

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**



**UNIVERSIDAD  
DE BURGOS**

**TRABAJO DE FIN DE GRADO: TIPO B**

**DESARROLLO DE LA COMPETENCIA  
SOCIAL Y CÍVICA A TRAVÉS DE UNA  
WEBQUEST EN EDUCACIÓN INFANTIL  
EN TIEMPOS DE COVID-19**

Grado en Maestro de Educación Infantil

Autora: Laura Sanz Pascual

Fecha de presentación: 20/05/2020

Tutor: Jesús Alberto San Martín Zapatero

# ÍNDICE

<b>1.- PRESENTACIÓN</b> .....	4
<b>2.- JUSTIFICACIÓN</b> .....	5
2.1.- JUSTIFICACIÓN .....	5
2.2.- RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS .....	7
2.3.- OBJETIVOS DEL TRABAJO DE FIN DE GRADO .....	7
<b>3.- MARCO TEÓRICO</b> .....	7
3.1.- INTRODUCCIÓN .....	7
3.1.1.- La escuela, en la sociedad del riesgo .....	7
3.1.2.- Las TIC en la educación.....	12
3.2.- IMPORTANCIA DE LAS TIC EN EL AULA INFANTIL .....	13
3.3.- EL PROFESORADO Y LAS TIC. MODELO TPACK.....	14
3.4.- LAS TIC EN LA LEGISLACIÓN VIGENTE.....	15
3.5.- DESARROLLO DE LA COMPETENCIA SOCIAL Y CÍVICA .....	17
3.6.- HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA ACTUACIÓN DOCENTE Y SU ENSEÑANZA DE LA COMEPTENCIA SOCIAL Y CÍVICA.....	18
3.6.1.- Herramientas educativas digitales. La WebQuest.....	19
3.6.2.- Herramientas para acompañar al trabajo docente .....	20
<b>4.- PROPUESTA DE INTERVENCIÓN</b> .....	21
4.1.- CONTEXTO EDUCATIVO Y DESTINATARIOS .....	22
4.2.- METODOLOGÍA .....	22
4.3.- CONOCIMIENTO DEL CONTENIDO .....	25
4.4.- RECURSOS DIDÁCTICOS .....	26
4.5.- TEMPORALIZACIÓN.....	27
4.6.- SECUENCIA DE ACTIVIDADES .....	28
4.6.1.- Sesión 1.....	28
4.6.2.- Sesiones 2 y 3.....	29
4.6.3.- Sesión 4.....	31
4.6.4.- Sesión 5.....	31
<b>5.-CONCLUSIONES</b> .....	32
<b>6.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	34
6.1.-BIBLIOGRAFÍA .....	34
6.2.- LEGISLACIÓN .....	39
<b>ANEXOS</b> .....	40

# ÍNDICE DE ANEXOS

<b>ANEXO I: Relación con las competencias del título .....</b>	<b>41</b>
<b>ANEXO II: Relación entre objetivos de la propuesta y las competencias sociales y cívicas y la competencia digital.....</b>	<b>48</b>
<b>ANEXO III: Contenidos propios del currículo de Educación Infantil que se pretenden desarrollar.....</b>	<b>50</b>
<b>ANEXO IV: Tabla de temporalización.....</b>	<b>52</b>
<b>ANEXO V: Portada de la WebQuest .....</b>	<b>53</b>
<b>ANEXO VI: Introducción de la WebQuest .....</b>	<b>54</b>
<b>ANEXO VII: Tarea de la WebQuest .....</b>	<b>55</b>
<b>ANEXO VIII: Ejemplo de mural .....</b>	<b>56</b>
<b>ANEXO IX: Actividad 0 .....</b>	<b>57</b>
<b>ANEXO X: Proceso de los cuatro grupos .....</b>	<b>58</b>
<b>ANEXO XI: Proceso de cada grupo.....</b>	<b>59</b>
<b>ANEXO XII: Diapositivas de los cuentos .....</b>	<b>61</b>
<b>ANEXO XIII: Preguntas y respuestas de la WebQuest .....</b>	<b>63</b>
<b>ANEXO XIV: Diapositivas del juego.....</b>	<b>67</b>
<b>ANEXO XV: Diapositiva del dibujo .....</b>	<b>69</b>
<b>ANEXO XVI: Medalla de honor .....</b>	<b>70</b>
<b>ANEXO XVII: Rúbrica de autoevaluación del alumnado .....</b>	<b>71</b>
<b>ANEXO XVIII: Rúbrica de evaluación por parte del profesorado .....</b>	<b>72</b>
<b>ANEXO XIX: Fortalezas y debilidades de la propuesta educativa .....</b>	<b>73</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Relación entre objetivos de la propuesta y las competencias sociales y cívicas y la competencia digital.....	49
<b>Tabla 2.</b> Contenidos relativos a las distintas áreas de conocimiento (Orden ECI/3960/2007) que se pretenden trabajar con la propuesta. ....	51
<b>Tabla 3.</b> Temporalización de las actividades de la propuesta educativa .....	52
<b>Tabla 4.</b> Rúbrica de autoevaluación del alumnado .....	71
<b>Tabla 5.</b> Rúbrica de evaluación por parte del profesorado .....	72
<b>Tabla 6.</b> Fortalezas y debilidades de la propuesta educativa .....	73

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

<b>Ilustración 1.</b> El marco TPACK y sus saberes. Extraído de "¿Qué son los Saberes Tecnológicos y Pedagógicos del Contenido (TPACK)?" de Khoeler et al, virtualidad, Educación y Ciencia. ....	15
<b>Ilustración 2.</b> El marco TPACK (Koehler et al., 2015) adaptado al desarrollo de la presente propuesta educativa. Elaboración propia. ....	21
<b>Ilustración 3.</b> El contexto del marco TPACK adaptado al desarrollo de la presente propuesta educativa. Elaboración propia.....	22
<b>Ilustración 4.</b> El conocimiento pedagógico del marco TPACK adaptado al desarrollo de la presente propuesta educativa. Elaboración propia.....	23
<b>Ilustración 5.</b> El conocimiento del contenido del marco TPACK adaptado al desarrollo de la presente propuesta educativa. Elaboración propia.....	26
<b>Ilustración 6.</b> El conocimiento tecnológico del marco TPACK adaptado al desarrollo de la presente propuesta educativa. Elaboración propia.....	26

# 1.- PRESENTACIÓN

**TÍTULO** - Desarrollo de la Competencia Social y Cívica a través de una WebQuest en Educación Infantil.

**SUBTÍTULO** - En tiempos de COVID-19.

**AUTOR:** Laura Sanz Pascual

**TUTOR ACADÉMICO:** Jesús Alberto San Martín Zapatero

**TIPO:** B, debido a que está orientado a la puesta en práctica de la herramienta elaborada en base a la revisión documental realizada. La herramienta está adaptada para el segundo y tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil, 4 y 5 años.

## **RESUMEN:**

En esta sociedad del riesgo donde el desarrollo social pasa a un segundo plano y se priorizan las ganancias económicas, la realización personal y social del alumnado se ve mermada. El consumismo en el que nos vemos sumergidos sigue generando desigualdades y en la situación de pandemia que estamos viviendo se han visto incrementadas, entre ellas, la brecha digital. Por tanto, se hace necesario incidir en el desarrollo de la Competencia Social y Cívica desde las primeras etapas, así como en el acercamiento a las Nuevas Tecnologías.

En este trabajo de fin de grado les propongo una herramienta que nos permite desarrollar en el alumnado estas dos capacidades. Además, se plantea cómo la actitud del profesorado ha de girar en torno al modelo TPACK (Conocimiento Tecnológico y Pedagógico del Contenido) aplicado a la propuesta pedagógica.

**PALABRAS CLAVE:** Sociedad del riesgo, brecha digital, TIC, WebQuest, Competencia Social y Cívica, Competencia Digital, Educación Infantil, Filosofía para Niños, alfabetización digital, inclusión digital, TPACK.

## **2.- JUSTIFICACIÓN**

### **2.1.- JUSTIFICACIÓN**

Estamos en un momento histórico de grandes y profundas transformaciones a nivel tecnológico y a nivel social. Algunos autores (Luhmann, 1966; Dietz, Frey y Rosa, 1992; Beck, 1998, 2002, citados en Oltra, 2005) han venido trabajando sobre el concepto de sociedad del riesgo, para referirse al periodo actual de la sociedad moderna e industrializada en el que nos situamos, donde se da más importancia a los beneficios y la producción de riesgos sobre el desarrollo social. Añaden que la sociedad del riesgo tiene implicaciones en el ámbito educativo, por ejemplo, en la capacitación profesional sobre la integral (Beck, 1999, citado en Hernández, Beltrán & Marrero, 2011), en la distribución uniforme, sobre la diversidad; en la racionalización sobre la intuición y en los aprendizajes cuantitativos sobre los cualitativos. Estos efectos del paradigma de la sociedad del riesgo se anteponen a la realización personal y social del alumnado, debido a que no les permite la toma de conciencia, la reflexión crítica o la autonomía intelectual en base sus valores sociales y democráticos (Mella, 2003).

Por estas razones, se hace necesario profundizar en el desarrollo de la Competencia Social y Cívica en el aula desde Educación Infantil, objeto de este estudio, pues como argumenta Santisteban (2009), la ciudadanía se aprende ejercitando la Competencia Social y Ciudadana desde el principio de la escolaridad. En esta misma línea, Pagés y Santisteban (2008) determinaron que la Educación para la Ciudadanía consiste en la transmisión, a los niños y las niñas, desde edades tempranas y a lo largo de toda la educación, de principios, valores democráticos y derechos humanos, con el objetivo de combatir la violencia escolar y desarrollar habilidades democráticas para la vida. Por tanto, la Educación para la Ciudadanía hace frente desde la escuela a los retos y a las amenazas que sobrevienen a las sociedades democráticas y a los principios democráticos, de igualdad, libertad y fraternidad.

Desde mi experiencia en el mundo de la educación, constato las dificultades que los niños y las niñas tienen desde infantil para abordar las relaciones sociales o el juego en grupo, y que estas dificultades sientan las bases de futuros problemas en el desarrollo de competencias sociales, en las distintas etapas de maduración del niño y de la niña.

Una de las características de nuestra sociedad, es el aumento del empleo y la dependencia de las Nuevas Tecnologías de la Comunicación. Esta necesidad de alfabetizarnos digitalmente ha llegado a la escuela de la mano de la incorporación de herramientas subvencionadas con cantidades ingentes de dinero, que crean aún más desigualdades entre los centros y el alumnado. La función de la escuela es educar en justicia social, democracia e igualdad, tres principios opuestos a lo que la excesiva comercialización de estas herramientas genera (Almazán, 2020). Por tanto, según este autor, la obligación de los docentes y las docentes en relación con el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), es abastecerse de instrumentos que le permitan la adopción de una postura crítica hacia este proceso de informatización tan generalizado, que no constituye, ni la mejor ni la más importante herramienta, dentro del proceso educativo.

Lo que quiero en este TFG es conciliar el desarrollo de la Competencia Social y Cívica con un uso positivo, constructivo y humano de las TIC que se extienden y que la escuela las está incorporando a pasos acelerados, pues es una exigencia de la ley educativa.

Hemos podido ver cómo las Nuevas Tecnologías (NT) juegan un papel importante en momentos coyunturales como el actual, en el que muchas escuelas han tenido que pasar de la noche a la mañana al uso de plataformas virtuales y otras herramientas digitales para poder seguir garantizando el derecho a la educación. Esta nueva situación de la dependencia para garantizar el derecho a la educación en momentos de confinamiento con motivo de la COVID-19, visibiliza dos grandes brechas, la brecha tecnológica y la brecha social.

Mientras un alumno o una alumna procedente de una familia con bajos recursos puede disponer de material educativo digital dentro de las aulas, no se crea ninguna desigualdad, pero, cuando se ve necesario el uso de estas herramientas digitales para poder acceder a la educación, es cuando la brecha digital se une a la social, pues se vulnera el derecho a la educación.

No podemos olvidar tampoco, los beneficios de la educación presencial. Mediante las NT pueden desarrollarse multitud de aprendizajes, pero la docencia presencial proporciona otros a los que no es posible acceder desde casa, como la socialización.

Proceso fundamental en las primeras etapas educativas y a lo largo de la vida, que permite el desarrollo de la capacidad de diálogo y el espíritu crítico, dos ejes fundamentales de la educación del futuro (Almazán, 2020).

Este trabajo es fruto de mis prácticas en el CRA Diego Marín. Donde se iba a poner en marcha esta Webquest. Pero la llegada de la COVID-19 ha impedido su desarrollo en el aula. Al necesitar de reflexión grupal y tareas cooperativas, tampoco ha sido posible su puesta en práctica desde el hogar. Esto evidencia aún más, que la enseñanza no puede digitalizarse completamente.

## **2.2.- RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS**

Este trabajo tiene vocación de desarrollar todas las competencias del Grado en Maestro de Educación Infantil y muy especialmente incide en las recogidas en el Anexo I.

## **2.3.- OBJETIVOS DEL TRABAJO DE FIN DE GRADO**

-Establecer un modelo para trabajar la Competencia Social y Cívica, a través de las TIC desde la visión que proporciona el paradigma sociocrítico en el área de la Educación Infantil.

-Crear una WebQuest para el desarrollo de la Competencia Social y Cívica dirigida a alumnado de Educación Infantil, siguiendo el esquema del modelo TPACK (Koehler, Mishra, y Cain, 2015) para niños y niñas de 4 y 5 años.

# **3.- MARCO TEÓRICO**

## **3.1.- INTRODUCCIÓN**

### **3.1.1.- La escuela, en la sociedad del riesgo**

El concepto de *sociedad del riesgo* es utilizado en las Ciencias Sociales y hace referencia, en economía, al riesgo que asume una sociedad para obtener beneficio (Luhmann, 1966, citado en Oltra, 2005).

Es un término frecuente en el estudio de problemas sociales generados a causa de la sociedad moderna (Dietz, Frey y Rosa, 1992, citado en Oltra, 2005).



Desde una perspectiva sociológica, entendemos por sociedad del riesgo, el momento histórico al que la modernidad y la sociedad industrial ha llevado a la humanidad, a lo largo de un proceso de cambio social. En esta sociedad del riesgo predominan la producción de riesgos y la individualización sobre cualquier otro proceso social. Llegados a este punto, la modernidad entra en una etapa de reflexividad la cual nos lleva a replantear y cuestionar si todo este avance industrial es modernidad o todo lo contrario (Beck, 1998, 2002, citado en Oltra, 2005)

Las NT provocan transformaciones en las estructuras económicas y sociales. El entorno educativo, que es muy sensible a los cambios sociales, también se ve afectado, por tanto, se le plantean nuevos retos a los que se debe hacer frente creando una forma nueva de enseñanza (Marquès, 2001; Ruíz y Hernández, 2018).

En relación con esto, la escuela necesita la incorporación de herramientas digitales como las utilizadas en otras esferas de la sociedad, como por ejemplo en el mundo laboral.

