

TRABAJO DE FIN DE GRADO
EN MAGISTERIO DE EDUCACIÓN INFANTIL

PROYECTO DE INNOVACIÓN

**“USO DEL TECLADO QWERTY COMO HERRAMIENTA PARA LA ENSEÑANZA
DE LA ESCRITURA EN EDUCACIÓN INFANTIL”**

LAURA LÓPEZ CABRERA

TUTORA: CELIA MORALES RANDO

CURSO ACADÉMICO 2019/2020

CONVOCATORIA JULIO 2020

RESUMEN

La actual situación de pandemia global, y más concretamente el estado de alarma en el que se ha visto sumida España ha puesto de manifiesto la brecha tecnológica del sistema educativo y la escasez de recursos por parte de las familias para continuar con la formación del alumnado desde casa.

Es necesaria una formación en materia de docencia virtual para el profesorado pero además es necesaria también para las familias, de manera que no se sientan desamparadas ante la situación de no poder ayudar a sus hijos o hijas a realizar las tareas enviadas por el docente, y es necesaria también una nueva programación de cara a los próximos cursos ya que se desconoce cuál será la situación y si quizás se tenga que recurrir a la formación a distancia.

Este proyecto propone dotar al alumnado de sus propios recursos tecnológicos con los que pueda trabajar tanto en el aula como en casa, de esta forma además de reforzar los conocimientos trabajados en el centro dispone del material digital necesario para continuar con su desarrollo. Consta de 12 sesiones en el aula, a través de las cuales se iniciará al alumnado en la escritura en el teclado, además de la escritura a papel y lápiz que ya se enseña en el aula, de esta forma el alumnado dispondrá de los conocimientos necesarios para afrontar una nueva situación similar a la actual vivida y no se quedará rezagado en cuanto a los contenidos a trabajar durante el tercer curso de infantil, de cara al curso próximo que sería 1º de primaria. Además pretende establecer una relación entre el tipo de letra que se trabaja al inicio en la escritura con el tipo de letra que el alumnado tendrá presente en los libros de texto y recursos tecnológicos, de manera que le seas más sencilla su identificación.

Palabras clave: COVID-19, estado de alarma, brecha tecnológica, docencia online, Educación Infantil, escritura, teclado.

ABSTRACT

The current global pandemic situation, and more specifically the state of alarm in which Spain has been plunged, has revealed the technological gap in the educational system and the lack of resources on the part of families to continue teaching students from their homes.

Training in virtual teaching is necessary for teachers but it is also necessary for families, so that they do not feel helpless in the situation of not being able to help their sons or

daughters to carry out the tasks sent by the teacher, and It is also necessary a new programming for the next courses since it is unknown what the situation will be and if it may be necessary to resort to distance education.

This project proposes to provide students with their own technological resources with which they can work both in the classroom and at home, so, in addition to reinforcing the knowledge worked in the center, it has the digital resources necessary to continue their development from home. It consists of 12 sessions in the classroom, through which students will be introduced to writing on the keyboard, at the same time as writing on paper and pencil that is already taught in the classroom, in this way the students will have the necessary knowledge to face a new situation similar to the current one lived and will not lag behind in terms of the content to work on during the third year of preschool, facing the next course which would be 1st grade of primary education. It also aims to establish a relationship between the font that is worked at the beginning of writing with the font that students will have in textbooks and technological resources, to make it easier to identify them.

Key words: COVID-19, state of alarm, technological gap, online teaching, preschool, writing, keyboard.

ÍNDICE

NECESIDADES Y OBJETIVOS.....	5
MARCO TEÓRICO.....	5
PROYECTO DE INNOVACIÓN	13
OBJETIVOS	14
Generales.....	14
Específicos	14
PROPUESTA DE ACTIVIDADES	15
<i>SESIÓN 1</i>	15
<i>SESIÓN 2</i>	15
<i>SESIÓN 3</i>	16
<i>SESIÓN 4</i>	17
<i>SESIÓN 5</i>	18
<i>SESIÓN 6</i>	19
<i>SESIÓN 7</i>	20
<i>SESIÓN 8</i>	21
<i>SESIÓN 9</i>	22
<i>SESIÓN 10</i>	23
<i>SESIÓN 11</i>	24
<i>SESIÓN 12</i>	25
SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN.....	26
RECURSOS MATERIALES Y FINANCIEROS	27
CONCLUSIÓN.....	28
VALORACIÓN PERSONAL	29
REFERENCIAS.....	32
ANEXOS	34
ANEXO 1.....	34
ANEXO 2.....	35
ANEXO 3.....	37
ANEXO 4.....	37
ANEXO 6.....	41

