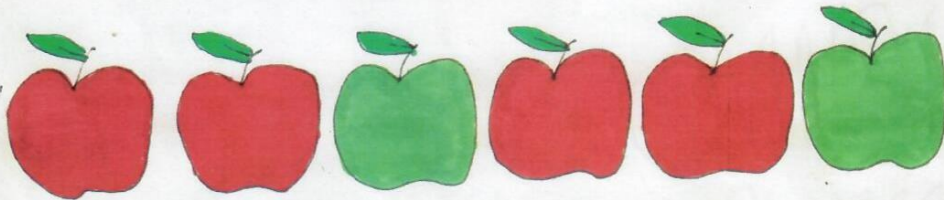
HACER SOPA



③ Realiza un dibujo de un murciélago a partir del siguiente círculo:



④ Completa la siguiente serie en la línea:



① Completa el dibujo siguiendo y uniendo los puntos.
Después colorea el dibujo.



② Responde las preguntas sobre esta imagen:

- ¿Crees que es un personaje bueno o malo?

BUENO

- ¿Dónde crees que vive el Conde Draco?

CASA

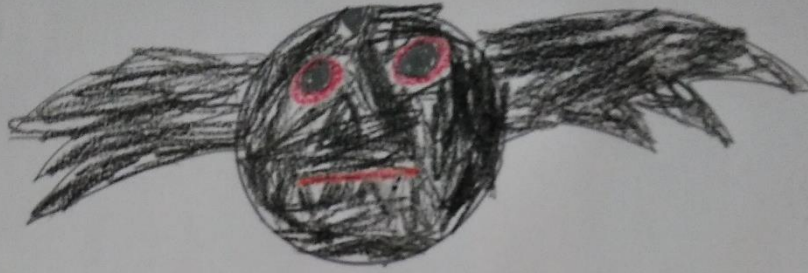
TENEBROSA

- ¿Qué crees que le gusta hacer al Conde

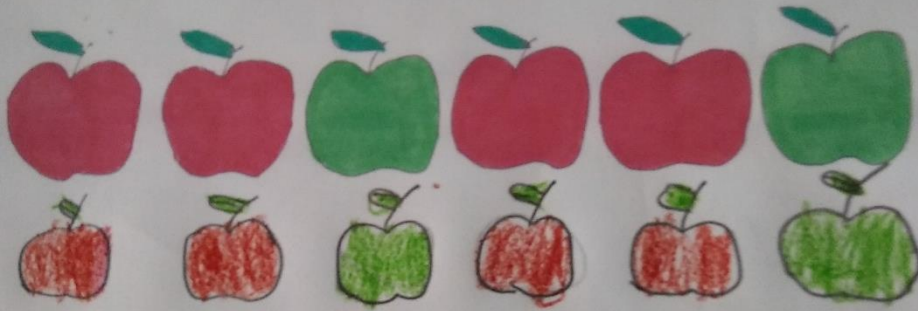
Draco?
CONTAR



③ Realiza un dibujo de un murciélago a partir del siguiente círculo:



④ Completa la siguiente serie en la línea:



① Completa el dibujo siguiendo y uniendo los puntos.
Después colorea el dibujo.



② Responde las preguntas sobre esta imagen:

- ¿Crees que es un personaje bueno o malo?

MALVADO

- ¿Dónde crees que vive el Conde Draco?

EN UN CASTILLO

- ¿Qué crees que le gusta hacer al Conde Draco?

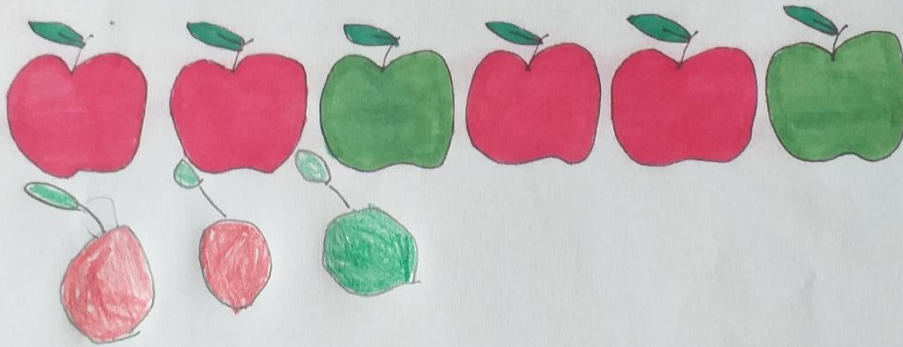
FUEGO



③ Realiza un dibujo de un murciélago a partir del siguiente círculo:




④ Completa la siguiente serie en la línea:



- Niño 10

① Completa el dibujo siguiendo y uniendo los puntos.
Después colorea el dibujo.




② Responde las preguntas sobre esta imagen.

- ¿Crees que es un personaje bueno o malo?
- MALO

- ¿Dónde crees que vive el Conde Drácula?
- EN UN CASTILLO

- ¿Qué crees que le gusta hacer al Conde Drácula?