El trabajo del maestro y de la maestra está muy contextualizado y la sociedad también se lo exige. Como hemos podido ver, por ejemplo, a consecuencia de la COVID-19, la necesidad del profesorado de seguir haciendo su trabajo, a través de las NT, para estar en contacto con el alumnado.

Por lo tanto, las herramientas de la información y la comunicación son necesarias en la formación del profesorado, más específicamente con relación a su alfabetización digital, siempre desde un posicionamiento crítico (Gutiérrez, 2008), y en relación también al proceso de enseñanza en el entorno del aula, teniendo en cuenta todos los factores, tanto organizativos como de coordinación, que son necesarios para su uso (Area, Hernández y Sosa, 2016).

En el momento que se está realizando este trabajo de fin de grado, se está viviendo un momento histórico con relación con la pandemia y se están planteando numerosos retos para la sociedad a nivel global, que obligan a un replanteamiento y a una reflexión de los modelos económicos y sociales establecidos. En este momento especial se visibilizan las contradicciones del propio modelo económico y social tal como señalan informes de la ONU (CEPAL, 2020), en relación con iniciar de forma urgente cambios conducentes a alcanzar un modelo de desarrollo sostenible e inclusivo a nivel planetario.

En este trabajo vamos a seguir el paradigma sociocrítico para conocer los factores económicos y sociales que pueden influenciar en el momento actual el desarrollo de las TIC en el contexto educativo.

Chomsky (2020), recordó, que además de la COVID-19, hay otras amenazas a nivel global. Una es la amenaza nuclear y la otra, el calentamiento global de la cual ya venían hablando voces autorizadas. Según el autor, la humanidad se recuperará de este virus, que tantas vidas está dejando, pero de los otros problemas globales hay mayor dificultad de reversión.

Chomsky añade dos cuestiones más para tener en cuenta con relación al contexto que se vive. En primer lugar, un cambio de roles, difícilmente imaginable tan solo unos meses antes de origen de la pandemia. Se refiere a la ayuda de Cuba y China a otras grandes potencias capitalistas para combatir la pandemia.

En segundo lugar, llama la atención sobre el rol que juegan algunos gobiernos y empresas farmacéuticas que lejos de promover un modelo equitativo de justicia social, anteponen sus beneficios económicos en el marco de la pandemia.

En esta misma línea, la antropóloga Yayo Herrero (2020), afirma que la crisis del virus no es la única que estamos viviendo, sino una más añadida a la crisis de energía y materiales o a la emergencia climática. Asume, que en la sociedad actual van a seguir sobreviniéndonos más emergencias, por ello el sistema económico y las políticas públicas han de modificarse, para estar preparadas para hacer frente a estas emergencias, con el objetivo de proteger a todas las clases que conforman la sociedad.

Herrero (2020) visibiliza a las personas que, con esta crisis, siguen trabajando, que en muchos casos son mujeres. No olvidemos la feminización de trabajos relevantes durante la crisis del COVID-19, como son la enfermería y las labores auxiliares en hospitales y residencias de ancianos con alto riesgo de contagio y vulnerabilidad, así como otros en supermercados o de cuidados de ancianos en domicilios, con sueldos precarios y puestos de trabajo desprotegidos. Esta sobrecarga en las trabajadoras se ve agravada paralelamente con el desempeño, añadido, de tareas reproductivas en el seno doméstico, como son los cuidados, el acompañamiento a los hijos en las tareas escolares, etc.

Añade la autora que, además, con el confinamiento, se ha vislumbrado la interdependencia de nuestra sociedad. La necesidad de estar en contacto con otras personas.

Por otro lado, el decrecimiento de la economía apunta Herrero (2020), ha reducido la contaminación del agua y del ambiente, pero ha dejado ver también el problema de nuestro sistema económico y social. Un sistema que cuando crece económicamente, el bienestar social merma y cuando se reduce incrementa la desigualdad de los más vulnerables, pues todos nos hemos visto afectados por este virus, pero más, quienes menos tenían. Por ello, alude a la necesidad de crear grandes cambios en la organización de la economía, la vida y la política.

En relación con los autores anteriores, el sociólogo Ramón Grosfoguel (2020), desde el enfoque decolonial, afirma que para el sistema económico de las potencias imperialistas ha prevalecido la ganancia económica sobre la vida, la salud y el bienestar de los pueblos. Asume que esta crisis ya se veía venir, sobre todo en la potencia estadounidense, por su modelo sociopolítico donde prima la economía. Revela que, son los países que ponen sus recursos al servicio del pueblo quienes están superando mejor esta crisis, al contrario que quienes recortaron en materia de bienestar social e invirtieron en armamento o gastos militares. Asimismo, añade que la civilización necesita nuevos valores distintos a los de ahora, porque esta crisis, además, está incentivando el racismo en la sociedad occidental achacando a la inmigración los problemas económicos, en vez de al sistema. Por lo tanto, el sociólogo recalca la necesidad de un cambio sistémico.

Con relación a las contradicciones del propio sistema, se visibilizan las desigualdades sociales, y ello tiene un reflejo en el sistema educativo. Sobre el impacto de la COVID-19 en la educación, recientes publicaciones en prensa hablan de:

*“brecha de desigualdades”* en La Vanguardia, donde se dice que con el confinamiento se ha ampliado la brecha de desigualdades entre quienes tienen más recursos para acompañar al alumnado en su aprendizaje y quienes tienen menos. Ya sean estos recursos de orden tecnológico, competencial o emocional. Por ello reclama un “verano educador” para que se solucionen esas carencias producidas en los entornos más desfavorecidos.

*“alumnos desconectados del sistema educativo”* en El País, refiriéndose a la falta de medios digitales apunta que, según el Instituto Nacional de Estadística, al menos el 10% de los escolares ha perdido el contacto total con sus maestros y maestras desde que comenzó el confinamiento. A pesar de que funcionarios públicos, como policías o bomberos, están haciendo llegar en papel a las familias los contenidos educativos y que las Consejerías están repartiendo material tecnológico, para que todos tengan acceso, todavía hay personas que siguen esperando esas ayudas. También alude que el problema no es solo de índole tecnológico, si no también competencial y que muchos padres no son capaces de dar a sus hijos la respuesta que le puede dar un maestro o una maestra.

*“acompañamiento emocional y trabajos no evaluables”* en El Periódico de Catalunya, se apuesta por el acompañamiento al alumnado y a las familias más que por la formación y que las tareas no sean evaluables, debido a que seguir evaluando y trabajando como es lo habitual, ensancharía aún más la segregación escolar y la brecha. Por lo que, si se quieren evaluar esas tareas que se están realizando en casa, los maestros y las maestras habrán de ser más sensibles con aquel alumnado cuyos recursos sean menos reducidos o incluso, inexistentes.

*“la brecha tecnológica se ha hecho más evidente que nunca”* en la edición española del diario Huffpost se recuerda la dificultad existente por parte de determinados colectivos de riesgo para continuar con el aprendizaje curricular, por no tener ordenador o no tener suficientes para toda la familia. Estas dificultades se agravan aún más cuando en el hogar no existe ni información ni experiencia. Otra preocupación más acontece con aquel alumnado cuyo ambiente familiar tiene carencias, violencia o en donde no se da respuesta a las necesidades de aprendizaje de los niños y las niñas.

*“una brecha que crece semana tras semana”* la revista de Magisterio considera que a medida que pasa el tiempo confinados, la pérdida cognitiva es más amplia. Los dispositivos que se están repartiendo ayudan, pero no son suficientes. Muy importante también, es el acompañamiento por parte de las familias que son quienes constituyen el capital cultural de los estudiantes, en este momento, clave para su formación, pues los progenitores son quienes pueden compensar la ausencia de la escuela, pero en muchos casos, el nivel educativo de los mismos no permite dicho acompañamiento.

### **3.1.2.- Las TIC en la educación**

Ruíz y Hernández (2018) hacen referencia a la importancia de introducir las TIC desde la etapa de Educación Infantil, a pesar, apunta, de la escasez de estudios al respecto. Defiende su postura argumentando que son diversas las investigaciones que demuestran que el desarrollo de la inteligencia, la personalidad y el comportamiento social se desarrollan más rápido en los primeros años de vida. Por ello, asegura el autor, debido a que en esta etapa se produce el primer acercamiento del niño y de la niña a la educación, es el mejor momento para introducir las NT.

En esta misma línea, un estudio realizado por Fundación Telefónica Argentina y Proyecto Educar 2050 (2018) demuestra la diferencia en los aprendizajes de Matemáticas y Lengua entre alumnado con características similares, que entraron en contacto con las TIC antes de los 6 años y los que entraron en contacto entre los 6 y los 9 años con un claro repunte en los primeros.

En base a lo anterior, Cebrián de la Serna (2011) aporta tres razones por las que las TIC son positivas en educación. En primer lugar, nos permiten tener acceso a información y almacenamiento prácticamente ilimitados. En segundo lugar, mediante su uso, se crean nuevos canales de comunicación, formas de interacción y experiencias que ayudan en la construcción del conocimiento. Por último, las herramientas tecnológicas ayudan a comprender y manejar más fácilmente la información, debido a que se representa de múltiples maneras audiovisuales.

Por tanto, las TIC han de incorporarse a los procesos educativos con el fin de mejorar en el alumnado habilidades de pensamiento crítico, investigación o razonamiento y de crear su propio aprendizaje favoreciendo su autonomía y mejorando la creatividad y la colaboración (Ortega, 2015).

La inclusión digital es un derecho humano proveniente del entorno tecnológico en el que nos situamos. Todas las personas deben disfrutar de los avances en información y comunicación, pues hoy en día, exclusión digital es exclusión social. (Bustamante, 2007, citado por López, 2009). El uso de las NT ha de enfocarse a todas las personas antes de que la exclusión digital segregue aún más a nuestra sociedad, añade López (2009).

López (2009) concluye diciendo que inclusión social es justicia social y que su uso y conocimiento puede favorecer la creación de ambientes de tolerancia, comprensión y, además, evitar la imposición de valores, costumbres o creencias por parte de otras personas.

### **3.2.- IMPORTANCIA DE LAS TIC EN EL AULA INFANTIL**

El aprendizaje colaborativo adquiere importancia en la etapa de la Educación Infantil, pues en ella se empiezan a producir los primeros acercamientos a la sociedad de los niños y las niñas. La legislación educativa promueve la creación de aprendizajes significativos donde el alumnado sea el creador de su propio aprendizaje (Enfoque Constructivista).

En relación con el aprendizaje colaborativo y a la socialización, varios autores afirman que las NT son una herramienta que, utilizándola de forma adecuada, genera múltiples beneficios académicos, sociales y psicológicos en el alumnado. (Kolloffel, Eysink y Jong, 2011; Kozma y Anderson, 2002 o Panitz, 2001. Citados por García-Valcárcel, Basilotta y López, 2014)

Diversos autores afirman que el aprendizaje colaborativo en el uso de las TIC favorece la motivación, el respeto a los ritmos de aprendizaje, la competencia digital y la social y cívica, la competencia de aprender a aprender, la de iniciativa y espíritu emprendedor y la de conciencia y expresiones culturales. Debido a que potencia la capacidad para resolver problemas y tomar decisiones, la adquisición de habilidades de interacción social como la cooperación y el trabajo en equipo, entre otras; la capacidad de autoconfianza y autonomía, el espíritu crítico, la adquisición de valores y normas y la inteligencia emocional intra e interpersonal (Rodríguez, 2009) (García-Valcárcel, Basilotta y López, 2014) (Acosta, 2010) (Aguilar, Benítez y Piñero, 2018).

Por tanto, según diversos autores, las TIC han de introducirse en el aula con el objetivo de favorecer una inclusión digital efectiva utilizando las TIC de forma transversal (Area, 2010), usándolas para la mejora del desarrollo afectivo y cognitivo del alumnado y haciendo conscientes a los estudiantes de los mecanismos a través de los cuales adquieren conocimientos (Cebrián de la Serna, 2011); y, por último, enseñando las

TIC desde una postura crítica, no como solución a todos los aprendizajes (Gutiérrez, 2008).

Varios autores recomiendan organizar un “rincón del ordenador” donde los alumnos y las alumnas experimenten en distintos tipos de agrupamiento, en pequeño grupo, por parejas o individualmente (Martínez, 2011; Asorey y Gil, 2009). La participación docente es importante, pero no imprescindible. Puede estar presente durante el desarrollo de la actividad o simplemente colocar el recurso en el ordenador y dejar al niño o la niña (Martínez, 2011).

Otros de los materiales tecnológicos que se utilizan en algunas aulas de infantil son las tabletas y la Pizarra Digital Interactiva (PDI). Asorey y Gil (2009) aseguran que son dos herramientas ventajosas en la etapa de Educación Infantil, debido a que con el dedo o con un bolígrafo pueden realizar determinadas destrezas que con un ratón pueden resultarles más complicadas como son arrastrar, seleccionar, pinchar, etc., ya que en esta etapa el control de su motricidad fina es menor.

### **3.3.- EL PROFESORADO Y LAS TIC. MODELO TPACK**

Es bien sabido que los maestros y las maestras han de estar formándose continuamente a lo largo de toda su carrera profesional y por ello deben asistir a cursos y seminarios que les vayan poniendo al día de todos los cambios que se producen en la sociedad y que afectan a la educación.

Con la aparición de las nuevas tecnologías se dan nuevas formas de enseñanza y de aprendizaje y su aplicación puede ser favorecedora para el futuro del alumnado. Varios autores coinciden en la importancia de la formación del profesorado en el ámbito de las NT ya sea desde la universidad o en toda su etapa profesional. (Gutiérrez, 2008 y Romero, Román y Llorente, 2009). En necesaria una *realfabetización digital*, pues, según Gutiérrez (2008) los claustros no deben aprender solo a utilizar las NT, sino también a reflexionar sobre los efectos que tienen en la sociedad y en la educación desde un planteamiento crítico.

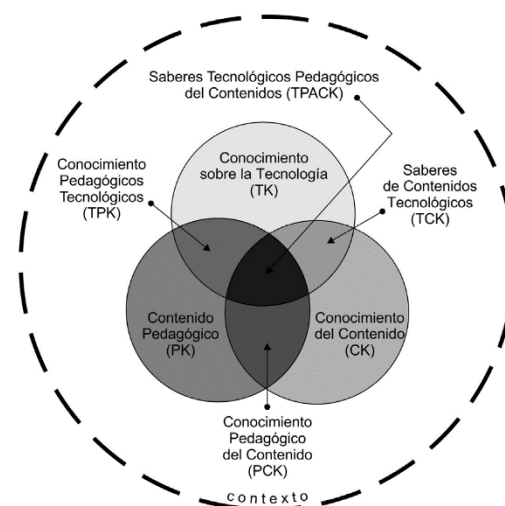
Con relación a lo anterior, se puede concluir diciendo que la formación del profesorado debe ir en paralelo con la *realfabetización digital*, pues a pesar de que sean ya muchos los centros dotados con materiales tecnológicos, algunos maestros y algunas

maestras no han adquirido los suficientes conocimientos tecnológico-pedagógicos (Modelo TPACK) necesarios para su uso (Aguilar, Benítez y Piñero, 2018).