NECESIDADES Y OBJETIVOS

Se muestran a continuación las necesidades que han dado origen a este proyecto de innovación:

- ☛ Reducir la desigualdad de recursos entre el alumnado en la docencia online a raíz del estado de alarma provocado por la pandemia mundial del COVID-19.
- ☛ Introducción de las TIC como herramienta manipulativa en el aula en los niveles de Educación Infantil.
- ☛ Solventar los inconvenientes en el aprendizaje de la lecto-escritura al combinar tipo de letra cursiva con la letra manuscrita que aparece en los libros y en los recursos tecnológicos.

Los objetivos que se pretende alcanzar a través de este proyecto son:

- ☛ Conseguir que en un nuevo caso de estado de alarma o necesidad de docencia online cada alumno o alumna disponga de los medios necesarios para continuar con su formación.
- ☛ Dotar a las familias de recursos online para poder trabajar con el alumnado.
- ☛ Enseñar al alumnado de manera simultánea la escritura con papel y lápiz y la escritura con el teclado.
- ☛ Facilitar a los docentes recursos a través de los cuales pueden planificar actividades online que les permita evaluar su seguimiento a través de la evaluación de la misma plataforma, de manera que no sea necesaria la observación directa.

MARCO TEÓRICO

Debido al auge del uso de las nuevas tecnologías en materia educativa en los últimos años parece necesaria la incorporación y formación en estas, tanto a nivel docente como para el alumnado.

Esta necesidad se ha visto incrementada por la situación actual de pandemia mundial producida por un nuevo coronavirus denominado COVID-19, donde se ha decretado el estado de alarma en el territorio español y por lo tanto, el confinamiento en los hogares.

Según la OMS (2019) el COVID-19 es la denominación que se ha asignado a un nuevo coronavirus el cual tiene un rango de infección en personas y mamíferos, causando diferentes afecciones como pueden ser una gripe similar a la gripe común que algunas personas pasan como un resfriado, sin mayores consecuencias, o graves infecciones en el tracto respiratorio o síndromes respiratorios severos conocidos ya por manifestarse en coronavirus anteriores como puede ser el SARS, y que finalmente pueden causar la muerte.

Su origen no ha quedado esclarecido pero parece surgir de mercados al aire libre donde se comercializa con animales como el murciélago, pues este coronavirus es idéntico en un 96% al genoma de un coronavirus presente en estos animales y perteneciente a la especie SARS, que tuvo su brote también en mercados de animales exóticos en el año 2002.

En un primer momento se barajaba la posibilidad de que el único foco de infección fuera el contacto con el mercado o el animal, pero más tarde al presentarse en personas que no habían estado en la zona y en equipos médicos se manifestó la infección en el contacto de persona a persona.

Aunque aún ningún estudio es seguro debido al poco tiempo de estudio del COVID, se cree que la propagación ocurre una vez incubado el virus y se han presentado los síntomas, siendo aquellas personas con afecciones más graves y severas mayores transmisores del virus al eliminar una mayor carga de partículas víricas en comparación con personas que manifiestan la infección de manera más leve. No ayuda tampoco la rápida propagación entre la población ya que se ha establecido que de media cada caso genera en 2 y 4 nuevos casos de infección.

En un primer momento se pensó que este virus afectaba solo a ancianos y personas con patologías previas, y que aquellas con un estado de salud óptimo no sufrirían las consecuencias, pero finalmente se ha podido observar que cualquier persona, tenga la edad que tenga y sus características físicas y de salud, puede ser infectada, aunque la mayor tasa de mortalidad sigue estando registrada en la personas mayores, considerándose de riesgo todo aquel que supere los 65 años, al contrario que los niños, que aunque se infectan de igual manera suelen presentar sintomatología leve, esto no quiere decir que no haya casos graves, sino que no es grupo de mayor riesgo (Palacios, Santos, Velázquez y León, 2020).