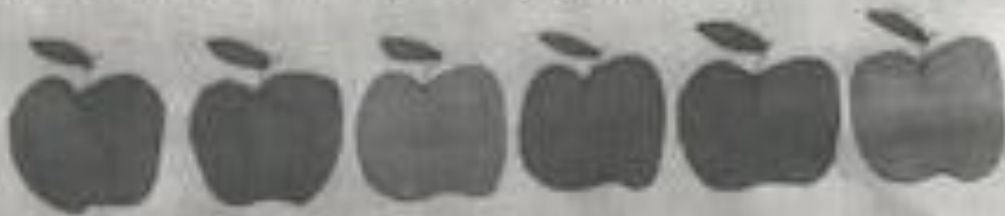
CONTE



③ Realiza un dibujo de un murciélago a partir del siguiente círculo



④ Completa la siguiente sucesión de líneas



① Completa el dibujo siguiendo y uniendo los puntos.
Después colorea el dibujo.



② Responde las preguntas sobre esta imagen:

- ¿Crees que es un personaje bueno o malo?

malo

- ¿Dónde crees que vive el Conde Drácula?

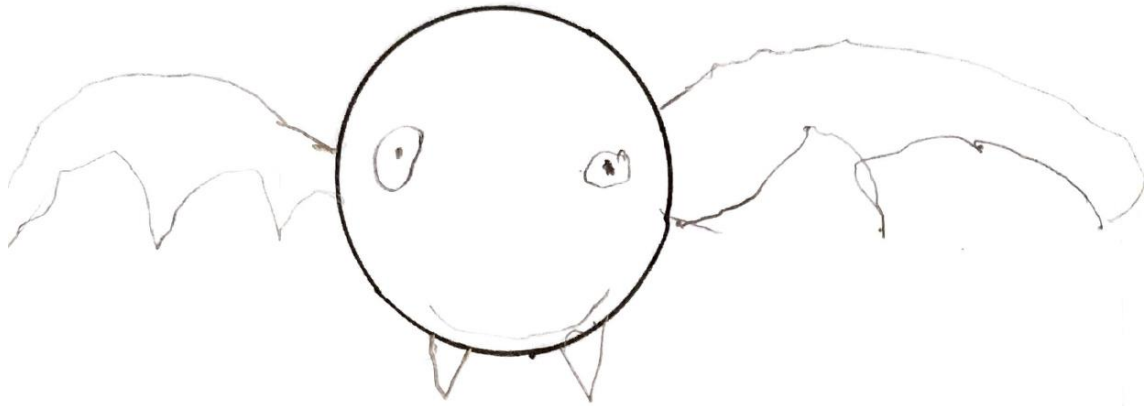
Castillo

- ¿Qué crees que le gusta hacer al Conde Drácula?

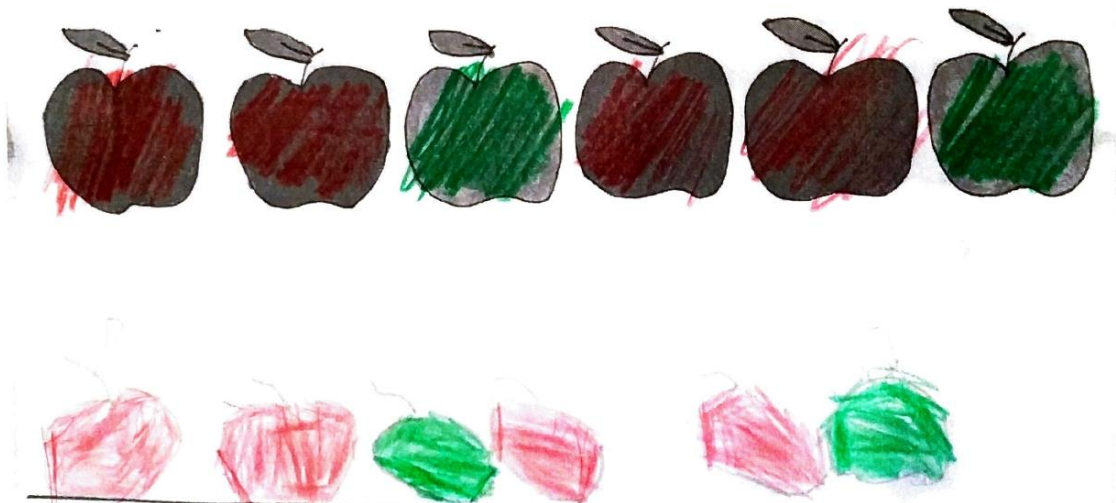
Cocinar



③ Realiza un dibujo de un murciélago a partir del siguiente círculo:



④ Completa la siguiente serie en la línea:



① Completa el dibujo siguiendo y uniendo los puntos.
Después colorea el dibujo.



② Responde las preguntas sobre esta imagen.

- ¿Crees que es un personaje bueno o malo?

BUENO

- ¿Dónde crees que vive el Conde Drácula?

CASTILLO

- ¿Qué crees que le gusta hacer al Conde Drácula?

TOCAR



PIANO

③ Realiza un dibujo de un murciélago a partir del siguiente círculo.