El modelo TPACK (Technological, Pedagogical and Content Knowledge) es un modelo de integración de conocimientos tecnológicos y pedagógicos que deberían tener los docentes y las docentes. La base de este modelo se encuentra en el modelo PCK (Contenidos del Conocimiento Pedagógico en inglés) de Lee Shulman (1986, 1987 citado por Koehler, Mishra, y Cain, 2015) que recalca la necesidad de que el profesorado tuviera un conocimiento sobre la pedagogía para la enseñanza de su disciplina. Es decir, que una maestra o un maestro de matemáticas, no solo debía conocer y manejar la disciplina matemática, sino también, conocer las herramientas y técnicas más adecuadas para enseñar los conocimientos de esa disciplina.

Con la llegada del Internet a nuestras vidas y la inclusión de las NT en las aulas, en el año 2006 los autores Koehler, Mishra y Cain (2006, citado por Koehler, Mishra y Cain, 2015) ampliaron este modelo de Shulman añadiendo un conocimiento más, el tecnológico.

En la presente imagen (Koehler et al., 2015), podemos observar la confluencia de los tres tipos de conocimiento, formando cuatro intersecciones, cada una de ellas un modelo de enseñanza distinto. En la intersección central, el modelo óptimo, lo que debe saber un maestro o una maestra sobre el conocimiento de una disciplina completa, la enseñanza de esta y las herramientas digitales más adecuadas para ejecutar las tareas planteadas.



*Ilustración 1. El marco TPACK y sus saberes. Extraído de "¿Qué son los Saberes Tecnológicos y Pedagógicos del Contenido (TPACK)?" de Khoeler et al, virtualidad, Educación y Ciencia.*

### 3.4.- LAS TIC EN LA LEGISLACIÓN VIGENTE

Dentro del contexto social en el que nos situamos, las administraciones públicas han reaccionado a los cambios derivados de la evolución tecnológica. La Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) aunque no



incluye modificaciones para la etapa de Educación Infantil, sí propugna las nuevas competencias claves (antes competencias básicas), recomendadas por el Parlamento Europeo y Consejo en 2006, donde se incluye la Competencia Digital.

Puede decirse que las competencias son aquellos saberes, habilidades y actitudes que permiten aplicar de manera integral aquellos contenidos adquiridos en cada una de las etapas educativas con el objetivo de resolver eficazmente actividades y problemas complejos (LOMCE, 2013; Alba Pastor, 2007, citado en Ortega, 2015).

Sin embargo, el logro de una competencia no se produce al finalizar una etapa concreta, sino que ese logro ha de ser fruto de un proceso continuo a lo largo de la vida, el cual requiere de experiencia personal y social (Ortega, 2015).

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), la última que sí incluyó modificaciones para la etapa de Educación Infantil, ya en su preámbulo estipula que se ha de producir una primera aproximación en el uso de las TIC mediante experiencias de iniciación temprana.

Precisando la concreción de la Competencia Digital en los contenidos de las áreas del currículo para el segundo ciclo de Educación Infantil (Orden ECI/3960/2007) destaca en el área de Lenguajes Comunicación y Representación el bloque 2. Los contenidos de este bloque (Lenguaje Audiovisual y Tecnologías de la Información y la Comunicación), están relacionados con el uso de las NT como, por ejemplo, la iniciación en el uso de estos instrumentos como forma de comunicación; la exploración de los elementos físicos más comunes (ratón y teclado) para el desarrollo y resolución de tareas sencillas; la visualización de recursos audiovisuales; valoración crítica de ellos y concienciación sobre su uso apropiado y significativo.

En el área de Conocimiento del Entorno, no se establecen contenidos relacionados con la Competencia Digital pero sí se hace alusión a las NT y su consideración como elemento del entorno, el papel que juega la tecnología digital en nuestras vidas y la importancia de comenzar a iniciarse en su uso como forma de comunicación, expresión y aprendizaje.

En adición, en el Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León,

promueve la existencia de al menos un ordenador en cada aula como una herramienta más de aprendizaje y al profesorado como figura clave para enseñar al alumnado a utilizarlo de forma eficaz y siempre bajo su supervisión.

Por último, autores como Romero et al. (2009) proponen varias formas de integración de las TIC en el aula para el currículo, como el establecimiento de un solo área dedicado a la informática o la introducción de contenidos digitales en áreas próximas o en cada una de las áreas. La última opción es la más apoyada por las instituciones, pues se concibe a la Competencia Digital como una de las competencias transversales a todas las áreas.

### **3.5.- DESARROLLO DE LA COMPETENCIA SOCIAL Y CÍVICA**

Los problemas de índole social son aquellos con los que nos encontramos en nuestro día a día, al realizar cualquier tipo de actividad cotidiana, por ello, necesitamos jóvenes competentes que sepan utilizar las formas adecuadas para sumergirse en el mundo social (Santisteban, 2009).

Se puede decir que la Competencia Social y Cívica es una capacidad que engloba el aprendizaje de habilidades sociales, la capacidad de adaptación, la autoestima y los comportamientos inteligentes y eficaces, que son necesarios para actuar de manera adecuada ante una situación social en múltiples contextos distintos (Pichardo, Justicia y Fernández, 2009).

A pesar de que algunas personas discrepen a la hora de incluir esta competencia desde el inicio de la educación, el Parlamento Europeo, en su recomendación sobre las competencias clave (2006) y autores como Rodríguez y Cruz (2020), apoyan la introducción de los niños y las niñas en el aprendizaje de habilidades sociales y cívicas desde el inicio de la etapa objeto de este estudio.

Algunas de las destrezas para el desarrollo de esta competencia de acuerdo con la LOMCE (2013) son la habilidad de escuchar, conversar, respetar turnos, pedir ayuda, conocer derechos básicos, cumplir con las obligaciones encomendadas, participar en distintas actividades, consolidar hábitos de cuidado de sí mismo y del entorno, entender la pluralidad social, aprender a relacionarse y tolerar las opiniones de los demás (Rodríguez y Cruz, 2020).

Precisando la concreción de las Competencias Sociales y Cívicas en los contenidos del área de Conocimiento del Entorno del currículo para el segundo ciclo de Educación Infantil (Orden ECI/3960/2007), se destaca como contenidos para el desarrollo de esta competencia algunos de los recogidos en los bloques 2 y 3. Del bloque 2: Acercamiento a la naturaleza, se hace referencia a la valoración de la importancia de los seres vivos y la materia inerte para la vida, la salud y el bienestar, y a la curiosidad, interés y respeto por los animales y las plantas rechazando actuaciones negativas y cuidándolos.

Para el bloque 3: cultura y vida en sociedad, los contenidos asociados están relacionados con los grupos sociales, su importancia y funcionamiento, la adopción de pautas de comportamiento y resolución de conflictos, la participación en las tareas cotidianas y el rechazo a prejuicios, entre otros.

Por otro lado, sin hacer referencia a la legislación, una metodología de trabajo para favorecer el desarrollo de la Competencia Social y Cívica en el alumnado es el programa Filosofía para Niños (FpN) creado por Matthew Lipman y sus colaboradores en 1980.

Con este programa lo que se pretende es que el alumnado reflexione y desarrolle el pensamiento crítico mediante un debate conjunto sobre cuestiones sociales, con el objetivo de entender la ética social mediante la experiencia, aprendiendo a pensar y a ser creativos, lo que los lleva a crecer en lo personal y en lo interpersonal (Giménez-Dasí y Quintanilla, 2009). Estas autoras apoyan su propuesta sobre un estudio realizado acerca de la efectividad del programa, el cual dio resultados positivos con niños y niñas de 5 años.

### **3.6.- HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA ACTUACIÓN DOCENTE Y SU ENSEÑANZA DE LA COMEPTENCIA SOCIAL Y CÍVICA**

Existen diferentes herramientas digitales con las que poder trabajar las TIC con los alumnos y las alumnas y con las que poder organizar mejor el trabajo del maestro y de la maestra.

Por otra parte, las NT nos ayudan también a mejorar el trabajo observacional y reflexivo del profesorado, mediante una serie de software que nos permite almacenar y organizar todos los datos que podamos recoger de las intervenciones y estudios que hacemos con los niños y las niñas, para ver si nuestra actuación está siendo efectiva o debemos mejorar algunos aspectos de ella.

### **3.6.1.- Herramientas educativas digitales. La WebQuest**

Podemos disponer de herramientas educativas online con las que trabajar la Competencia Social y Cívica, algunas de ellas están adaptadas al uso de los más pequeños con audios para que no tengan que leer. Ejemplos de estas herramientas son:

- “Constructor”: *memories*, vídeos, correspondencias, puzles, cuentos, etc. Varios de los temas de las actividades son la familia, la escuela, las profesiones o las emociones.
- “Pequetic”: Plataforma con 5 tipos de actividades relacionadas con el conocimiento del entorno social y cultural.
- “Caracol Serafin”: Desarrollada por la ONCE, cuentos con sonido e imágenes, audios muy motivadores, canciones y emociones entre otras características.
- “J-Clic”: Cuentos y recursos del área de las Ciencias Sociales, con instrucciones sonoras y actividades relacionadas con ellos.

Sin embargo, una de las herramientas que más convence a los maestros y las maestras para el aprendizaje de las Ciencias Sociales es la WebQuest. Fue desarrollada en 1995 por Bernie Dodge y Tom March y es un recurso con el que podemos trabajar la Competencia Digital y la Social y Cívica mediante algo tan favorecedor como el trabajo colaborativo y desde un enfoque investigador cuyo fin es la obtención de un producto final (Rodríguez García, citado por Area, 1999 y éste por Aguiar y Cuesta, 2009).

Aunque habitualmente se utiliza más en las etapas de primaria y secundaria, Goig (2012) defiende que las WebQuest son un innovador recurso didáctico en la etapa de infantil, debido a que las dos metodologías que utiliza, la de Indagación-Descubrimiento y la de Aprendizaje Cooperativo, son muy utilizadas en los primeros años de la enseñanza.

Por último, no debemos olvidar que las características de los alumnos y las alumnas de Educación Infantil son muy distintas a los de primaria y secundaria y sus

habilidades son reducidas en comparación a otras edades. Por tanto, los pasos para llevar a cabo la WebQuest no deben exigir el uso de destrezas más allá de las de la etapa, como la lectura o el control preciso de la motricidad fina.

### **3.6.2.- Herramientas para acompañar al trabajo docente**

Dos de las herramientas más interesantes que puede utilizar un maestro y una maestra para organizar de manera adecuada su trabajo son los PLE (Entornos Personales de Aprendizaje en inglés) y las herramientas ofimáticas que nos proporciona la gran multinacional de la comunicación web, Google o el paquete de Office. Estas herramientas son Google Drive, Google Sites, Hojas de cálculo, Documentos y Presentaciones. Todos los archivos que se creen se almacenarán en la nube y se podrá disponer de ellos en cualquier dispositivo y en cualquier parte del mundo, siempre y cuando se tenga conexión a Internet.

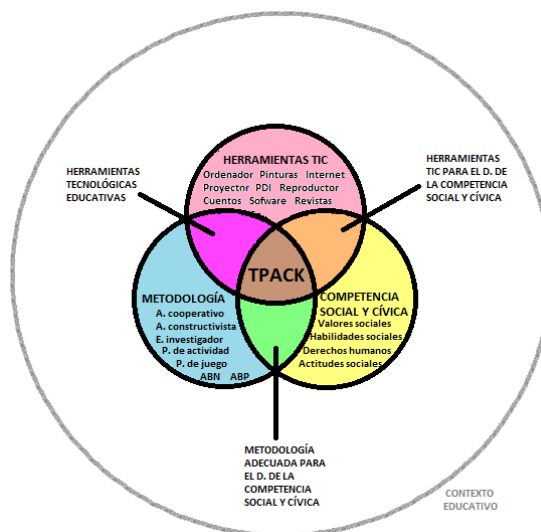
Por otro lado, los PLE son un conjunto de herramientas, fuentes de información, conexiones y actividades que cada persona utiliza de forma asidua para aprender (Adell y Castañeda, 2010). Pero no solo sirve para que el alumnado aprenda, sino también para el aprendizaje del profesorado, con fuentes externas o con sus propias fuentes. Si organiza adecuadamente su trabajo, será mucho más fácil aprender de la experiencia y realizar su labor profesional.

Uno de los PLE's más conocidos es Symbaloo. "Se trata de una colección visual de bloques con las herramientas digitales que utiliza el profesorado, agrupadas según sus necesidades y accesibles desde cualquier lugar y en cualquier momento" (Aula Planeta, 2016).

## 4.- PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Esta propuesta de intervención se desarrolla en base al marco del modelo TPACK (Koehler et al., 2015) donde son englobados los contenidos que debo conocer, la metodología que voy a utilizar y los recursos tecnológicos que necesito para llevar a cabo el proyecto. Todo dentro de un contexto educativo concreto. La imagen siguiente es resultado de la adaptación de mi propuesta de intervención al modelo TPACK.

En la circunferencia del conocimiento pedagógico, se encuentran aquellas metodologías que debo conocer para el ejercicio de mi enseñanza. En la circunferencia del conocimiento tecnológico, todo mi conocimiento sobre el uso de aquellas herramientas que nos proporcionan las tecnologías, ya sean informáticas o no. Y en la circunferencia del conocimiento del contenido, los contenidos, dentro de la Competencia Social y Cívica, que debo conocer y manejar.



*Ilustración 2. El marco TPACK (Koehler et al., 2015) adaptado al desarrollo de la presente propuesta educativa. Elaboración propia.*

Más concretamente, en la intersección del conocimiento pedagógico-tecnológico, se incluye el software educativo, las WebQuest, las presentaciones de PowerPoint y todas aquellas herramientas tecnológicas educativas que conozco y sé utilizar.

En la intersección del conocimiento pedagógico del contenido, se incluyen las metodológicas que conozco, que son más adecuadas para el desarrollo de la competencia a trabajar en este proyecto, como son el aprendizaje colaborativo, cooperativo, la resolución de problemas, el programa FpN, etc.

Por último, en la intersección del conocimiento tecnológico del contenido, se engloban aquellas tecnologías que manejo y que, a su vez, favorecen el desarrollo de la Competencia Social y Cívica, como, por ejemplo, los video cuentos, el papel continuo, los juegos online, etc.

En los siguientes apartados se desarrollan todos los elementos incluidos en la intersección central, mi modelo TPACK, donde están recogidas todas las herramientas tecnológicas, métodos educativos y contenidos que, todos unidos, me sirven para desarrollar la Competencia Social y Cívica a través de las TIC, en el aula para el cual se ha diseñado el recurso.

#### 4.1.- CONTEXTO EDUCATIVO Y DESTINATARIOS

El contexto educativo para el cual había planteado la actividad y en el que se desarrollaría mi modelo TPACK (ilustración 3), se corresponde con el de un colegio rural agrupado del sur de la provincia de Burgos con certificación TIC nivel 5 (Consejería de Educación de Castilla y León, 2018), calificado como centro de excelencia en la aplicación de las TIC.