Según han ido avanzando los meses se ha ido identificando la sintomatología asociada al COVID, algunas de las manifestaciones más comunes son fiebre, tos (no productiva),

dolores de cabeza, pecho y musculares, confusión, dolor de garganta, congestión nasal, diarrea, náuseas y vómitos. Más tarde, después de observar a los infectados también se ha relacionado con el COVID la pérdida de gusto y olfato.

Al quedar registrado un elevado número de infecciones en China antes del 12 de enero se estableció que uno de los grandes factores que favoreció la propagación pudo ser los viajes internacionales.

A causa del rápido aumento de casos a nivel mundial convirtiéndose en una pandemia, y más concretamente en Italia y España, colocándose estos países a la cabeza después de China, comenzó una emergencia sanitaria en la que los hospitales se vieron desbordados por el amplio número de infectados para los que no tenían capacidad ni recursos en las UVI y UCI. Surge así una emergencia sanitaria a nivel mundial y los países comienzan a decretar el estado de alarma, cerrando fronteras y espacio aéreo y decretando confinamiento obligatorio para toda la población durante el periodo que dure dicho Estado.

En España se decreta el estado de alarma el sábado 14 de marzo de 2020, con una vigencia de 15 días, prorrogable si la situación lo requiere. Toda la actividad excepto los servicios esenciales de alimentación y sanidad queda paralizada. El estado de alarma se ha alargado hasta el día 21 de Junio de 2020, pero cada Comunidad Autónoma ha ido realizando una desescalada según su situación sanitaria siendo Canarias una de las primeras en abandonar la fase 0.

Con este proyecto se busca dar respuesta o apoyo a las necesidades surgidas de esta situación en materia de docencia telemática, pues según lo dispuesto en La conferencia sectorial de Educación sobre los Acuerdos para el inicio y el desarrollo del curso 2020-2021 se adoptarán medidas para reducir la carencia en materia y material tecnológicos, así como formación para el profesorado, pues ha quedado reflejado en la actual situación que muchos centros y docentes no disponían de los medios ni los conocimientos necesarios para realizar una docencia telemática de calidad. Así mismo, se trabajará en la formación y asesoramiento a las familias para que en caso de que ocurra una situación similar a la acontecida tengan la capacidad de apoyar y continúan con el proceso de aprendizaje de sus hijos e hijas, así como el préstamo de equipos telemáticos para luchar contra la desigualdad de oportunidades del alumnado.

De esta nueva situación surge el debate sobre la docencia online junto con la presencial, no se debe sustituir es su totalidad por la presencial, sino hacer una combinación, pues presenta carencias de carácter afectivo y atención individualizada (García, 2020), las tareas cooperativas y el aprendizaje que se transmite de un alumno a otro.

Hay que tener en cuenta que aunque en internet podemos encontrar infinidad de recursos e información, para los que hace falta el aprendizaje sobre cómo gestionarlos, saber seleccionar aquello que nos conviene, organizarnos y compartirlo con los compañeros y compañeras para escuchar diferentes puntos de vista, los aspectos comunicativos de la interacción instantánea, del aprendizaje que surge de la interacción en el aula. Para ello la educación virtual no debe referirse solo al envío de tareas, debe haber comunicación a través de ellas como videollamadas en tiempo real (interacción sincrónica) o videos explicativos de temas o dudas (interacción asincrónica) (Mogollón, 2019). Que la solución a las tareas no sea solo el escrito en una hoja, grabar un video o un audio también, y pueda visualizarse en cualquier momento siendo esta una ventaja ya que permite volver a visualizar cualquier explicación cuando se necesite como repaso.

Otra ventaja que encontramos es que cada alumno o alumna puede ir realizando las diferentes actividades a su ritmo e ir practicando, por lo que se elimina un poco la presión que existe en el aula por terminar la actividad en el momento.

Esta ventaja de adaptación a las diferencias individuales del alumnado se corresponde con el principio recogido en la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora educativa que expone ante la integración de las TIC en el sistema educativo la necesidad de un aprendizaje personalizado en el que el alumnado con mayor dificultad trabaje a su ritmo y le sirva de refuerzo, y que el uso de estas nuevas tecnologías cumplan la función de herramienta de aprendizaje a través de la cual el alumnado puede ampliar los conocimientos tratados en el aula, y tenga acceso a diferentes recursos donde ponerlos en práctica, como es el caso de la plataforma usada en este proyecto de innovación.