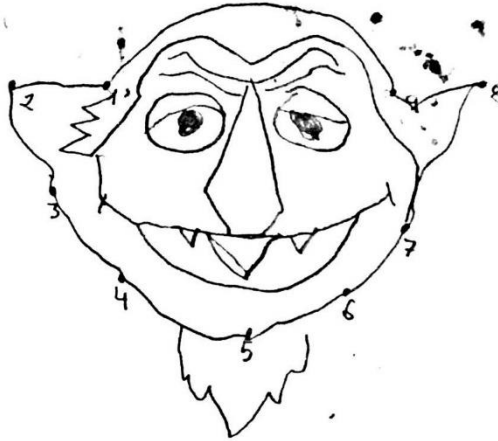
④ Completa la siguiente serie en la línea:



b) Sesión III

- Niño 7

①



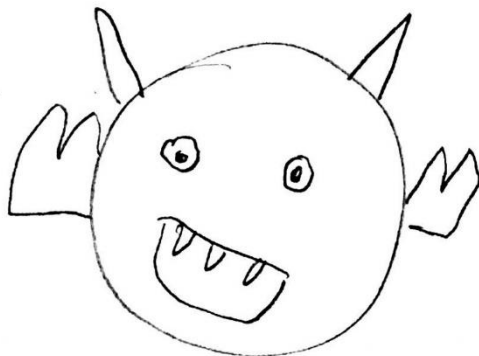
②

a) BUENO

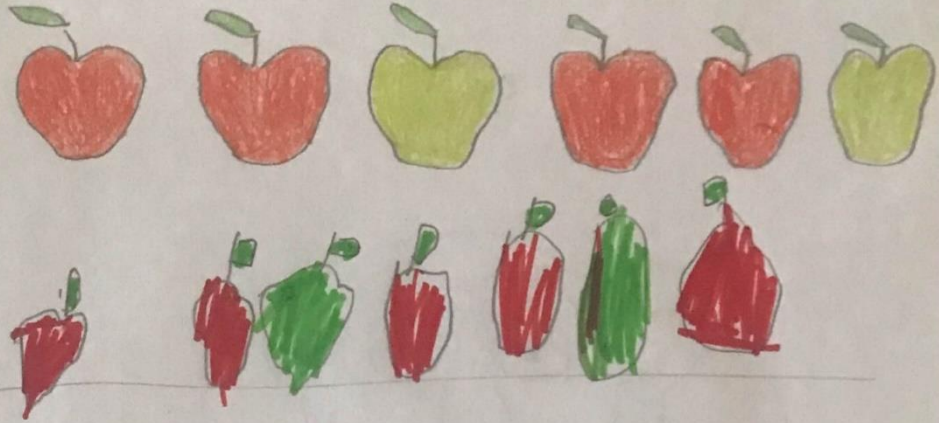
b) CASTILLO

c) CONTAR




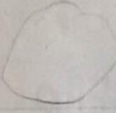


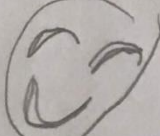

③



④



NOMBRE:

		
1		
2		
3		
4		
5		

① Completa el dibujo siguiendo y uniendo los puntos.
Después colorea el dibujo.



② Responde las preguntas sobre esta imagen.
- ¿Crees que es un personaje bueno o malo?

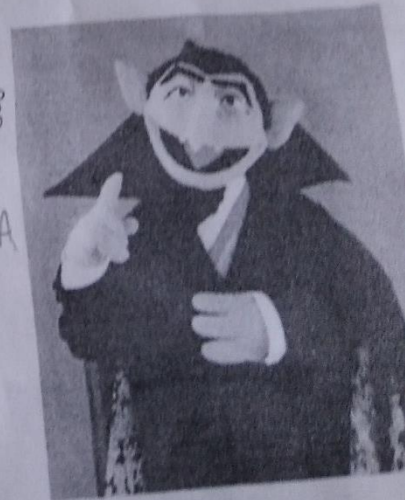
BUENO

- ¿Dónde crees que vive el Conde Draco?

TENEBROSA
CASA

- ¿Qué crees que le gusta hacer al Conde Draco?

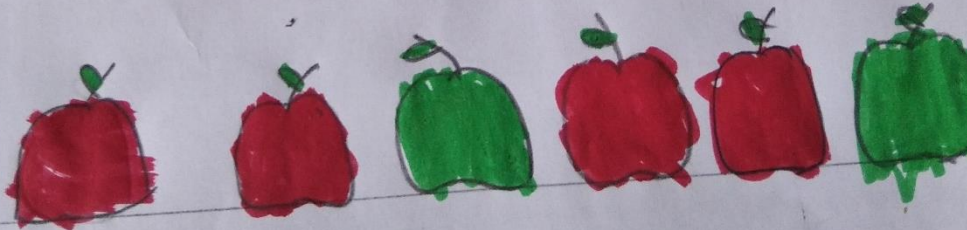
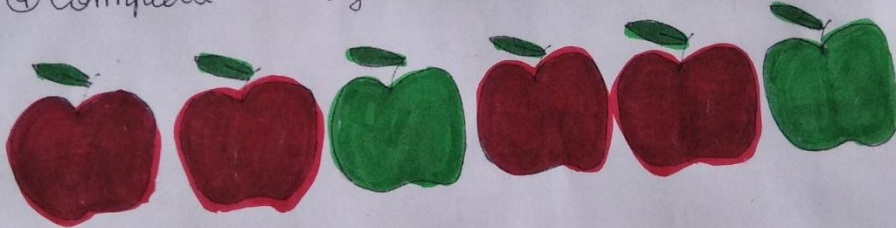
CONTAR