Los destinatarios son 18 alumnos y alumnas de 4 y 5 años, agrupados en una misma aula de Educación Infantil, que ya vienen utilizando herramientas TIC desde el inicio de su escolaridad. Dos de las alumnas padecen retraso madurativo y un alumno problemas de conducta, los tres reciben apoyo por parte de la PT (Pedagoga Terapéutica).



*Ilustración 3. El contexto del marco TPACK adaptado al desarrollo de la presente propuesta educativa. Elaboración propia.*

El origen de las familias es variado, en su mayoría son autóctonas, otras proceden de Bulgaria, Rumanía o Colombia. El nivel socioeconómico es medio, en su mayoría son asalariadas, autónomas y algunas, desempleadas. En sus hogares disponen de conexión a internet, pero muy pocas de ellas disponen de tecnologías digitales más allá de los smartphones.

#### 4.2.- METODOLOGÍA

Esta propuesta pedagógica se lleva a cabo mediante una WebQuest y pretende desarrollarse bajo los principios de actividad, aprendizaje significativo, juego, socialización y creatividad. El enfoque metodológico es de carácter experimental, pues mediante esta herramienta el alumnado construye su aprendizaje basándose en la investigación y la resolución de problemas.

Esta metodología engloba aprendizajes como el colaborativo (AC), el cooperativo y el basado en problemas (ABP). Además, se apoya en el diálogo reflexivo y el programa de FpN (véase ilustración 4).

El carácter colaborativo de la propuesta se debe a que todos los alumnos y las alumnas han de trabajar conjuntamente, primero en pequeño grupo y después en gran grupo, con el objetivo de obtener un producto final a partir de un problema planteado al principio.

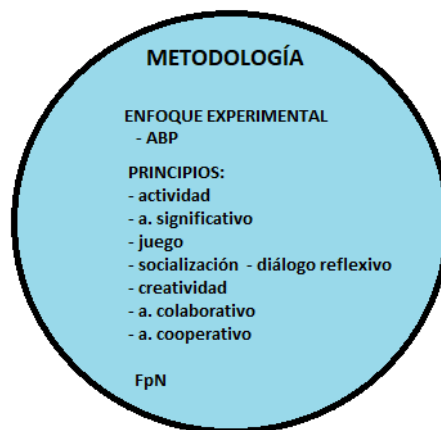
Los autores coinciden en que una WebQuest debe seguir un proceso con una serie de etapas concretas: introducción, tarea, proceso, recursos, evaluación y conclusión (Goig, 2012; Aguiar y Cuesta, 2009; Adell, 2004).

Antes de comenzar con el uso de la WebQuest, en asamblea, le plantearé al alumnado una serie de preguntas que inciten a su reflexión y al diálogo sobre cuestiones de índole social y proyectaré las tres primeras diapositivas del recurso. Esto, además, favorecerá la motivación del alumnado para comenzar con el inicio de la tarea.

Dividiré la clase en 4 grupos de 5-4 miembros teniendo en cuenta la diversidad en características relacionadas con su desarrollo cognitivo y socioafectivo. Cada grupo se situará en un lugar separado del aula para que los sonidos no interfieran con el otro grupo que esté trabajando a la vez.

Escogeré un líder para cada grupo atendiendo a su responsabilidad, que será quien maneje la Tablet de acuerdo con las peticiones conjuntas de todos los miembros. En el momento en el que deben jugar con el recurso online (puzle o memory), el uso de la Tablet permanecerá apoyada en la mesa para que todos tengan acceso visual y rotará entre los miembros del equipo para mover una ficha o voltear dos tarjetas.

Con esta WebQuest pretendo potenciar la adquisición de los valores de la cooperación, el respeto, la tolerancia y la honestidad. Por eso, cada grupo llevará el nombre del valor que aprenderá, el cual estará asociado un color. Repartiré a cada



*Ilustración 4. El conocimiento pedagógico del marco TPACK adaptado al desarrollo de la presente propuesta educativa. Elaboración propia.*



agrupación una tarjeta de un color distinto y al finalizar su actividad recibirán una medalla de especialista en ese valor.

Para favorecer el diálogo reflexivo y la resolución de problemas de carácter social, esta metodología pretende poner en práctica los principios del programa de Filosofía para Niños cuya estructura consta de tres pasos (Giménez-Dasí y Quintanilla, 2009): Lectura de un cuento para trabajar un aspecto concreto; reflexión y discusión filosófica y actividades y estrategias para tomar conciencia.

El cuento es la herramienta didáctica más usada para favorecer la socialización de los niños y las niñas, para transferir valores y potenciar el desarrollo personal y social del ser humano (Sánchez y Yubero, 2004).

Por lo tanto, la primera actividad será la visualización de un video cuento correspondiente al valor a trabajar. Después, pasarán a una actividad de refuerzo que proporciona la WebQuest en la que se les invita a reflexionar mediante dos cuestiones en relación con el cuento. Seguidamente, jugarán a un juego online que puede ser un puzle o un memory con imágenes del video cuento. Para terminar, pasarán a elaborar un dibujo conjunto sobre el valor, a modo de reflexión.

Solamente trabajarán dos de los grupos de forma simultánea para que durante la sesión pueda estar pendiente de su desarrollo y cualquier complicación que puedan tener. Durante la sesión, los dos grupos restantes jugarán libremente en los distintos rincones del aula.

En relación con las herramientas que voy a utilizar para desarrollar esta metodología encontramos la WebQuest elaborada mediante una presentación de PowerPoint, con un audio de las instrucciones en un tono motivador para favorecer la lectura de cada diapositiva y el interés del alumnado. También incluye actividades elaboradas con software educativo. Los vídeo cuentos son una buena forma de proporcionar información a los niños y niñas de la etapa infantil que al salir de un material audiovisual captan bien su atención. Estos vídeos se han sacado de YouTube, pero lo más recomendable sería que hubieran sido contados y grabados por mí con un poco más de tiempo.

A pesar de que el recurso creado es muy intuitivo y no necesita de dirección por parte del profesorado, esta metodología precisa de educación presencial, pues el trabajo colaborativo y la reflexión conjunta necesitan de la compañía de los alumnos y las alumnas y una pequeña supervisión por mi parte para ver que no se están produciendo conflictos ni problemas en el uso de la Tablet. Debido a esto, no he podido ponerlo en práctica en estas circunstancias de aislamiento social producida por el COVID-19. Para desarrollar valores sociales es necesario convivir y socializar con personas dentro y fuera del hogar.

### **4.3.- CONOCIMIENTO DEL CONTENIDO**

#### **4.3.1.- Relación entre los objetivos y las competencias clave**

Los objetivos que pretendo alcanzar con esta propuesta pedagógica son los siguientes:

- 1º- Desarrollar la competencia social y cívica a través de las TIC.
- 2º- Despertar la conciencia y el espíritu crítico en los niños y en las niñas.
- 3º- Desarrollar en el aula habilidades y destrezas en el manejo de las NT en favor de la alfabetización digital.
- 4º- Mejorar el clima de aula y la convivencia.

En la tabla 1 del Anexo II se muestra la relación de los objetivos anteriores con los descriptores de las dos principales competencias a desarrollar con mi propuesta (Orden ECD/65/2015).

Otras competencias pueden desarrollarse de forma indirecta a la hora de alcanzar los objetivos anteriormente propuestos. La Competencia en Comunicación Lingüística mediante descriptores como el uso de vocabulario, la expresión oral, la escucha activa y el diálogo. La Competencia de Aprender a Aprender mediante la motivación para el aprendizaje, la necesidad, la curiosidad y el protagonismo en el proceso y en el resultado. Por último, la Competencia de Conciencia y Expresiones Culturales mediante descriptores como conocer la literatura, desarrollar la imaginación y la creatividad o valorar la libertad de expresión.

### 4.3.2.- Contenidos

#### 4.3.2.1.-Contenidos relativos al currículo de Educación Infantil que se pueden desarrollar

Los contenidos incluidos en el currículo de Educación Infantil (Orden ECI/3960/2007) a los cuales se puede acercar el desarrollo de esta propuesta se encuentran recogidos en el Anexo III (véase tabla 2).

#### 4.3.2.2.-Contenidos propios de la propuesta pedagógica

En relación con los objetivos que pretendo conseguir mediante esta propuesta pedagógica, los contenidos que debo conocer de acuerdo con las Competencias Sociales y Cívicas (conocimiento del contenido), son los siguientes (véase ilustración 5):

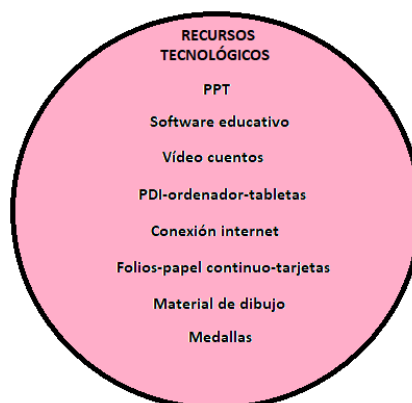
- Valores sociales: respeto, cooperación, honestidad y tolerancia.
- Habilidades sociales: resolución de problemas, solicitud de ayuda, identificación y expresión de emociones, diálogo, reflexión, empatía y participación.
- Actitudes sociales: compartir, comportamiento prosocial, interés por actividades sociales, atención, escucha activa, respeto al turno de palabra y ayuda mutua.



*Ilustración 5. El conocimiento del contenido del marco TPACK adaptado al desarrollo de la presente propuesta educativa. Elaboración propia.*

### 4.4.- RECURSOS DIDÁCTICOS

Los recursos necesarios para llevar a cabo la WebQuest son de carácter tecnológico y competencial de acuerdo con la competencia que se pretende desarrollar (véase ilustración 6). Para el uso de estos recursos es necesario conocer su funcionamiento y saber usarlos.



*Ilustración 6. El conocimiento tecnológico del marco TPACK adaptado al desarrollo de la presente propuesta educativa. Elaboración propia.*

Los recursos tecnológicos engloban aquellos que son informáticos y los que no lo son y para esta propuesta son necesarios:

- La WebQuest: [https://universidaddeburgos-my.sharepoint.com/:p:/g/personal/lsp1001\\_alu\\_ubu\\_es/Ea3UXCYjkftCrq8SxVYc8pQBPvDV\\_0ZEpBqbX-Bi7LLpZw?e=IE4Fg3](https://universidaddeburgos-my.sharepoint.com/:p:/g/personal/lsp1001_alu_ubu_es/Ea3UXCYjkftCrq8SxVYc8pQBPvDV_0ZEpBqbX-Bi7LLpZw?e=IE4Fg3)
- 2 tabletas y una PDI con equipo de sonido, así como un ordenador portátil o de sobremesa para poder utilizarla.
- Video cuentos:
  - El Elefante Bernardo: [https://youtu.be/CTszZeDIP\\_0](https://youtu.be/CTszZeDIP_0)
  - A qué sabe la Luna: <https://youtu.be/AVXZSWfkIOU>
  - El Tigre y la Tolerancia: <https://youtu.be/bUeq669sr2g>
  - Adaptación reducida de Pinocho: <https://youtu.be/IROG-31-hzg>
- Actividades online:
  - Puzle de “el Tigre y la Tolerancia”:  
<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=002f5d60635c>
  - Puzle de “el Elefante Bernardo”:  
<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=290209aeb00e>
  - Memory de “A qué sabe la Luna”:  
<https://matchthememory.com/lauramaestra>
  - Memory de “Pinocho”:  
<https://matchthememory.com/lauramaestra2>
- Software de Office para visión de presentaciones instalado en el dispositivo y conexión a internet.
- 4 folios DIN A-3 y papel continuo.
- Pinturas de madera, de dedo, ceras, lápices, recortes de perforadora, barras de pegamento y recursos artísticos varios.
- 4 tarjetas, una de cada color. Colores: rosa, azul, amarillo y verde.
- 5 medallas de cada uno de los valores a trabajar.

#### **4.5.- TEMPORALIZACIÓN**

En este apartado se muestra una tabla con las actividades que concretan la intervención (véase tabla 3 en Anexo IV). En ella pueden observarse las distintas fases de

la estructura de una WebQuest, las sesiones y las actividades que se llevarán a cabo, así como los tiempos aproximados de duración de estas.

Lo ideal sería desarrollar el proyecto durante una semana o dos. Sin embargo, debido a que el tiempo de trabajo semanal del que dispone el tutor de Educación Infantil, sin contar la asamblea y las materias que imparten los especialistas, es reducido, sería difícil la puesta en práctica de todas las sesiones en días contiguos. Por lo tanto, llevaré a cabo la primera sesión en viernes, y la segunda, tercera y cuarta sesión en la semana siguiente para no romper el hilo conductor del proyecto. Por último, la quinta sesión se realizará el lunes de la semana siguiente.

Con relación a lo anterior, puede determinarse entonces que la duración del desarrollo de toda la intervención podría ser de aproximadamente dos semanas.

Habrà sesiones que sean grupales y sesiones en las que trabaje toda la clase. Para que los alumnos y las alumnas no olviden lo que aprendieron en la sesión anterior, dedicaré 10 minutos de la asamblea del día, para recordar la última actividad que se realizó.

## **4.6.- SECUENCIA DE ACTIVIDADES**

### **4.6.1.- Sesión 1**

En esta sesión colocaré la portada de la WebQuest (Anexo V) en la PDI a modo de presentación. Seguidamente, en asamblea le plantearé al alumnado una serie de preguntas para incitar a la reflexión de acuerdo con el tema que se va a trabajar, a las que deberán contestar de forma ordenada y respetando el turno. Estas preguntas serán:

- ¿Alguien sabe qué es ser bueno o ser malo?
- ¿Vosotros os portáis bien?
- ¿Alguna vez mamá o papá se ha enfadado con vosotros? ¿Por qué?
- ¿Compartís vuestros juguetes con los demás? ¿Con quién?
- ¿Ayudáis a papá o a mamá en casa? ¿En qué?
- ¿Alguna vez habéis hecho daño a algún amigo, amiga, hermano, hermana, primo o prima? ¿Por qué?
- ¿Y a vosotros? ¿Os han hecho daño alguna vez? ¿Por qué?

- ¿Sabéis lo que es una mentira? ¿Habéis mentido alguna vez? ¿A quién?

Después, se proyectará en la PDI la siguiente diapositiva, la de la introducción (Anexo VI). En ella se les plantea a los alumnos y a las alumnas un problema, el problema de Marcos, que no sabe cómo portarse bien.

Seguidamente, les explicaré la tarea final del proyecto (Anexo VII), lo que obtendrán al finalizar las siguientes actividades. Esta tarea final será un mural, que le ayudará a Marcos a “portarse bien” (ejemplo de mural en el Anexo VIII).

En la cuarta diapositiva se encuentra la actividad 0 (Anexo IX). En esta actividad formaré los grupos en función de las características del alumnado, edades variadas, responsabilidad, capacidades, etc. Les proporcionaré el nombre de un valor y un color con las tarjetas y designaré un líder o responsable, que será quien maneje la Tablet.

#### **4.6.2.- Sesiones 2 y 3**

Las actividades para cada uno de los grupos serán cuatro. En la quinta diapositiva se muestra un esquema de los cuatro grupos-valores donde los niños y las niñas tendrán que clicar en su correspondiente (Anexo X). El proceso de estas cuatro actividades se muestra en la siguiente diapositiva, que tendrá algunas diferencias según el valor elegido (Anexo XI).