Esta característica de comunicación a través de video en infantil se hace necesaria, pues la evaluación no puede hacerse a través de respuestas escritas o cuestionarios para valorar lo aprendido, por lo que se hace necesario poder observar que ha aprendido el alumnado, que habilidades a desarrollado y en qué medida a través de videos donde lo exprese o realice alguna actividad manual donde se pueda observar.

Se hace necesario también un seguimiento, y más en las etapas infantiles pues el alumnado no está dotado de la autonomía necesaria para gestionar las dudas o necesidades, y muchas veces las familias tampoco saben cómo afrontarlo, por lo que el docente debe hacer un seguimiento para evitar un posible desfase, y este resulta sencillo hoy en día a través de las diferentes redes sociales de las que se dispone así como plataformas y mensajería instantánea.

El uso de las nuevas tecnologías como elemento cotidiano de comunicación e influencia de los principales agentes educativos y de socialización (la escuela y la familia) ha hecho que el uso del teclado, tanto físico como digital, el utilizado en pantallas de tablets o teléfonos móviles, sea considerable y se encuentre en continua expansión (Suoronta, 2003). De este modo se plantea el uso de las TIC en el aula y cómo pueden estas beneficiar al aprendizaje del alumnado de los ciclos de infantil, como por ejemplo el inicio o la aproximación a escritura, contenido y habilidad sobre la que se enfoca la propuesta educativa de este proyecto de innovación.

¿Por qué no utilizar el teclado para el aprendizaje de la escritura? De la misma manera que en un principio para las matemáticas se utilizaba el ábaco y más tarde como recurso tecnológico la calculadora, la didáctica debe ir adaptando los nuevos recursos como instrumentos básicos de aprendizaje.

Cómo se aprecia en el apartado 2 “Aproximación a la lengua escrita” de los contenidos del área de Lenguajes: comunicación y representación recogida en el currículo del 2º ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias, el alumnado debe desarrollar habilidades tan importantes cómo:

2.1. Valoración de la utilidad del lenguaje escrito como medio de comunicación, información, disfrute e iniciación en su uso para realizar tareas contextualizadas en el mundo real.

2.3. Diferenciación entre el código escrito y otras formas de expresión gráfica.

2.4. Curiosidad por conocer distintos tipos de textos y reproducirlos según sus posibilidades.

2.5. Adquisición de habilidades perceptivo-motoras, memoria visual, orientación espacio-temporal, discriminación y manipulación de figuras, objetos e imágenes.

2.6. Utilización de algunos conocimientos convencionales del sistema de la lengua escrita (direccionalidad, linealidad, orientación izquierda-derecha, situación y organización en el papel, etc.).

2.8. Representación gráfica de palabras y frases sencillas de su contexto (escritura de su nombre, títulos de cuentos, etc.).

Hacen referencia al uso de las TIC el desarrollo de las siguientes competencias recogidas en el marco de la propuesta realizada por la Unión Europea para su integración en el currículo:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia digital.
- Aprender a aprender.

Estas competencias tendrán un carácter transversal en el proceso educativo del alumnado ya que consta de una combinación de conocimientos, capacidades, o destrezas y actitudes adecuadas al contexto, como se menciona en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero.

Varios autores reflejan en sus estudios ideas, ventajas e inconvenientes, diferencias y similitudes, sobre la enseñanza de la escritura en papel y en teclado de manera simultánea, pero como base para los anteriores estudios se han trabajado los procesos que intervienen en la adquisición de la escritura.

Un elemento esencial es el idioma, y la transparencia u opacidad de este, pues tendrá un papel relevante en la capacidad de conversión fonema-grafema, es decir, aquel donde la mayoría de sus grafemas son representadas por un único sonido o se corresponden con un único fonema es considerado un idioma transparente, siendo el caso del idioma español. La ventaja de este idioma radica en que el alumnado adquiere las habilidades ortográficas de conversión de forma más temprana cuanto más transparente sea el idioma, no ocurriendo lo mismo en las ortografías opacas donde el desarrollo de las habilidades ocurre más lentamente (Defior, Jiménez-Fernández y Serrano, 2009).

Otro elemento a destacar en la escritura es la caligrafía, la utilización del teclado y el ordenador muestra al alumnado la letra de tipo manuscrita, lo que lo beneficia en su reconocimiento en los libros de texto, y a crearse una representación gráfica de las letras, para

simultáneamente introducirlas a la escritura a papel y lápiz, por lo que utilizar y ver los símbolos similares en ambas habilidades (lectura y escritura) reduce la confusión entre ambos procesos (Berninger y Wolf, 2009).