③ Realiza un dibujo de un murciélago a partir del siguiente círculo:



④ Completa la siguiente serie en la línea:



Nombre:		
¿Te han gustado los vídeos de Barrio Sésamo?	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Te ha gustado el Conde Draco?	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Te ha gustado colorear al Conde Draco?	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Ha sido divertido hacer un murciélago a partir de un círculo?	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Te gusta que el Conde Draco cuente muchas cosas diferentes?	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

- Niño 9

① Completa el dibujo siguiendo y uniendo los puntos.
Después colorea el dibujo.



② Responde las preguntas sobre esta imagen:

- ¿Crees que es un personaje bueno o malo?

BUENO

- ¿Dónde crees que vive el Conde Draco?

EN UN CASTILLO

- ¿Qué crees que le gusta hacer al Conde Draco?

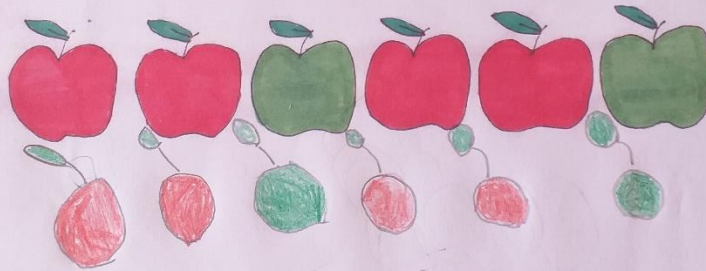
ENSEÑAR





③ Realiza un dibujo de un murciélago a partir del siguiente círculo:



④ Completa la siguiente serie en la línea:



Nombre:		
¿Te han gustado los videos de barrio sesamo?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Te ha gustado el conde draco?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Te ha gustado colorear al conde draco?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
¿Ha sido divertido hacer un murciélago a partir de un círculo?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Te gusta que el conde draco use muchas cosas diferentes?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

① Completa el dibujo siguiente y uniendo los puntos.
Después colorea el dibujo.



② Responde las preguntas sobre esta imagen.

¿Crees que es un personaje bueno o malo?

BUENO

¿Dónde crees que vive el Conde Drácula?

EN EL CASTILLO

¿Qué crees que le gusta hacer al Conde Drácula?

BEBER





1) Realiza un dibujo de un monstruo a partir del siguiente fruto



2) Completa los siguientes con la línea




Nombre:		
<input type="text"/>		
¿Te han gustado los roles de Barro de Suanes?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Te ha gustado el Corde Draco?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Te ha gustado colorear el Corde Draco?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
¿Ha sido divertido hacer un monstruo a partir de un fruto?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Te gusta que el Corde Draco cuente muchas cosas diferentes?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

① Completa el dibujo siguiendo y uniendo los puntos.
Después colorea el dibujo.



② Responde las preguntas sobre esta imagen:

- ¿Crees que es un personaje bueno o malo?

BUENO

- ¿Dónde crees que vive el Conde Draco?

CASA FUKAV

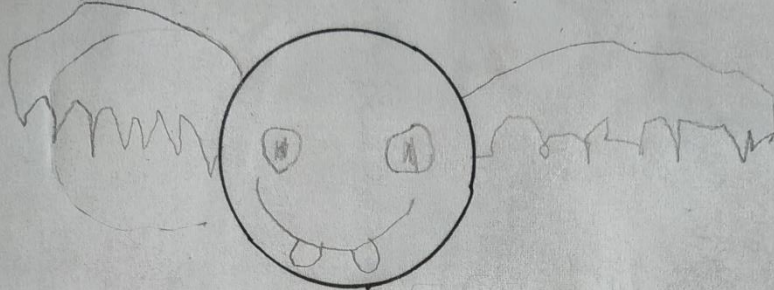
TAPA

- ¿Qué crees que le gusta hacer al Conde Draco?