La primera será un cuento, la segunda dos preguntas de reflexión con *feedback*, la tercera un puzle o un memory y la cuarta, la realización de un dibujo sobre el valor del que serán especialistas.

##### Actividad 1:

Cada grupo disfrutará de una historia distinta cuyo objetivo es el descubrimiento de un valor (Anexo XII).

En el caso de Respeto, el cuento que visualizarán será el de “El Elefante Bernardo”. Este cuento trata sobre un elefante que se divierte molestando, riéndose y haciendo daño a otras personas. Después se ve en una situación complicada en la que necesita ayuda de otro animal y nadie le quiere ayudar. Al final un mono se ofrece a ayudar si el promete cambiar su comportamiento con los demás.

El grupo Honestidad, en su caso, disfrutará de una adaptación del cuento de “Pinocho”, más corto que el original, pero con la misma esencia.

Tolerancia conocerá la historia de “El Tigre y la Tolerancia”, un pequeño felino que agradecido por sus colores decide cambiar el mundo para que todo sea de su mismo color. Acaba pintándolo todo de amarillo y negro hasta que su objetivo se ve frustrado al encontrarse con el mar, hermoso e imposible de pintar. Aprende que en las diferencias esta la belleza del mundo.

Por último, el grupo Cooperación aprenderá su valor mediante el cuento de “A qué sabe la Luna”. Una historia de cooperación donde todos los animales unen sus fuerzas para conseguir lograr un sueño, probar un pedacito de la Luna.

#### Actividad 2:

En la segunda actividad el alumnado tendrá que reforzar lo aprendido con su cuento mediante dos preguntas con tres opciones de respuesta, relacionadas con la historia que les acaban de contar. Las respuestas erróneas los llevará a una diapositiva donde se les pedirá que lo vuelvan a intentar. La respuesta correcta los llevará a la siguiente diapositiva.

Las preguntas y las respuestas de cada grupo pueden verse en el Anexo XIII.

#### Actividad 3:

Esta actividad consiste en jugar a un juego. Los grupos Cooperación y Honestidad realizarán un memory con los personajes del cuento. Por el contrario, los grupos Respeto y Tolerancia, jugarán a armar un puzzle con una imagen del cuento (Anexo XIV). Estos juegos se encuentran en una página web externa a la presentación y han sido elaborados por mí. El alumnado debe clicar sobre la imagen para acceder a la dirección web, una vez terminado el juego, deben cerrar la ventana y volverán a la presentación.

#### Actividad 4:

Esta actividad es la última que realizarán en pequeño grupo. En la diapositiva (Anexo XV) un audio les dará instrucciones para que vengán donde yo estoy, me entreguen la Tablet y me pidan un folio de DIN A-3. Les daré pinturas de todo tipo para que hagan volar su imaginación de acuerdo con el valor que hayan aprendido. Una vez

hayan terminado el dibujo, me lo darán y yo les haré entrega de la medalla de honor al valor (Anexo XVI).

#### **4.6.3.- Sesión 4**

En esta sesión no es necesario el uso de la Tablet. La llevaremos a cabo en gran grupo en forma de asamblea y será grabada en vídeo para después poder “enseñárselo a Marcos”. Realizaremos una reflexión conjunta en la que yo les plantearé a cada grupo preguntas relacionadas con las del principio del proyecto, y con los personajes de cada uno de los cuentos. Partiré de una serie de preguntas, las cuales pueden llevarnos a otras. Las preguntas con las que iniciaré la reflexión serán:

- ¿Es bueno decir mentiras como hacía Pinocho?
- ¿Qué nos puede pasar si decimos mentiras?
- ¿Hay que pegar a los amigos y los compañeros?¿Hay que reírse de ellos?¿Por qué?
- Si alguno de nuestros compañeros necesita ayuda, ¿le ayudáis?¿Por qué sí?¿Por qué no?
- ¿Qué os gusta más?¿hacer la tareas solos o hacerlas con algún amigo, amiga, compañero o compañera?
- ¿Nos reímos si algún compañero lleva gafas?¿y si se porta mal?¿y si tiene el pelo más claro u oscuro que nosotros?¿y si tiene los ojos o la piel de un color diferente?

Después de esta reflexión, cada grupo saldrá al frente de la asamblea con su medalla en el pecho y nos enseñará el dibujo que hicieron para el mural y el valor que aprendieron.

Seguidamente todos los grupos, sobre un papel continuo pegaremos los 4 dibujos y decoraremos el mural con los colores y las pinturas que queramos sin importar si nos ensuciamos o no.

#### **4.6.4.- Sesión 5**

Esta última actividad consistirá en hacer una autoevaluación en la que los niños y las niñas recibirán una hoja con una tabla y unos ítems adecuados a su comprensión oral.



Les explicaré que deben colocar un gomets de una carita triste, feliz o súper feliz, si creen que han conseguido o no cada uno de esos objetivos. Yo iré leyendo objetivo por objetivo y me aseguraré de que reflexionen sobre su propio aprendizaje. Estaré pendiente de dónde colocan su pegatina en relación con lo que yo haya observado a lo largo del desarrollo del proyecto.

Les iré dando un recorte de la pegatina de la cara que más se adapte a la respuesta de su reflexión y ellos la irán pegando en cada una de sus frases. Los ítems de la autoevaluación pueden verse en el Anexo XVII.

Después de autoevaluarnos, iremos a ver si el mural se ha secado y podemos colgarlo en el aula para acudir a él siempre que nos encontremos con una situación como la de Marcos.

#### **4.7.- EVALUACIÓN**

Además de la autoevaluación que llevará a cabo el alumnado, yo observaré y evaluaré, durante el desarrollo del proyecto y desde mi punto de vista, a cada uno de los alumnos y las alumnas, siguiendo los criterios de evaluación de acuerdo con los objetivos y contenidos planteados. Estos criterios se muestran en la rúbrica del Anexo XVIII.

### **5.-CONCLUSIONES**

Las TIC favorecen los aprendizajes, pero también han de ser posibles, debido a ello, este trabajo no se ha podido llevar a cabo por múltiples factores, a pesar de situarnos en este momento tecnológico. El primer factor se debe a que todas las familias no disponen de dispositivos digitales. El segundo factor se debe a la necesidad de descargar el software necesario para disponer de todas las funcionalidades de la herramienta. El tercer factor hace referencia a las competencias de las cuales no disponen algunas de las familias, para supervisar a sus hijos o hijas en desarrollo de esta actividad. Además de las dificultades de coordinación en la relación familia-escuela. En cuarto lugar, cabe mencionar que en algunas de estas familias quienes se encargan de las actividades escolares de sus hijos e hijas son las madres, que en algunos casos además de tener esa función, ejercen otras como los cuidados y la alimentación del hogar, por lo que no disponen del tiempo necesario para dedicarles atención a sus hijos e hijas. En quinto y

último lugar, es necesario recordar que el objetivo de esta propuesta es favorecer el trabajo colaborativo y la reflexión colectiva entre otras habilidades sociales, y si el alumnado no encuentra un lugar donde relacionarse con sus iguales, este proceso de aprendizaje será más lento. Por todos estos factores, podemos decir que, no puede haber educación de calidad que garantice derechos a todas las personas, si no hay presencialidad.

Por otro lado, y con relación a los componentes de la WebQuest elaborada, cabe destacar que este instrumento, no sigue completamente las bases o algunos de los objetivos para los que fue desarrollada por sus creadores, Bernie Dodge y Tom March (Aguar, 2009). Las WebQuest deben acercar al alumnado al manejo y las búsqueda y obtención de información, pero en este caso, esta información no consiste en un texto científico o enciclopédico, sino, en un cuento. Sin embargo, los cuentos son una herramienta tradicionalmente transmisora de valores (Sánchez y Yubero, 2004). Por el contrario, si el contenido a desarrollar hubiera estado relacionado con algún tipo de grupo social concreto o una cultura o término histórico, la búsqueda de información hubiera sido lo más adecuado.

Otra idea que he pretendido integrar en esta WebQuest es el programa FpN, pues ambas metodologías tienen factores comunes. Estos factores tienen que ver con la resolución de problemas mediante la experiencia y la reflexión conjunta.

Como punto negativo, puedo decir que el hecho de que cada grupo trabaje solo un valor puede derivar en que el recurso no tenga demasiada potencialidad. La razón por la que he decidido esto, es porque es mejor que se trabaje un solo valor bien, que cuatro medianamente, debido a que para la reflexión no debe pasar demasiado tiempo desde que se realizó la actividad. De todas formas, este recurso se puede seguir utilizando en el tiempo en función de los resultados de la primera puesta en práctica. A lo largo del curso, se puede utilizar la WebQuest en cuatro ocasiones para que todos y todas puedan disfrutar de los cuentos y las actividades. En el caso de la presente propuesta, la actividad se lleva a cabo con una Tablet con el objetivo de favorecer su autonomía y que el profesorado no esté totalmente pendiente de ellos y ellas. Otra opción podría ser, llevar a cabo la WebQuest en la PDI y mientras un grupo realiza sus actividades de esa sesión, el resto del alumnado puede disfrutar del cuento y compartir los aprendizajes con sus compañeros y compañeras.

En relación con el modelo TPACK, lo he llevado a la práctica y es fuerte, pero en este contexto he observado que cojea el uso de las TIC para el desarrollo de las Competencias Sociales y Cívicas, debido a que hay escasez de herramientas digitales para el desarrollo de esta competencia. Las herramientas que encontramos están más enfocadas al desarrollo de otras competencias, pero si las reorientamos adecuadamente, como he hecho en este trabajo, podemos desarrollar descriptores de cualquiera de ellas.

Por último, debo destacar de nuevo, la importancia de la realfabetización digital del profesorado, que le proporcione una actitud crítica hacia el uso de las NT y le permita reflexionar sobre sus efectos, pues no constituye la herramienta principal de la educación, pero sí es necesaria en este contexto de rápido avance tecnológico (Gutiérrez, 2008 y Almazán, 2020).

Como valoración crítica podemos resumir una serie de debilidades y fortalezas que pueden plantearse a la hora de poner en práctica la presente propuesta (véase tabla 6 en Anexo XIX).

## **6.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

### **6.1.-BIBLIOGRAFÍA**

ACN, BARCELONA (2020, abril 11). Educació 360 reclama un “verano educador” para rehacer la “brecha de desigualdades” que dejará el confinamiento. La Vanguardia. Recuperado 24 de abril de 2020, de <https://www.lavanguardia.com/vida/20200411/48410141372/educacio-360-reclama-verano-educador-evitar-desigualdades-pandemia-coronavirus.html>

Acosta, L. M. (2010). El tratamiento de la información y competencia digital (TICD) en la enseñanza-aprendizaje de la historia en bachillerato. *CATHARUM Revista de Ciencias y Humanidades del Instituto de Estudios Hispánicos de Canarias*, 11, pp. 57-67.

Adell, J. y Castañeda, L. J (2010). Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLE): una nueva manera de entender el aprendizaje. (R. Roig Vila y M. Fiorucci, Eds.), *Claves para la investigación en innovación y calidad educativas. La*

*Integración de Las Tecnologías de La Información y La Comunicación y La Interculturalidad En Las Aulas. Strumenti Di Ricerca per l'innovazione e La Qualità in Ambito Educativo. La Tecnolo . Alcoy / Roma: Marfil - Roma TRE Universita degli Studi.*

- Aguiar, M. V., & Cuesta, H. (2009). Importancia de trabajar las TIC en educación infantil a través de métodos como la webquest. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (34), 81-94. doi: <https://doi.org/10.12795/pixelbit>
- Aguilar, S., Benítez, R. y Piñero, R. (2018). Las Tablet como elemento favorecedor del aprendizaje en la etapa de infantil. En E. López-Meneses, D. Cobos-Sanchiz, A. H. Martín-Padilla, L. Molina-García y A. Jaén-Martínez (Ed.), *Experiencias pedagógicas e innovación educativa: Aportaciones desde la praxis docente e investigadora*. (pp. 316-330). Barcelona, Octaedro.
- Almazán, A. (2020). Covid-19: ¿Punto Sin Retorno de la Digitalización de la Educación? *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 9(3), 9-11.
- Álvarez, A. (2020, abril 11). Alumnos sin acceso a la educación a distancia: la pandemia saca a la luz grandes desigualdades. Huffpost. Recuperado 24 abril 2020, de [https://www.huffingtonpost.es/entry/alumnos-sin-acceso-a-la-educacion-a-distancia-la-pandemia-saca-a-la-luz-grandes-desigualdades\\_es\\_5e91955cc5b6f7b1ea818936](https://www.huffingtonpost.es/entry/alumnos-sin-acceso-a-la-educacion-a-distancia-la-pandemia-saca-a-la-luz-grandes-desigualdades_es_5e91955cc5b6f7b1ea818936)
- Area, M. (2010). El proceso de integración y uso pedagógico de las TIC en los centros educativos. Un estudio de casos. The process of integration and the pedagogical use of ICT in schools. *Revista de educación*, 352, 77-97.
- Asorey, E. y Gil, J. (2009). El placer de usar las TIC en el aula de Infantil. *Tribuna Abierta*, 12, 110-119. Recuperado de <https://personales.unican.es/guerraf/TIC%20EDUCACI%C3%93N%20INFANTIL/las%20tics%20en%20el%20aula%20de%20infantil.pdf>
- Aula Planeta. (2016). Ocho herramientas para crear tu Entorno Personal de Aprendizaje. Recuperado de <https://www.aulaplaneta.com/2016/02/18/recursos-tic/ocho-herramientas-para-crear-tu-entorno-personal-de-aprendizaje-ple/>

- Balanskat, A., Blami re, R. & Kefala, S. (2006). *The ICT Impact Report. A review of studies of ICT impact on schools in Europe*. European Schoolnet, European Comission. Recuperado de:  
[http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/ICT\\_InformeEuropa](http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/ICT_InformeEuropa)
- Cebrián de la Serna, M: (2011). Los centros educativos en la sociedad de la información y el conocimiento. En M. CEBRIÁN DE LA SERNA Y M.<sup>a</sup> J. GALLEGO ARRUFAT (coords.), *Procesos educativos con TIC en la sociedad del conocimiento*, (23-31). Madrid: Pirámide.
- Rodríguez, R. (2009). La integración de las nuevas Tecnologías en las aulas de educación infantil en Navarra. *Cuadernos del Marqués de San Adrián: revista de humanidades*, (1), 75-112.
- Fundación Telefónica Argentina y Proyecto Educar 2050 (2018). Aprender en la era digital. Argentina. Recuperado de:  
<https://www.fundaciontelefonica.com/cultura-digital/publicaciones/aprender-en-la-era-digital/642/>
- García-Valcárcel, A., Basilotta, V., & López, C. (2014). Las TIC en el aprendizaje colaborativo en el aula de Primaria y Secundaria. *Comunicar*, 21(42), 65-74.
- Giménez-Dasí, M. y Quintanilla, L. (2009). "Competencia" social, "competencia" emocional: Una propuesta para intervenir en educación infantil. *Infancia y Aprendizaje*, 32 (3), 359–373. <https://doi.org/10.1174/021037009788964222>
- Goig, M.<sup>a</sup> (2012). El uso de la WebQuest como recurso didáctico innovador en el 2ºCiclo de Educación Infantil. *Revista Electrónica de Investigación y Docencia (REID)*, 0 (7), 73-89. URL:  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5468651&orden=0&info=link>
- Gutiérrez, A. (2008). Las TIC en la formación del maestro. “Realfabetización” digital del profesorado. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*. 63 (22,3), 191-206.
- Gutiérrez, P. (2020, abril 7). Yayo Herrero: «El aislamiento ha sido el desencadenante para reconocer la interdependencia». La Marea. Recuperado 24 abril 2020, de <https://www.lamarea.com/2020/04/07/yayo-herrero-el-aislamiento-ha-sido-el-desencadenante-para-reconocer-la-interdependencia/>