Como afirma Sassoon (1993), la escritura es una tarea que al principio requiere control de la atención, pero se convierte en automática con la práctica. Es por esto que la escritura al teclado puede servir de apoyo también en la velocidad y la ortografía, pues muchas veces van ligadas ya que ambas dependerán de la automatización en la producción de las letras, y el continuo refuerzo visual que obtiene el alumnado sobre el símbolo que corresponde a la letra a través de la imagen impresa en las teclas le hará interiorizarlo más rápidamente, dejando paso a otros procesos cognitivos necesarios para la producción de los textos.

La importancia de que el alumnado aprenda sobre la utilización del teclado de manera de correcta desde los inicios utilizando los dedos que corresponden a cada letra, en este caso Educación Infantil recae en la distribución del teclado QWERTY, siendo el más común utilizado en los ordenadores y que fue diseñado y patentado en 1868 por Sholes pues su diseño va destinado a la utilización simultánea de las dos manos de manera que permita una mayor velocidad en la escritura y una posición natural de la mano en reposo.

Morales (2016) nos muestra los estudios donde se plantean las ventajas e inconvenientes en el uso del teclado:

La mayor ventaja presente para el alumnado es la presencia de teclados en la mayoría de hogares, por lo que es una herramienta que les resulta familiar y despierta su interés.

La utilización de los mismos suprime algunas características propias de la escritura a papel y lápiz como son la legibilidad, puesto que el tipo de letra manuscrita no deja lugar a error o conversión de un grafema por otro, suprime también el problema de la velocidad, pues no es necesario el control motor y la lateralidad para la realización de grafema a grafema, y puede ayudar también sobre los errores ortográficos ya que suele tener una corrección automática. Esto no significa que la ortografía deba dejarse en manos del corrector, pues debe trabajar en la escritura a lápiz, sino que ahorra tiempo a la hora de la reproducción de textos.

Los procesos motores implicados son menores, pues en la escritura con el teclado se dejan de lado algunas actividades motoras como son la lateralidad y la caligrafía, pero en cambio deben desarrollarse habilidades motrices donde se trabaje la rapidez en el movimiento

de los dedos (Morales, 2016) y la memoria sobre la colocación correcta de la mano en el teclado y a qué dedo corresponde cada tecla.

Además la escritura a teclado puede facilitar la fluidez, pues la representación gráfica de la letra en el teclado ayuda a la memorización de las mismas y no requiere de un acceso a la memoria para reproducir la forma de la misma.

Como inconvenientes podemos recalcar que aunque se eliminen procesos motores, hay otro conjunto de habilidades como son las cognitivas, que de igual manera que interfieren en la escritura a papel y lápiz, pueden también interferir a través del ordenador manifestando las dificultades, por lo que no debemos descuidarlas (Berninger et al., 2009).

Otro inconveniente que puede surgir es la dificultad que puede presentar el alumnado al memorizar las teclas ya que no responden al orden alfabético convencional (abcd) y al no tener un orden lógico puede conducir a error King (2005).

A pesar de los inconvenientes que pueden surgir en el inicio de la escritura en teclado, MacArthur (2006) y Graham y Perin (2007) afirman que los ordenadores pueden beneficiar el desarrollo de la escritura cuando se combinan con instrucción y estrategias de escritura.

En conclusión, el sistema educativo necesita de una integración de las TIC no solo como fuente de información sino como parte activa del aprendizaje del alumnado en todos los niveles, incluyendo así la Educación Infantil para la que además se encuentran infinidad de recursos y actividades. Esta carencia ha sido registrada debida a la situación actual de pandemia global por la que se ha decretado el confinamiento y la docencia ha tenido que realizarse a través de los canales digitales, para los que tanto familias como docentes no tenían la formación necesaria y en muchos casos tampoco los recursos, motivo por el cual se ha acrecentado aún más la brecha de desigualdad entre el alumnado. El sistema educativo tiene la obligación de dotar al alumnado de los medios y recursos necesarios para que en caso de una situación similar a la acontecida este pueda continuar su formación y desarrollo desde casa.

PROYECTO DE INNOVACIÓN

El proyecto va destinado al 2º ciclo de Educación Infantil, más concretamente el 3º curso (5 años B), del Colegio Ramiro de Maestro. La clase está compuesta por 8 niños y 10 niñas, de los cuales hay un alumno diagnosticado con TEA.