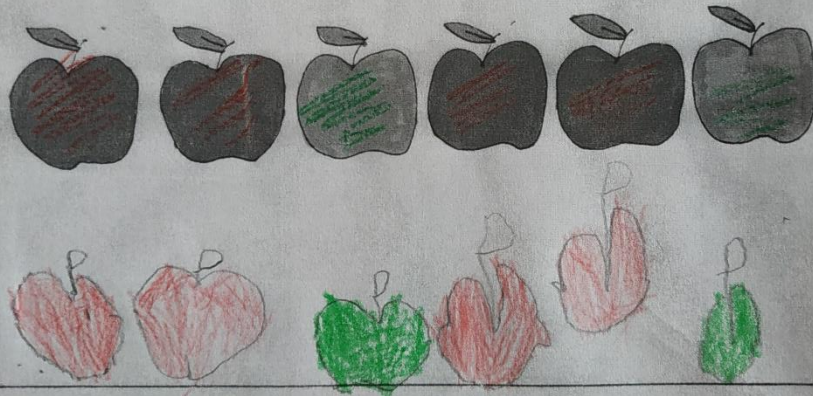
CONTAR










③ Realiza un dibujo de un murciélago a partir del siguiente círculo:

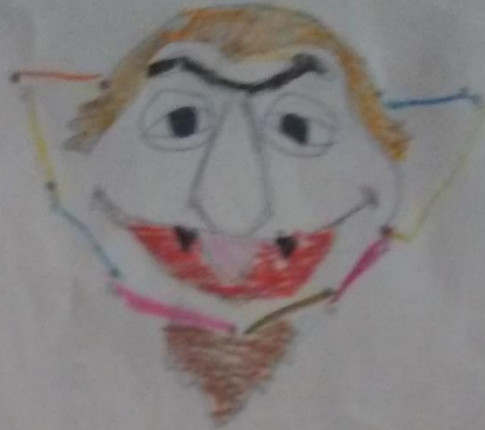


④ Completa la siguiente serie en la línea:



Nombre:		
¿Te han gustado los vídeos de Barrio Sésamo?		
¿Te ha gustado el Conde Draco?		
¿Te ha gustado colorear al Conde Draco?		
¿Ha sido divertido hacer un murciélago a partir de un círculo?		
¿Te gusta que el Conde Draco cuente muchas cosas diferentes?		

① Completa el dibujo siguiendo y uniendo los puntos.
Después colorea el dibujo.



② Responde las preguntas sobre esta imagen.

- ¿Crees que es un personaje bueno o malo?

BUENO

- ¿Dónde crees que vive el Conde Drácula?

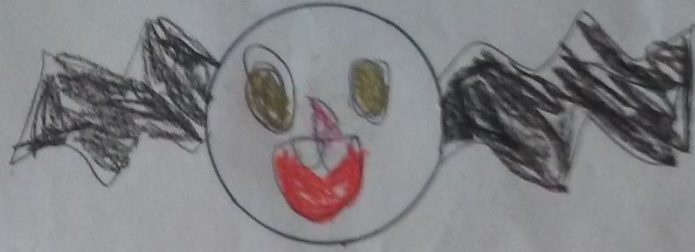
EDIFICIO

- ¿Qué crees que le gusta hacer al Conde Drácula?

CONTAR

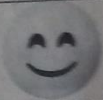
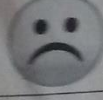


③ Realiza un dibujo de un murciélago a partir del siguiente círculo



④ Completa la siguiente serie en la línea:



Nombre:		
¿Te han gustado los videos de Barrio Sésamo?	S I	
¿Te ha gustado el Conde Draco?	S I	
¿Te ha gustado colorear al Conde Draco?	S I	
¿Ha sido divertido hacer un murciélago a partir de un círculo?	S I	
¿Te gusta que el Conde Draco cuente muchas cosas diferentes?	S I	

10.6. Anexo VI: Evaluación de grupo experimental

- Niño 1

Número de alumno: 1			
Grupo: Experimental			
Actividad 1: Unir los puntos			
Ítems	Si	No	A veces
Pasa por todos los puntos	X		
Sigue los puntos para formar la figura	X		
Colorea la figura			X
Observaciones: Colorea la figura añadiéndole algunos rasgos como pestañas			

Número de alumno: 1			
Grupo: Experimental			
Actividad 2: Responder las preguntas sobre la imagen			
Ítems	Si	No	A veces
Responde todas las preguntas	X		
Usa respuestas creativas	X		
Asocia al personaje a Barrio Sésamo		X	
Cambian sus respuestas en el pretest y el postest		X	
Observaciones:			

Número de alumno: 1			
Grupo: Experimental			
Actividad 3: Realizar un murciélago a partir de un círculo			
Ítems	Si	No	A veces
Realiza el dibujo	X		
Colorea el dibujo		X	
Utiliza el círculo para crear el dibujo			X
Observaciones: En el postest, dibuja una figura similar a la de un humano, pudiendo ser este el Conde Draco.			