- Hernández, F. J., Beltrán, J., & Marrero, A. (2009). Educación y modernización reflexiva, según U. Beck. *Teorías sobre sociedad, familia y educación*. (pp.712-750). Valencia: Tirant lo Blanch.
- Koehler, M.J., Mishra, P. y Cain, W. (2015). ¿Qué son los Saberes Tecnológicos y Pedagógicos del Contenido (TPACK)? *Virtualidad, Educación y Ciencia*, 10 (6), pp. 9-23.
- López, P. (2009). Inclusión Digital: Un Nuevo Derecho Humano. *Educación y Biblioteca*, 172, 114-118. Disponible en:  
<https://core.ac.uk/download/pdf/11886312.pdf>
- Marquès, P. (2001). Algunas notas sobre el impacto del as TIC en la universidad. *Educar*, (28), 83–98.
- Márquez, C. (2020, abril 13). El trimestre escolar 'on line' arranca bajo el yugo de la brecha digital. El Periódico de Catalunya. Recuperado 24 abril 2020, de <https://www.elperiodico.com/es/educacion/20200413/trimestre-escolar-on-line-arranca-con-yugo-brecha-digital-7925538>
- Martínez, J. (2011) ¿Cómo integrar las nuevas tecnologías en educación inicial? *Educación*, 20(39), pp. 7–22.
- Mella Garay, E. (2003). La Educación en la Sociedad del Conocimiento y del Riesgo. *Revista Enfoques Educativos*, 5 (1), 1–15.
- Naciones Unidas (2020). *Informe Especial COVID-19 No 1. América Latina y el Caribe ante la pandemia del COVID-19. Efectos económicos y sociales*. Naciones Unidas (p. 15P). Recuperado de <https://repositorio.cepal.org/handle/11362/45337>
- Noam Chomsky: «Superaremos la crisis del coronavirus, pero tenemos crisis más serias por delante». (s.f.). Recuperado 24 abril 2020, de <https://culturainquieta.com/es/pensamiento/item/16693-noam-chomsky-superaremos-la-tesis-del-coronavirus-pero-tenemos-tesis-mas-serias-por-delante.html>
- Oltra, C. (2005). Modernización ecológica y sociedad del riesgo. *Papers. Revista de Sociología*, 78, 133. <https://doi.org/10.5565/rev/papers/v78n0.891>

- Ortega, D. (2015). La enseñanza de las Ciencias Sociales, las TIC y el Tratamiento de la Información y Competencia Digital (TICD) en el grado de maestro/a de Educación Primaria de las universidades de Castilla y León. *Enseñanza de Las Ciencias Sociales: Revista de Investigación*, (14), 121–134. Disponible en: <https://www.mendeley.com/research-papers/api/pdf/67bddec1-9a08-3bb3-8232-724bcd2fbf8f/>
- Pagès, J., & Santisteban, A. (2008). La educación para la ciudadanía hoy. *Educación para la ciudadanía. Guías para Educación Secundaria Obligatoria*.
- Pichardo, M.C., Justicia, F. & Fernández, M. (2009). Prácticas de crianza y competencia social en niños de 3 a 5 años. *Pensamiento Psicológico*, 6 (13), 37-48. URL: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3265411.pdf>
- Rodríguez, J., & Cruz, P. (2020). De las competencias básicas a las competencias claves en Educación Infantil. Comparativa y actualización de las competencias en el currículum. *Propósitos y Representaciones*, 8(1), e366. doi: <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2020.v8n1.366>
- Romero, R., Román, P. y Llorente, M.C. (2009). La tecnología informática en las aulas de Infantil, *Tecnologías en los entornos de Infantil y Primaria* (p.33-58). España: Síntesis.
- Ruíz, M.C. y Hernández, V.M. (2018). La incorporación y uso de las TIC en Educación Infantil. Un estudio de la infraestructura, la metodología didáctica y la formación del profesorado en Andalucía. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 52, 81-96. Doi: <http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2018.i52.06>
- Sánchez, S. y Yubero, S. (2004). La transmisión y recepción de valores desde la lectura. Un estudio con niños de Educación Primaria. En S. Yubero; E. Larrañaga; P.C. Cerrillo. (Coords.), *Valores y lectura: Estudios multidisciplinares* (pp.89-130). Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Santisteban, A. (2009). Cómo trabajar en clase la competencia social y ciudadana. *Aula de innovación educativa*, 187, 12-15.
- Zafra, I. (2020, abril 13). La desesperada búsqueda de los alumnos que se han quedado desconectados del sistema educativo. *El País*. Recuperado 24 abril 2020, de

<https://elpais.com/sociedad/2020-04-12/la-desesperada-busqueda-de-los-alumnos-que-se-han-quedado-desconectados-del-sistema-educativo.html>

Telesur tv. (2020, abril 14). EnClave Política: Conversamos con Ramón Grosfoguel [Vídeo]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=11&v=cqc8xPXseOQ&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?time_continue=11&v=cqc8xPXseOQ&feature=emb_logo)

## **6.2.- LEGISLACIÓN**

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, BOE núm.106 (2006).

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa, BOE núm.295 (2013)

Orden ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil, BOE núm. 5 (2008).

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerado, BOE núm. 25 (2015)

DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, BOCyL núm. 1 (2008).

Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente (2006/962/CE), 19 de diciembre de 2006. Recuperado de <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=CELEX:32006H0962&from=EN>

Consejería de Educación de Castilla y León (2018). CRA Diego Marín. Centro certificado en la aplicación de las TIC. Recuperado de <http://certificacionestic.educa.jcyl.es/certificacion/>



# **ANEXOS**

## **ANEXO I: Relación con las competencias del título**

### **1.- Competencias básicas**

CB1 - *Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio*

En el desarrollo de este Trabajo de Fin de Grado se han utilizado conocimientos adquiridos a lo largo del grado para entender la información obtenida de fuentes documentales y poder elaborar adecuadamente la propuesta de intervención.

CB2 - *Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio*

Este documento ha posibilitado la puesta en práctica de los contenidos adquiridos a lo largo del grado y justificándolos de manera adecuada de acuerdo con la bibliografía científica estudiada.

CB3 - *Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética*

La capacidad de síntesis dentro del campo de estudio de este grado es fundamental y permite poder justificar de manera clara y concisa las distintas cuestiones que en este TFG se tratan.

CB4 - *Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado*

Si bien el documento utiliza lenguaje técnico, se ha intentado que todos aquellas siglas o conceptos más profundos, sean explicados con un lenguaje accesible a todos los públicos.

CB5 - *Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía*

A pesar del gran número de trabajos elaborados a lo largo del grado, el desarrollo de este incrementa aún más los aprendizajes, pues es mucho más metódico en cuanto a formalidad e información científica.

CB6 - *Haber adquirido el nivel C1 en lengua castellana*

Debido a que esta es mi lengua materna, ya dispongo de ese nivel. Sin embargo, también he interiorizado más el uso de un lenguaje formal que ya conocía, pero no utilizaba.

## **2.- Competencias genéricas**

Estas competencias se subdividen en instrumentales, personales y sistémicas

### **Instrumentales**

CGI1- *Organización y planificación*

Un TFG necesita de una organización y una planificación adecuadas para su elaboración, pues la información desorganizada es difícil de analizar.

CGI4- *Conocimientos de informática relativos al ámbito de estudio*

El uso del procesador de textos, de dibujo o de presentaciones ha sido necesario para la elaboración. A pesar de que ya existían conocimientos previos, se han incrementado con su uso.

CGI5- *Gestión de la información*

El proceso de búsqueda, selección, síntesis y análisis es inherente a la realización de un trabajo de investigación como este, por lo que esta competencia se ha incrementado con la elaboración de este.

CGI6- *Resolución de problemas*

Muchos problemas se han producido como la incapacidad de poder poner en práctica la propuesta pedagógica debido a la COVID-19 y también dificultades de diseño

o ausencia de información fiable necesaria para la justificación de ideas, pero se han podido resolver y encauzar.

## **Personales**

### *CGP4- Reconocimiento a la diversidad y la multiculturalidad*

Este proyecto tiene en cuenta las diferencias que nos podemos encontrar día a día, pues el colegio para el cual se había diseñado la propuesta cuenta con algunas de ellas y promueve en los alumnos y las alumnas el desarrollo de valores como el respeto y la tolerancia.

### *CGP5- Razonamiento crítico*

La investigación realizada se apoya en el paradigma sociocrítico por lo que en todo el desarrollo se ha mantenido una actitud crítica ante la información analizada.

## **Sistémicas**

### *CGS1- Aprendizaje autónomo*

El tutor ha reorientado este trabajo cuando ha sido necesario, pero siempre bajo la iniciativa de la autoría que ha tenido libertad para elaborar y tratar temas de su interés.

### *CGS3- Creatividad*

En la etapa de Educación Infantil ha de premiar la creatividad por parte del profesorado pues al alumnado de las primeras etapas se les ha de ofrecer actividades que le resulten motivadoras y lúdicas. Esto es lo que se ha intentado con la presente propuesta educativa.

### *CGS4- Motivación por la calidad*

En la elaboración del proyecto se ha procurado no dejar cabos sueltos y tratar de manera adecuada todos aquellos temas de interés para que no se presente una simple recogida de información y una propuesta como cualquier otra.

En adición, la Universidad de Burgos, propone una competencia genérica más relacionada con la alfabetización informacional:

*CGUBU- Conocer y saber poner en práctica las estrategias de búsqueda y recuperación de la información, la consulta de bases de datos y la metodología para la elaboración de bibliografías especializadas y citas bibliográficas*

En esta universidad se ha procurado desde el inicio del grado que los alumnos y las alumnas seamos capaces de desarrollar esta competencia y en relación con el resultado de mi TFG, puedo decir que se ha conseguido.

Por último, la Facultad de Educación, establece siete competencias de acuerdo con los estudios magistrales de las cuales considero desarrolladas:

*CGF1- Asimilar críticamente la información en el dominio conceptual de las Ciencias de la Educación*

La adquisición de conocimientos no ha sido una simple transmisión, sino que se ha desarrollado una habilidad que me ha permitido aprender, pero siempre desde una posición crítica donde no todo gira en torno a una sola idea.

*CGF2- Dominar las habilidades comunicativas implicadas en el ejercicio de su profesión*

Considero que la forma de expresión escrita utilizada en este TFG es la adecuada para que toda persona, de este campo o no, entienda lo que se plantea con el estudio y la propuesta realizados.

*CGF3- Conocer y saber hacer un uso efectivo de las nuevas tecnologías aplicadas a la educación*

Si bien para cualquier TFG hoy en día es necesario saber hacer uso de un procesador de textos y de presentaciones, al desarrollarse dentro de un marco tecnológico, la adquisición de conocimientos de nuevas tecnologías ha sido superior.

*CGF6- Responsabilizarse de la propia formación y del papel de la profesión en la sociedad*

El tema desarrollado en este TFG destaca la importancia de la educación desde las primeras etapas para mejorar la ciudadanía, por tanto, el papel del profesorado es

imprescindible para el desarrollo de los objetivos propuestos debiendo siempre intentar mejorar como persona en relación con sus valores sociales.

### **3.- Competencias específicas**

Las competencias específicas del título de este grado de carácter didáctico disciplinar son:

*CEDD1- Conocer los fundamentos científicos, matemáticos y tecnológicos del currículo de esta etapa, así como las teorías sobre la adquisición y desarrollo de los aprendizajes correspondientes.*

Conocer la ley y las teorías educativas que dictaminan cómo ha de desarrollarse la educación es imprescindible en la formación del profesorado, pero también, su postura crítica y argumentada.

*CEDD4- Conocer la metodología científica y promover el pensamiento científico y la experimentación*

Para promover avances en la sociedad, la experimentación y elaboración de propuestas novedosas son fundamentales. Este TFG estaba orientado a una intervención y análisis de resultados, que puede desarrollarse más adelante.

*CEDD8- Promover el interés y el respeto por el medio natural, social y cultural a través de proyectos didácticos adecuados*

La propuesta educativa que aporta este proyecto promueve el interés y respeto por los demás, ya sean iguales o distintos a nosotros.

*CEDD9- Fomentar experiencias de iniciación a las tecnologías de la información y la comunicación*

Este proyecto se lleva a cabo a través de las TIC y su uso crítico y responsable.

*CEDD10- Conocer el currículo de lengua y lectoescritura de esta etapa, así como las teorías sobre la adquisición y desarrollo de los aprendizajes correspondientes*

Debido a que en la etapa de infantil no es obligatorio el aprendizaje de la lectoescritura, se ha tenido en cuenta para la elaboración del recurso y se han proporcionado audios para favorecer la lectura de las instrucciones.

*CEDD11- Favorecer las capacidades de habla y de escritura*

Este proyecto parte de una reflexión oral y escrita conjunta de acuerdo con problemas sociales que se pueden plantear en nuestra vida.

*CEDD12- Conocer y dominar técnicas de expresión oral y escrita*

Debido a que el vocabulario adquirido por el alumnado de infantil no es muy amplio, se ha intentado que las instrucciones y pautas para el desarrollo del recurso sean de fácil comprensión. En cuanto al marco teórico, se ha utilizado un lenguaje entre formal e informal para que todo aquel que acceda al texto pueda comprenderlo con facilidad.

*CEDD14- Comprender el paso de la oralidad a la escritura y conocer los diferentes registros y usos de la lengua*

*CEDD15- Conocer el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura y su enseñanza. Afrontar situaciones de aprendizaje de lenguas en contextos multilingües*

*CEDD16- Reconocer y valorar el uso adecuado del lenguaje verbal y no verbal*

*CEDD17- Conocer y utilizar adecuadamente recursos para la animación a la lectura y a la escritura*

*CEDD18- Adquirir formación literaria y en especial conocer la literatura infantil*

En relación con las cinco competencias anteriormente descritas, se ha tenido en cuenta el proceso de aprendizaje de la lectoescritura al elaborar el recurso, pues se le proporciona al alumnado texto tanto oral, como escrito, para favorecer su comprensión y acercamiento a la lectura. Así como el uso de literatura infantil tradicional y moderna que favorece su acercamiento a la misma como recurso potenciador de aprendizajes, sobre todo de carácter social.