Las sesiones se desarrollarán a lo largo del primer trimestre, comenzando la primera semana de octubre hasta la finalización del trimestre en diciembre, por lo que tendrá una duración de 12 semanas, 1 sesión a la semana más el refuerzo a realizar en casa, con lo que finalmente sumaría 24 sesiones.

Cada sesión se desarrollará en el aula medusa del centro, y tendrá una duración de 30 minutos aproximadamente, en casa será suficiente un repaso de 10-15 minutos.

Quedan reflejadas en el calendario las sesiones y lo que se va a trabajar en casa una de ellas ([ANEXO 1](#))

Al inicio de cada sesión se realizará una serie de ejercicio a modo de calentamiento donde se ejercite la motricidad de los dedos, ya que la mano no dominante presenta menos movilidad y flexibilidad que la dominante, y la dominante a la hora de la escritura a lápiz inutiliza los dedos índice y anular, lo que puede llevar a una musculatura más rígida y atrofiada, y por ello un menos rango de movimiento. Este calentamiento tendrá una duración de 3 minutos aproximadamente. Una vez finalizado el calentamiento, a partir de la 4 sesión se realizará un recordatorio de las teclas trabajadas en las sesiones anteriores donde el alumnado deberá identificarlas e indicar con qué dedo se pulsa cada una.

Las tres primeras sesiones serán de aproximación al uso del teclado, la posición de la mano y los dedos, y reconocer las vocales en el mismo, a partir de la cuarta ya se comenzará a utilizar el teclado completo e iremos introduciendo las consonantes a través de ejercicios de repetición con los correspondientes dedos, ya que según exponen Berninger y Swansons (1994) la automatización del proceso de transcripción ocurre a través de la práctica reiterada y alargada en el tiempo.

Se utilizará el recurso web: <https://www.typingclub.com/mecanografia>. Este recurso online consta de diferentes niveles donde se enseña el uso del teclado de manera simultánea con ambas manos, es decir, en cada nivel se trabajan las teclas que ocupan la misma posición para los dedos de ambas manos, por ejemplo, el primer nivel trabaja las teclas F y J, ya que corresponden al movimiento de ambos dedos índice y además son las teclas guía para la

colocación de la mano en el teclado. Los niveles están distribuidos de manera que van avanzando en complejidad, pero sigue un orden de utilización de los dedos, trabajando en primer lugar la línea base que es la compuesta por las teclas ASDFG HJKLÑ e incorpora la utilización del teclado. No hay tiempo para resolver cada nivel por lo que el alumnado puede realizarlo a su ritmo, además se marca la tecla en rojo cuando hay algún error de pulsación, y si esta es corregida se queda subrayada en un tono naranja, de manera que el docente pueda evaluar donde se han cometido los fallos ([ANEXO 2](#))

Aunque los niveles estén estructurados en función de la cercanía de los dedos el docente puede elegir cual quiere trabajar en cualquier momento.

En el primer trimestre se trabajará la fila guía, lo recomendable es que se continúe avanzando en los trimestres siguientes la fila superior y la fila inferior, y ya más tarde en primaria se pueden trabajar los niveles más complejos.

OBJETIVOS

Generales

Utilizar los diferentes lenguajes como instrumento de comunicación, de representación, aprendizaje y disfrute y valorar la lengua oral como un medio de regulación de la conducta personal y de la convivencia.

6. Desarrollar la curiosidad y la creatividad interactuando con producciones plásticas, audiovisuales y tecnológicas, teatrales, musicales o danzas, mediante el empleo de técnicas diversas.

9. Desarrollar la curiosidad y el interés por el lenguaje audiovisual e iniciarse en el uso de las tecnologías de la información y comunicación como fuente de aprendizaje.