Número de alumno: 1			
Grupo: Experimental			
Actividad 4: Seguir la serie de manzanas			
Ítems	Si	No	A veces
Continúa la serie de manzanas	X		
Es capaz de dibujar las manzanas	X		
Sigue los colores indicados en la serie de manzanas	X		
Completa la serie de manzanas	X		
Observaciones:			

Número de alumno: 1			
Grupo Experimental			
Respuestas del video fórum			
Ítems	Si	No	A veces
Responde correctamente a las preguntas que se le hacen	X		
Son respuestas creativas	X		
Responde realizando dibujos en vez de palabras	X		
Observaciones:			

- **Niño 2**

Número de alumno: 2			
Grupo: Experimental			
Actividad 1: Unir los puntos			
Ítems	Si	No	A veces
Pasa por todos los puntos	X		
Sigue los puntos para formar la figura	X		
Colorea la figura	X		
Observaciones:			

Número de alumno: 2			
Grupo: Experimental			
Actividad 2: Responder las preguntas sobre la imagen			
Ítems	Si	No	A veces
Responde todas las preguntas	X		
Usa respuestas creativas	X		
Asocia al personaje a Barrio Sésamo	X		
Cambian sus respuestas en el pretest y el postest	X		
Observaciones:			

Número de alumno: 2			
Grupo: Experimental			
Actividad 3: Realizar un murciélago a partir de un círculo			
Ítems	Si	No	A veces
Realiza el dibujo	X		
Colorea el dibujo	X		
Utiliza el círculo para crear el dibujo	X		
Observaciones:			

Número de alumno: 2			
Grupo: Experimental			
Actividad 4: Seguir la serie de manzanas			
Ítems	Si	No	A veces
Continúa la serie de manzanas	X		
Es capaz de dibujar las manzanas	X		
Sigue los colores indicados en la serie de manzanas	X		
Completa la serie de manzanas	X		
Observaciones:			

Número de alumno: 2			
Grupo Experimental			
Respuestas del video fórum			
Ítems	Si	No	A veces
Responde correctamente a las preguntas que se le hacen	X		
Son respuestas creativas	X		
Responde realizando dibujos en vez de palabras			X
Observaciones:			

- **Niño 3**

Número de alumno: 3			
Grupo: Experimental			
Actividad 1: Unir los puntos			
Ítems	Si	No	A veces
Pasa por todos los puntos	X		
Sigue los puntos para formar la figura	X		
Colorea la figura	X		
Observaciones:			

Número de alumno: 3			
Grupo: Experimental			
Actividad 2: Responder las preguntas sobre la imagen			
Ítems	Si	No	A veces
Responde todas las preguntas	X		
Usa respuestas creativas	X		
Asocia al personaje a Barrio Sésamo	X		
Cambian sus respuestas en el pretest y el posttest		X	
Observaciones:			

Número de alumno: 3			
Grupo: Experimental			
Actividad 3: Realizar un murciélago a partir de un círculo			
Ítems	Si	No	A veces
Realiza el dibujo	X		
Colorea el dibujo	X		
Utiliza el círculo para crear el dibujo	X		
Observaciones:			

Número de alumno: 3			
Grupo: Experimental			
Actividad 4: Seguir la serie de manzanas			
Ítems	Si	No	A veces
Continúa la serie de manzanas	X		
Es capaz de dibujar las manzanas	X		
Sigue los colores indicados en la serie de manzanas	X		
Completa la serie de manzanas	X		
Observaciones:			

Número de alumno: 3			
Grupo Experimental			
Respuestas del video fórum			
Ítems	Si	No	A veces
Responde correctamente a las preguntas que se le hacen	X		
Son respuestas creativas	X		
Responde realizando dibujos en vez de palabras			X
Observaciones:			

- Niño 4

Número de alumno: 4			
Grupo: Experimental			
Actividad 1: Unir los puntos			
Ítems	Si	No	A veces
Pasa por todos los puntos	X		
Sigue los puntos para formar la figura	X		
Colorea la figura	X		
Observaciones: Colorea utilizando colores que no corresponden al personaje, como el rostro verde			

Número de alumno: 4			
Grupo: Experimental			
Actividad 2: Responder las preguntas sobre la imagen			
Ítems	Si	No	A veces
Responde todas las preguntas	X		
Usa respuestas creativas	X		
Asocia al personaje a Barrio Sésamo	X		
Cambian sus respuestas en el pretest y el postest	X		
Observaciones:			

Número de alumno: 4			
Grupo: Experimental			
Actividad 3: Realizar un murciélago a partir de un círculo			
Ítems	Si	No	A veces
Realiza el dibujo	X		
Colorea el dibujo		X	
Utiliza el círculo para crear el dibujo	X		
Observaciones:			

Número de alumno: 4			
Grupo: Experimental			
Actividad 4: Seguir la serie de manzanas			
Ítems	Si	No	A veces
Continúa la serie de manzanas	X		
Es capaz de dibujar las manzanas	X		
Sigue los colores indicados en la serie de manzanas	X		
Completa la serie de manzanas	X		
Observaciones:			

Número de alumno: 4			
Grupo Experimental			
Respuestas del video fórum			
Ítems	Si	No	A veces
Responde correctamente a las preguntas que se le hacen	X		
Son respuestas creativas	X		
Responde realizando dibujos en vez de palabras			X
Observaciones:			

- Niño 5

Número de alumno: 5			
Grupo: Experimental			
Actividad 1: Unir los puntos			
Ítems	Si	No	A veces
Pasa por todos los puntos	X		
Sigue los puntos para formar la figura	X		
Colorea la figura			X
Observaciones:			

Número de alumno: 5			
Grupo: Experimental			
Actividad 2: Responder las preguntas sobre la imagen			
Ítems	Si	No	A veces
Responde todas las preguntas	X		
Usa respuestas creativas	X		
Asocia al personaje a Barrio Sésamo			X
Cambian sus respuestas en el pretest y el postest			X
Observaciones:			