*CEDD22- Saber utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos*

Las actividades elaboradas para el recurso son de carácter lúdico pues son juegos online y cuentos que tanto despiertan el interés lúdico en los niños y las niñas. Además, las TIC son una herramienta muy motivadora para ellos.

*CEDD23- Elaborar propuestas didácticas que fomenten la percepción y expresión musicales, las habilidades motrices, el dibujo y la creatividad*

La presente propuesta didáctica favorece las habilidades motrices mediante el uso de pinturas y herramientas artísticas para decorar y dibujar, que también le abren al niño y a la niña a un mundo creativo.



**ANEXO II: Relación entre objetivos de la propuesta y las competencias sociales y cívicas y la competencia digital.**

OBJETIVOS	Descriptores	
	Competencias Sociales y Cívicas	Competencia Digital
Desarrollar la competencia social y cívica a través de las TIC.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Saber comunicarse de manera constructiva.</li> <li>-Desarrollar actitudes y valores como una forma de colaboración.</li> <li>-Manifestar solidaridad e interés por resolver problemas.</li> <li>-Participar de manera constructiva en las actividades de la comunidad.</li> <li>-Ponerse en el lugar del otro, aceptar las diferencias, ser tolerante, honesto y respetar los valores y las creencias de los otros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Participar y trabajar de forma colaborativa.</li> </ul>
Despertar la conciencia y el espíritu crítico en los niños y en las niñas.	<p>Comprender y analizar de manera crítica los códigos de conducta aceptados en distintas sociedades y entornos.</p>	<p>Desarrollar una actitud activa, crítica y realista hacia las TIC.</p>
Desarrollar en el aula habilidades y destrezas en el manejo de las NT en favor de la alfabetización digital.		<ul style="list-style-type: none"> <li>-Utilizar las TIC como fuente de información</li> <li>-Conocer progresivamente lenguaje específico como icónico, sonoro o gráfico.</li> <li>-Utilizar recursos tecnológicos para la resolución de problemas.</li> <li>-Sentir motivación y curiosidad por el aprendizaje y mejora en el uso de las tecnologías.</li> </ul>

<p>Mejorar el clima de aula y la convivencia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Saber comunicarse de manera constructiva.</li> <li>-Participar de manera constructiva en las actividades de la comunidad.</li> <li>-Desarrollar actitudes y valores como una forma de colaboración.</li> <li>-Ponerse en el lugar del otro, aceptar las diferencias, ser tolerante, honesto y respetar los valores y las creencias de los otros.</li> </ul>	
---	---	--

*Tabla 1. Relación entre objetivos de la propuesta y las competencias sociales y cívicas y la competencia digital.*

**ANEXO III: Contenidos propios del currículo de Educación Infantil que se pretenden desarrollar.**

<b>Contenidos del Área de Conocimiento del Entorno</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Adopción de pautas de comportamiento, normas básicas de convivencia y de resolución de conflictos.</li> <li>– Disposición para compartir y para resolver conflictos mediante el diálogo de forma progresiva y autónoma.</li> <li>– Participación en las tareas cotidianas de la escuela.</li> <li>– Interés en actividades sociales.</li> <li>– Interés y disposición favorable para entablar relaciones respetuosas, afectivas y recíprocas con niños y niñas de otras culturas.</li> </ul>
<b>Contenidos del Área de Conocimiento de sí mismo y autonomía personal</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Identificación y expresión de sentimientos y emociones propios y ajenos.</li> <li>– Iniciación en la toma de conciencia emocional y participación en conversaciones sobre vivencias afectivas.</li> <li>– Asociación y verbalización progresiva de causas y consecuencias de las emociones básicas.</li> <li>– Valoración positiva y respeto por las diferencias, aceptación de la identidad y características de los demás sin discriminación.</li> <li>– Gusto y disfrute por el juego y aceptación de sus reglas, reconociendo su necesidad.</li> <li>– Regulación del propio comportamiento.</li> <li>– Discusión, reflexión, valoración y respeto por las normas colectivas de la vida cotidiana.</li> <li>– Desarrollo de la constancia, atención, iniciativa y esfuerzo. Valoración y gusto por el trabajo bien hecho.</li> <li>– Actitud y comportamiento prosocial, empatía y sensibilidad.</li> </ul>
<b>Contenidos del Área de Lenguajes, comunicación y representación</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Acercamiento a la interpretación de mensajes transmitidos por medios audiovisuales.</li> <li>– Escuchar, hablar, conversar.</li> <li>– Utilización y valoración progresiva de la lengua para expresar y comunicar ideas y sentimientos.</li> <li>– Participación y escucha activa en situaciones habituales de comunicación.</li> <li>– Normas que rigen el intercambio lingüístico respetando el turno de palabra, escuchando con atención y respeto.</li> <li>– Aproximación a la lengua escrita y a la literatura.</li> <li>– Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos como facilitadores de la comunicación.</li> <li>– Visionado de producciones audiovisuales. Valoración crítica de ellas.</li> <li>– Uso moderado, crítico y significativo de medios audiovisuales y de tecnologías de la información y la comunicación.</li> <li>– Experimentación y descubrimiento de elementos del lenguaje plástico.</li> </ul>

- Expresión y comunicación de hechos, sentimientos y emociones a través del dibujo utilizando distintas técnicas.

*Tabla 2. Contenidos relativos a las distintas áreas de conocimiento (Orden ECI/3960/2007) que se pretenden trabajar con la propuesta.*

## ANEXO IV: Tabla de temporalización

Estructura de la WebQuest	Introducción y tarea	Proceso y recursos				Evaluación y conclusión		Total, sesión
		1 Cuento	3 Reflexión	2 Juego	4 Dibujo	5 Reflexión conjunta	6 Final	
ACTIVIDAD/ SESIÓN	0							
Sesión 1 (todos)	45'aprox.							45' aprox.
Sesión 2 (Respeto y Honestidad)		6' aprox.	5' aprox.	10' aprox.	20' aprox.			41' aprox.
Sesión 3 (Tolerancia y Cooperación)		7' aprox.	5' aprox.	10' aprox.	20' aprox.			42' aprox.
Sesión 4 (todos)						40' aprox.		40' aprox.
Sesión 5 (todos)							45' aprox.	45' aprox.

*Tabla 3. Temporalización de las actividades de la propuesta educativa*

## ANEXO V: Portada de la WebQuest



## ANEXO VI: Introducción de la WebQuest

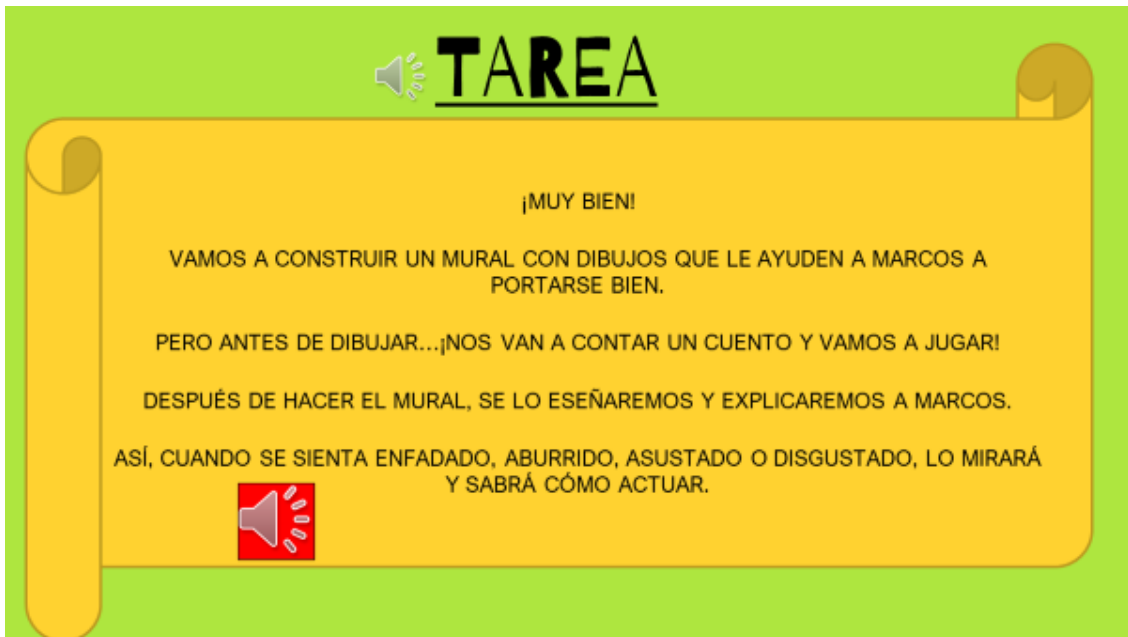



**INTRODUCCIÓN**

¡HOLA!  
ME LLAMO MARCOS.  
SOY UN MONSTRUITO VERDE DE 5 AÑOS.  
VOY A UN COLE COMO EL VUESTRO.  
MI MAESTRA SIEMPRE SE ENFADA CONMIGO PORQUE ME PORTO MAL.  
PEGO A MIS COMPAÑEROS, NO PARTICIPIO CON ELLOS EN LAS ACTIVIDADES, NO TRATO BIEN A LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS QUE SON DIFERENTES A MÍ...  
¡Y MI AMIGO CARLOS, SIEMPRE ACABA LLORANDO CUANDO JUGAMOS!  
NO QUIERO SER ASÍ...PERO NO SÉ QUÉ PUEDO HACER  
¿VOSOTROS PODÉIS AYUDARME A SER BUENO?

**¡SÍ!**

## ANEXO VII: Tarea de la WebQuest

A graphic with a light green background and a yellow scroll-like border. At the top center, there is a speaker icon followed by the word "TAREA" in large, bold, black letters. Below this, the text is centered and reads: "¡MUY BIEN! VAMOS A CONSTRUIR UN MURAL CON DIBUJOS QUE LE AYUDEN A MARCOS A PORTARSE BIEN. PERO ANTES DE DIBUJAR...¡NOS VAN A CONTAR UN CUENTO Y VAMOS A JUGAR! DESPUÉS DE HACER EL MURAL, SE LO ESEÑAREMOS Y EXPLICAREMOS A MARCOS. ASÍ, CUANDO SE SIENTA ENFADADO, ABURRIDO, ASUSTADO O DISGUSTADO, LO MIRARÁ Y SABRÁ CÓMO ACTUAR." At the bottom left of the scroll, there is a red square icon with a white speaker symbol.

 **TAREA**


¡MUY BIEN!

VAMOS A CONSTRUIR UN MURAL CON DIBUJOS QUE LE AYUDEN A MARCOS A PORTARSE BIEN.

PERO ANTES DE DIBUJAR...¡NOS VAN A CONTAR UN CUENTO Y VAMOS A JUGAR!

DESPUÉS DE HACER EL MURAL, SE LO ESEÑAREMOS Y EXPLICAREMOS A MARCOS.

ASÍ, CUANDO SE SIENTA ENFADADO, ABURRIDO, ASUSTADO O DISGUSTADO, LO MIRARÁ Y SABRÁ CÓMO ACTUAR.





## ANEXO VIII: Ejemplo de mural



## ANEXO IX: Actividad 0

### **PROCESO**

#### ACTIVIDAD 0

- PARA HACER ESTE PROYECTO VAMOS A CREAR 4 GRUPOS.
- CADA GRUPO TENDRÁ ASIGNADO EL NOMBRE DE UN VALOR Y UN COLOR.
- ESTOS SON LOS NOMBRES DE LOS GRUPOS:

✓ **COOPERACIÓN**

✓ **RESPECTO**

✓ **TOLERANCIA**

✓ **HONESTIDAD**

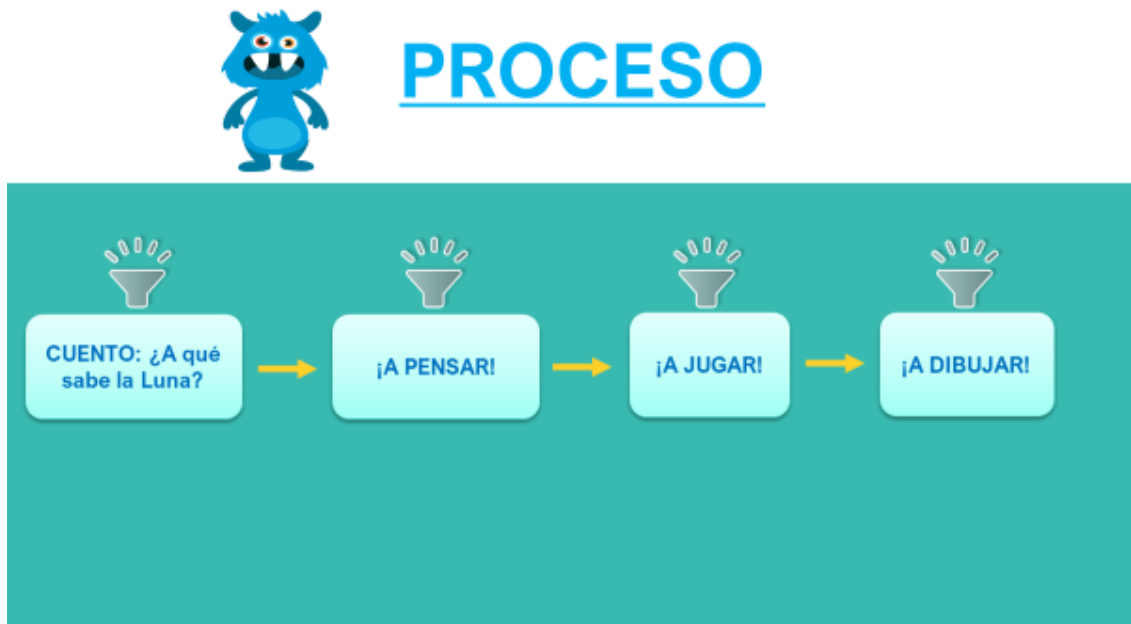


## ANEXO X: Proceso de los cuatro grupos

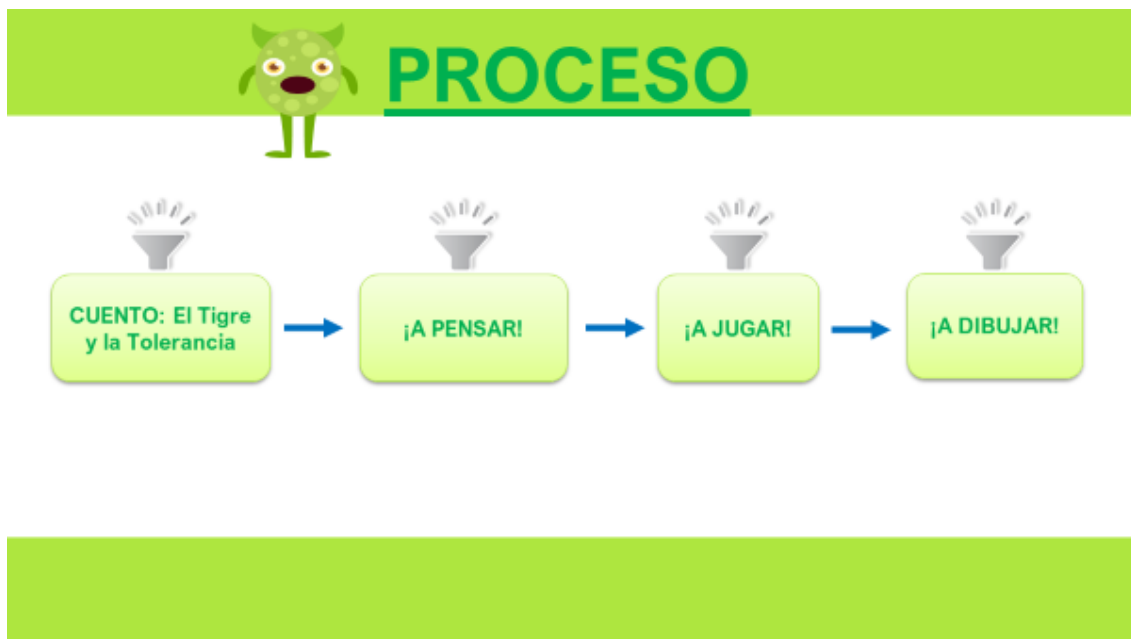


## ANEXO XI: Proceso de cada grupo

Diapositiva del grupo Cooperación.