Específicos

1. Integrar las TIC en la enseñanza de la escritura.
2. Facilitar el aprendizaje de la escritura en el teclado.
3. Desarrollar la coordinación óculo-manual.
4. Familiarizar el uso de la letra manuscrita.
5. Reconocer en el teclado las vocales y las letras que componen sus nombres.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES

SESIÓN 1

OBJETIVOS	Generales: 1 – 6 Específicos: 2 – 3
ORGANIZACIÓN	Aula ordinaria Duración: 40' Calentamiento: gran grupo Actividad: gran grupo

Desarrollo

La primera actividad consiste en realizar un calentamiento para estimular y ejercitar los dedos. El docente se situará frente al alumnado e irá explicando los ejercicios y como ejecutarlos. En este video encontraremos la explicación del docente: <https://www.youtube.com/watch?v=ma2xLEceOWw>

La segunda actividad es una canción en la que se mueven los dedos correspondientes a la vocal que suena con la finalidad de que el alumnado aprenda y memorice cada vocal. Se utiliza una canción ya que es un recurso lúdico y fácil de recordar. Esta canción puede recordarse a lo largo de la semana en cualquier momento de clase, pues es algo que el alumnado hace con frecuencia, canta canciones que conoce o ha aprendido, incluso puede que surja de ellos el repasarla en el aula. El docente cantará la canción mientras mueve los dedos para que el alumnado lo imite, la seguirá repitiendo hasta que la memoricen.

SESIÓN 2

OBJETIVOS	Generales: 9 Específicos: 1
ORGANIZACIÓN	Aula ordinaria Duración: 40' Calentamiento: gran grupo Actividad: individual

Desarrollo

La primera actividad consiste en realizar un calentamiento para estimular y ejercitar los dedos. El docente se situará frente al alumnado e irá explicando los ejercicios y como ejecutarlos. En este video encontraremos la explicación del docente: <https://www.youtube.com/watch?v=ma2xLEceOWw>

La segunda actividad consiste en una primera aproximación sobre qué dedo corresponde a cada vocal, situando la manos sobre el teclado. La finalidad de esta actividad es que el alumnado aprenda desde los inicios la correcta utilización de los dedos en la escritura a teclado, ya que está en una etapa de aprendizaje donde si se le enseña de manera errónea, como puede ser escribiendo todas las vocales con el dedo índice, puede interiorizar este aprendizaje por lo que luego le será más complicado aprender una nueva disposición de la mano.

El docente se pegará en cada dedo la vocal que le corresponde ([ANEXO 3](#)), y una vez explicado le dará las pegatinas al alumnado para que hagan lo mismo, de esta forma tienen una apoyo visual a la hora de recordar que dedo toca cada tecla. Estas pegatinas se utilizarán en cada sesión por si el alumnado olvida o necesita apoyo.

Esta actividad es el primer contacto con el teclado, el alumnado podrá manipularlo, pulsar las teclas, contarlas y observar la distribución.

SESIÓN 3

OBJETIVOS	Generales: 1 – 6 – 9 Específicos: 1 – 4 – 5
ORGANIZACIÓN	Aula medusa Duración: 40' Calentamiento: gran grupo Actividad: individual

Desarrollo

La primera actividad consiste en realizar un calentamiento para estimular y ejercitar los dedos. El docente se situará frente al alumnado e irá explicando los ejercicios y como ejecutarlos. En este video encontraremos la explicación del docente: <https://www.youtube.com/watch?v=ma2xLEceOWw>

La segunda actividad se inicia al alumnado en el uso del teclado. Para que vayan familiarizándose el docente escribirá en su ordenador, proyectándola pantalla en la pizarra las vocales en orden, es decir, “a – e – i – o – u” y seguidamente su nombre, por ejemplo, “l-a-u-r-a”. Es ahora el turno del alumnado, en primer lugar escribirán las vocales, una vez lo hayan hecho correctamente escribirán su nombre. Según van finalizando el docente pasa por el ordenador de cada uno y va revisando que no se hayan equivocado.

Una vez terminado pasaremos a la siguiente actividad, que consistirá en escribir la canción de las vocales que cantamos en el calentamiento. El docente la cantará en alto a un ritmo pausado para que todos puedan seguirla, de manera que cada alumno o alumna deberá tener escrito en su pantalla “aeio aeio uuu uuu oiea uu oiea uu aeí aeí”, con esta actividad buscamos que el alumnado vaya memorizando la posición de las letras.