Número de alumno: 5			
Grupo: Experimental			
Actividad 3: Realizar un murciélago a partir de un círculo			
Ítems	Si	No	A veces
Realiza el dibujo	X		
Colorea el dibujo		X	
Utiliza el círculo para crear el dibujo	X		
Observaciones:			

Número de alumno: 5			
Grupo: Experimental			
Actividad 4: Seguir la serie de manzanas			
Ítems	Si	No	A veces
Continua la serie de manzanas	X		
Es capaz de dibujar las manzanas	X		
Sigue los colores indicados en la serie de manzanas	X		
Completa la serie de manzanas	X		
Observaciones:			

Número de alumno: 5			
Grupo Experimental			
Respuestas del video fórum			
Ítems	Si	No	A veces
Responde correctamente a las preguntas que se le hacen	X		
Son respuestas creativas	X		
Responde realizando dibujos en vez de palabras			X
Observaciones:			

- **Niño 6**

Número de alumno: 6			
Grupo: Experimental			
Actividad 1: Unir los puntos			
Ítems	Si	No	A veces
Pasa por todos los puntos	X		
Sigue los puntos para formar la figura	X		
Colorea la figura			X
Observaciones:			

Número de alumno: 6			
Grupo: Experimental			
Actividad 2: Responder las preguntas sobre la imagen			
Ítems	Si	No	A veces
Responde todas las preguntas	X		
Usa respuestas creativas	X		
Asocia al personaje a Barrio Sésamo	X		
Cambian sus respuestas en el pretest y el postest	X		
Observaciones:			

Número de alumno: 6			
Grupo: Experimental			
Actividad 3: Realizar un murciélago a partir de un círculo			
Ítems	Si	No	A veces
Realiza el dibujo	X		
Colorea el dibujo		X	
Utiliza el círculo para crear el dibujo	X		
Observaciones:			

Número de alumno: 6			
Grupo: Experimental			
Actividad 4: Seguir la serie de manzanas			
Ítems	Si	No	A veces
Continúa la serie de manzanas	X		
Es capaz de dibujar las manzanas	X		
Sigue los colores indicados en la serie de manzanas	X		
Completa la serie de manzanas	X		
Observaciones:			

Número de alumno: 6			
Grupo Experimental			
Respuestas del video fórum			
Ítems	Si	No	A veces
Responde correctamente a las preguntas que se le hacen	X		
Son respuestas creativas	X		
Responde realizando dibujos en vez de palabras			X
Observaciones:			

10.7. Anexo VII: Evaluación del grupo de control

- **Niño 7**

Número de alumno: 7			
Grupo: Control			
Actividad 1: Unir los puntos			
Ítems	Si	No	A veces
Pasa por todos los puntos	X		
Sigue los puntos para formar la figura	X		
Colorea la figura		X	
Observaciones:			

Número de alumno: 7			
Grupo: Control			
Actividad 2: Responder las preguntas sobre la imagen			
Ítems	Si	No	A veces
Responde todas las preguntas	X		
Usa respuestas creativas	X		
Asocia al personaje a Barrio Sésamo	X		
Cambian sus respuestas en el pretest y el posttest	X		
Observaciones:			

Número de alumno: 7			
Grupo: Control			
Actividad 3: Realizar un murciélago a partir de un círculo			
Ítems	Si	No	A veces
Realiza el dibujo	X		
Colorea el dibujo		X	
Utiliza el círculo para crear el dibujo	X		
Observaciones:			

Número de alumno: 7			
Grupo: Control			
Actividad 4: Seguir la serie de manzanas			
Ítems	Si	No	A veces
Continua la serie de manzanas	X		
Es capaz de dibujar las manzanas	X		
Sigue los colores indicados en la serie de manzanas	X		
Completa la serie de manzanas	X		
Observaciones:			

- **Niño 8**

Número de alumno: 8			
Grupo: Control			
Actividad 1: Unir los puntos			
Ítems	Si	No	A veces
Pasa por todos los puntos	X		
Sigue los puntos para formar la figura	X		
Colorea la figura	X		
Observaciones:			

Número de alumno: 8			
Grupo: Control			
Actividad 2: Responder las preguntas sobre la imagen			
Ítems	Si	No	A veces
Responde todas las preguntas	X		
Usa respuestas creativas			X
Asocia al personaje a Barrio Sésamo		X	
Cambian sus respuestas en el pretest y el postest		X	
Observaciones:			

Número de alumno: 8			
Grupo: Control			
Actividad 3: Realizar un murciélago a partir de un círculo			
Ítems	Si	No	A veces
Realiza el dibujo	X		
Colorea el dibujo	X		
Utiliza el círculo para crear el dibujo	X		
Observaciones:			

Número de alumno: 8			
Grupo: Control			
Actividad 4: Seguir la serie de manzanas			
Ítems	Si	No	A veces
Continúa la serie de manzanas	X		
Es capaz de dibujar las manzanas	X		
Sigue los colores indicados en la serie de manzanas	X		
Completa la serie de manzanas	X		
Observaciones:			