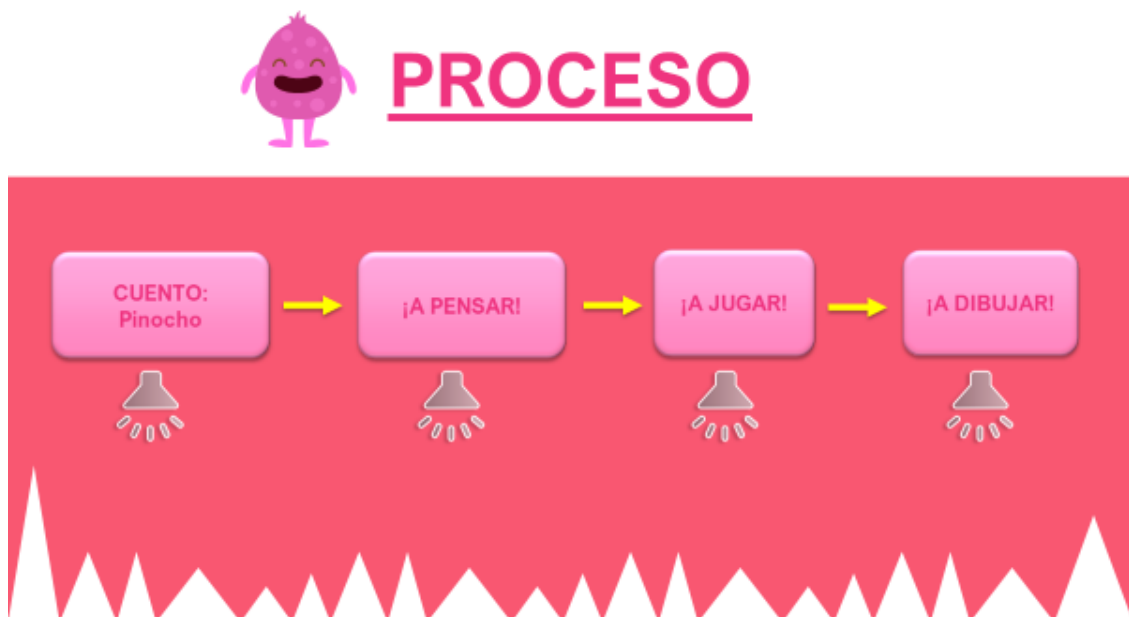
Diapositiva del grupo Tolerancia



Diapositiva del grupo Respeto



Diapositiva del grupo Honestidad



## ANEXO XII: Diapositivas de los cuentos

Diapositiva de grupo Cooperación



Diapositiva del grupo Tolerancia



Diapositiva del grupo Respeto

 **CUENTO** 

**EL ELEFANTE BERNARDO**





Diapositiva del grupo Honestidad

 **CUENTO** 





## ANEXO XIII: Preguntas y respuestas de la WebQuest

Diapositivas de grupo Cooperación



# REFLEXIÓN

¿QUÉ PROBLEMA TIENEN LOS ANIMALES DEL CUENTO?



QUIEREN HACER UNA FIESTA

TIENEN HAMBRE

QUIEREN PROBAR UN PEDACITO DE LA LUNA



# REFLEXIÓN

¿QUÉ PROBLEMA TIENEN LOS ANIMALES DEL CUENTO?



QUIEREN HACER UNA FIESTA

TIENEN HAMBRE

QUIEREN PROBAR UN PEDACITO DE LA LUNA







## REFLEXIÓN

¿POR QUÉ JAIL QUERÍA PINTAR TODO DE SU MISMO COLOR?



PORQUE NO LE GUSTABAN LOS OTROS COLORES



PORQUE TODOS TENÍAN QUE SER IGUALES A ÉL

PORQUE EL MUNDO ERA MUY SOSO CON TANTO  
COLOR



## REFLEXIÓN

¿QUÉ APRENDIÓ JAIL CON LOS AÑOS?



QUE LA VARIEDAD Y MULTITUD DE COLORES ES  
BELLEZA



QUE TODO SE PODÍA PINTAR

QUE EL AMARILLO Y EL NEGRO ERAN LOS COLORES  
MÁS BONITOS

Diapositivas del grupo Respeto



# REFLEXIÓN

¿POR QUÉ NI LOS CIERVOS NI SUS COMPAÑEROS DE CLASE AYUDARON A BERNARDO A QUITAR LAS ESPINAS?



PORQUE NO TENÍAN PINZAS

PORQUE BERNARDO SE PORTABA MAL CON ELLOS

PORQUE NO CONOCÍAN A BERNARDO



# REFLEXIÓN

JUSTINO EL MONO, AYUDÓ A BERNARDO CON LAS ESPINAS CON LA CONDICIÓN DE QUE...



BERNARDO LE DE UNA DUCHA CON LA TROMPA

BERNARDO LE COMPRE UN PLÁTANO

BERNARDO NO LASTIME MÁS A LOS DEMÁS Y LES AYUDE CUANDO LO NECESITEN



## REFLEXIÓN

¿POR QUÉ LE CRECÍA LA NARIZ A PINOCHO?



POR COMER MUCHAS CHUCHERÍAS



POR DECIR MENTIRAS

POR HABLAR CON EL GRILLO



## REFLEXIÓN

¿QUÉ TENÍA QUE HACER PINOCHO PARA CONVERTIRSE EN UN NIÑO DE VERDAD?



TRABAJAR EN EL CIRCO

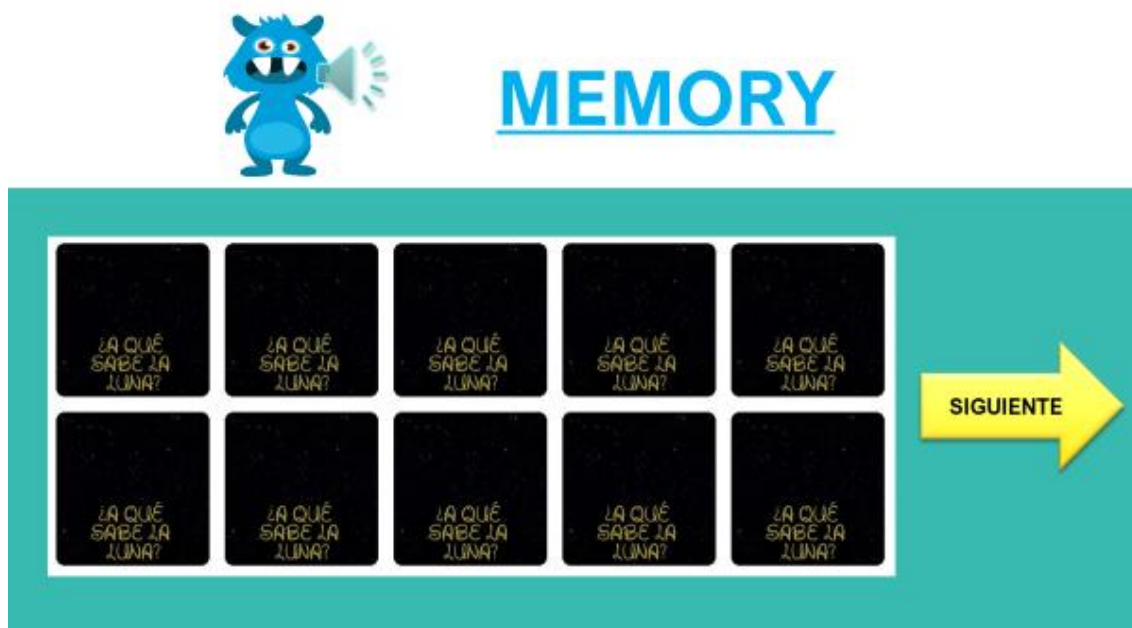


NO IR AL COLEGIO

PORTARSE BIEN, SER HONESTO Y SER GENEROSO

## ANEXO XIV: Diapositivas del juego

Diapositiva de grupo Cooperación



Diapositiva del grupo Tolerancia



Diapositiva del grupo Respeto



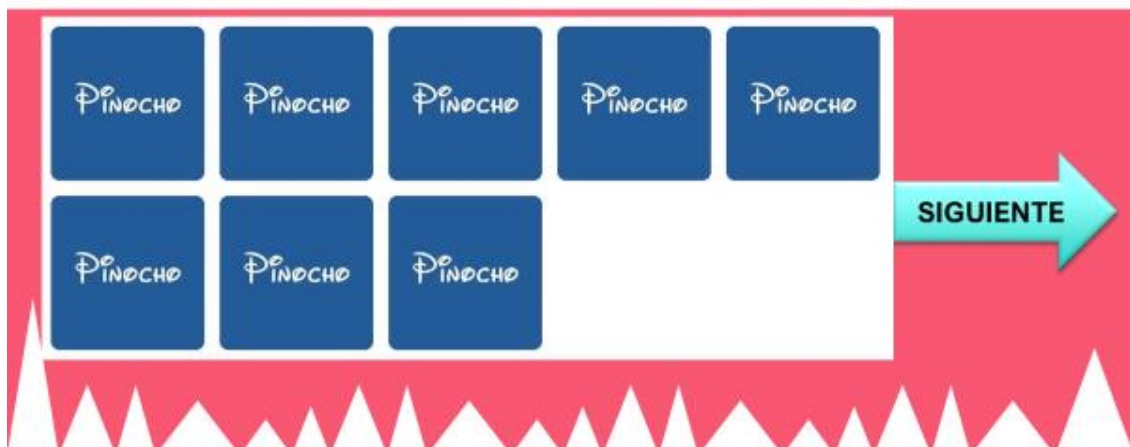
# PUZLE



Diapositiva del grupo Honestidad



# MEMORY

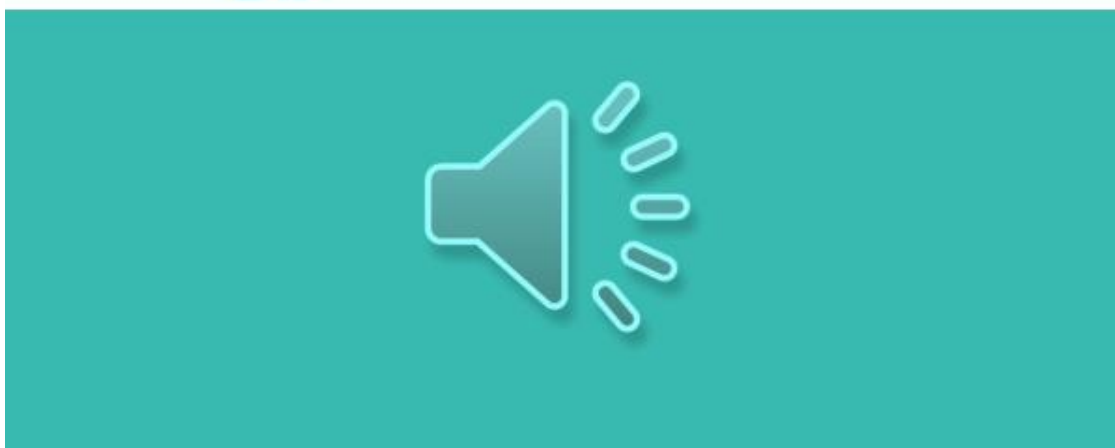


## ANEXO XV: Diapositiva del dibujo

La diapositiva de la última actividad en la cual se le pide al alumnado hacer un dibujo referente a su valor es la misma para todos los grupos. Solamente varía el color del fondo.



¡A DIBUJAR!



**ANEXO XVI: Medalla de honor**



## ANEXO XVII: Rúbrica de autoevaluación del alumnado

AUTOEVALUACIÓN	
HE APRENDIDO EL VALOR DE MI GRUPO	
CONOZCO LOS VALORES DE LOS OTROS GRUPOS	
ME HE DIVERTIDO CON LA TABLET	
ME HA GUSTADO EL CUENTO	
HE DISFRUTADO APRENDIENDO CON MIS COMPAÑEROS DE GRUPO	
ME HE PUESTO DE ACUERDO CON MIS COMPAÑEROS DE GRUPO EN LAS ACTIVIDADES	
HE SEGUIDO LAS PAUTAS DE LA PROFE LAURA	

*Tabla 4. Rúbrica de autoevaluación del alumnado*



## ANEXO XVIII: Rúbrica de evaluación por parte del profesorado

Nombre de el/la alumno/a			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Sí	En progreso	No
Sabe comunicarse			
Razona sus respuestas			
Manifiesta haber entendido el valor de su grupo			
Conoce el significado de los valores de los otros grupos			
Muestra interés por resolver el problema planteado en el recurso			
Respeto la opinión de sus compañeros			
Es capaz de llegar a un acuerdo con los miembros de su grupo			
Reconoce las emociones de los otros			
Expresa sus propias emociones			
Sigue las pautas de la maestra y la WebQuest			
Participa en las actividades			

Tabla 5. Rúbrica de evaluación por parte del profesorado

## ANEXO XIX: Fortalezas y debilidades de la propuesta educativa

<b>FORTALEZAS</b>	<b>DEBILIDADES</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Aprendizaje de valores sociales.</li><li>❖ Recurso llamativo y estimulante.</li><li>❖ Favorece la colaboración y el trabajo en equipo.</li><li>❖ Explicaciones claras adecuadas a su comprensión oral.</li><li>❖ Aprendizaje por experimentación.</li><li>❖ Resolución de problemas.</li><li>❖ Reflexión dialógica.</li><li>❖ Favorece la autonomía en el aprendizaje del alumnado.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Contenidos abstractos.</li><li>❖ Aprendizaje de un solo valor.</li><li>❖ Necesidad de software concreto para disponer de todas las funciones del recurso.</li><li>❖ La búsqueda de información no es bibliográfica.</li><li>❖ Necesidad de realfabetización digital del profesorado.</li><li>❖ Presencialidad del recurso.</li></ul>

*Tabla 6. Fortalezas y debilidades de la propuesta educativa*