- **Niño 9**

Número de alumno: 9			
Grupo: Control			
Actividad 1: Unir los puntos			
Ítems	Si	No	A veces
Pasa por todos los puntos	X		
Sigue los puntos para formar la figura	X		
Colorea la figura	X		
Observaciones:			

Número de alumno: 9			
Grupo: Control			
Actividad 2: Responder las preguntas sobre la imagen			
Ítems	Si	No	A veces
Responde todas las preguntas	X		
Usa respuestas creativas		X	
Asocia al personaje a Barrio Sésamo			X
Cambian sus respuestas en el pretest y el postest			X
Observaciones:			

Número de alumno: 9			
Grupo: Control			
Actividad 3: Realizar un murciélago a partir de un círculo			
Ítems	Si	No	A veces
Realiza el dibujo	X		
Colorea el dibujo	X		
Utiliza el círculo para crear el dibujo	X		
Observaciones:			

Número de alumno: 9			
Grupo: Control			
Actividad 4: Seguir la serie de manzanas			
Ítems	Si	No	A veces
Continúa la serie de manzanas			X
Es capaz de dibujar las manzanas			X
Sigue los colores indicados en la serie de manzanas	X		
Completa la serie de manzanas		X	
Observaciones:			

- Niño 10

Número de alumno: 10			
Grupo: Control			
Actividad 1: Unir los puntos			
Ítems	Si	No	A veces
Pasa por todos los puntos			X
Sigue los puntos para formar la figura			X
Colorea la figura			X
Observaciones:			

Número de alumno: 10			
Grupo: Control			
Actividad 2: Responder las preguntas sobre la imagen			
Ítems	Si	No	A veces
Responde todas las preguntas	X		
Usa respuestas creativas			X
Asocia al personaje a Barrio Sésamo			X
Cambian sus respuestas en el pretest y el postest		X	
Observaciones:			

Número de alumno: 10			
Grupo: Control			
Actividad 3: Realizar un murciélago a partir de un círculo			
Ítems	Si	No	A veces
Realiza el dibujo	X		
Colorea el dibujo		X	
Utiliza el círculo para crear el dibujo			X
Observaciones:			

Número de alumno: 10			
Grupo: Control			
Actividad 4: Seguir la serie de manzanas			
Ítems	Si	No	A veces
Continua la serie de manzanas	X		
Es capaz de dibujar las manzanas			X
Sigue los colores indicados en la serie de manzanas	X		
Completa la serie de manzanas	X		
Observaciones:			

- **Niño 11**

Número de alumno: 11			
Grupo: Control			
Actividad 1: Unir los puntos			
Ítems	Si	No	A veces
Pasa por todos los puntos			X
Sigue los puntos para formar la figura			X
Colorea la figura	X		
Observaciones:			

Número de alumno:			
Grupo:			
Actividad 2: Responder las preguntas sobre la imagen			
Ítems	Si	No	A veces
Responde todas las preguntas	X		
Usa respuestas creativas			X
Asocia al personaje a Barrio Sésamo			X
Cambian sus respuestas en el pretest y el postest			X
Observaciones:			

Número de alumno: 11			
Grupo: Control			
Actividad 3: Realizar un murciélago a partir de un círculo			
Ítems	Si	No	A veces
Realiza el dibujo	X		
Colorea el dibujo		X	
Utiliza el círculo para crear el dibujo	X		
Observaciones:			

Número de alumno: 11			
Grupo: Control			
Actividad 4: Seguir la serie de manzanas			
Ítems	Si	No	A veces
Continúa la serie de manzanas	X		
Es capaz de dibujar las manzanas			X
Sigue los colores indicados en la serie de manzanas	X		
Completa la serie de manzanas	X		
Observaciones:			

- **Niño 12**

Número de alumno: 12			
Grupo: Control			
Actividad 1: Unir los puntos			
Ítems	Si	No	A veces
Pasa por todos los puntos	X		
Sigue los puntos para formar la figura			X
Colorea la figura			X
Observaciones:			

Número de alumno: 12			
Grupo: Control			
Actividad 2: Responder las preguntas sobre la imagen			
Ítems	Si	No	A veces
Responde todas las preguntas	X		
Usa respuestas creativas			X
Asocia al personaje a Barrio Sésamo			X
Cambian sus respuestas en el pretest y el postest			X
Observaciones:			

Número de alumno: 12			
Grupo: Control			
Actividad 3: Realizar un murciélago a partir de un círculo			
Ítems	Si	No	A veces
Realiza el dibujo	X		
Colorea el dibujo			X
Utiliza el círculo para crear el dibujo			X
Observaciones:			

Número de alumno: 12			
Grupo: Control			
Actividad 4: Seguir la serie de manzanas			
Ítems	Si	No	A veces
Continúa la serie de manzanas	X		
Es capaz de dibujar las manzanas			X
Sigue los colores indicados en la serie de manzanas	X		
Completa la serie de manzanas	X		
Observaciones:			