SESIÓN 4

OBJETIVOS	Generales: 1 – 6 – 9 Específicos: 1 – 2 – 3 – 4
ORGANIZACIÓN	Aula medusa Duración: 45’ Calentamiento: gran grupo Actividad: individual

Desarrollo

La primera actividad consiste en realizar un calentamiento para estimular y ejercitar los dedos. El docente se situará frente al alumnado e irá explicando los ejercicios y como ejecutarlos. En este video encontraremos la explicación del docente: <https://www.youtube.com/watch?v=ma2xLEceOWw>

Para la segunda actividad comenzamos con la plataforma online TypingClub de mecanografía. En esta sesión trabajemos las teclas F y J, y la barra espaciadora en los niveles 2: Teclas f & j / 3: Barra de espacio / 4: Revisión f & j

Cada alumno dispone de su tablet y su teclado, el docente proyectará en la pantalla lo que se debe ir haciendo para el que el alumnado lo vea mientras da las directrices, antes muestra la introducción que es una guía a lo que se va a hacer, es el primer video que aparece en los niveles (<https://www.typingclub.com/sportal/program-54/15828.play>), a continuación indica:

1. Hoy vamos a trabajar las letras f y j, para ello utilizaremos nuestros dedos índice. (muestra al alumnado cuales son los dedos índice).
2. Cada uno con su tablet pincha en el icono de acceso directo a TypingClub ([ANEXO 4](#)).
3. Entramos en nuestro plan de curso Español ([ANEXO 4](#)).

4. Pinchamos en el cuadrado que tiene el número 2 y hacemos lo que marca la imagen. Una vez terminamos este nivel pinchamos en el botón azul con una flecha para continuar con los demás niveles.

El docente irá leyendo la explicación que aparece en pantalla y haciéndola en su teclado para que el alumnado pueda guiarse también por eso.

Cada alumno realiza la actividad a su ritmo.

SESIÓN 5

OBJETIVOS	Generales: 1 – 6 – 9 Específicos: 1 – 2 – 3 – 4
ORGANIZACIÓN	Aula medusa Duración: 45' Calentamiento: gran grupo Actividad: individual

Desarrollo

La primera actividad consiste en realizar un calentamiento para estimular y ejercitar los dedos. El docente se situará frente al alumnado e irá explicando los ejercicios y como ejecutarlos. En este video encontraremos la explicación del docente: <https://www.youtube.com/watch?v=ma2xLEceOWw>

Para la segunda actividad continuamos con la plataforma online TypingClub de mecanografía. En esta sesión trabajemos las teclas D y K, y la barra espaciadora en los niveles 5: Teclas d & k / 6: Revisión d & k / 7: Práctica: d & k

Cada alumno dispone de su tablet y su teclado, el docente proyectará en la pantalla lo que se debe ir haciendo para el que el alumnado lo vea mientras da las directrices, a continuación indica:

1. Hoy vamos a trabajar las letras d y k, para ello utilizaremos nuestros dedos corazón. (muestra al alumnado cuales son los dedos corazón).
2. Cada uno con su tablet pincha en el icono de acceso directo a TypingClub.
3. Entramos en nuestro plan de curso Español.

4. Pinchamos en el cuadrado que tiene el número 5 y hacemos lo que marca la imagen. Una vez terminamos este nivel pinchamos en el botón azul con una flecha para continuar con los demás niveles.

El docente irá leyendo la explicación que aparece en pantalla y haciéndola en su teclado para que el alumnado pueda guiarse también por eso.

Cada alumno realiza la actividad a su ritmo.

SESIÓN 6

OBJETIVOS	Generales: 1 – 6 – 9 Específicos: 1 – 2 – 3 – 4
ORGANIZACIÓN	Aula medusa Duración: 45' Calentamiento: gran grupo Actividad: individual

Desarrollo

La primera actividad consiste en realizar un calentamiento para estimular y ejercitar los dedos. El docente se situará frente al alumnado e irá explicando los ejercicios y como ejecutarlos. En este video encontraremos la explicación del docente: <https://www.youtube.com/watch?v=ma2xLEceOWw>

Para la segunda actividad continuamos con la plataforma online TypingClub de mecanografía. En esta sesión repasaremos las teclas D, F, J y K en el nivel 8: Juego; fjdk

Cada alumno dispone de su tablet y su teclado, el docente proyectará en la pantalla lo que se debe ir haciendo para el que el alumnado lo vea mientras da las directrices, a continuación indica:

1. Hoy vamos a hacer un juego donde tenemos que ayudar al ninja a cruzar al otro lado agarrándose de los globos.
2. Cada uno con su tablet pincha en el icono de acceso directo a TypingClub.
3. Entramos en nuestro plan de curso Español.
4. Pinchamos en el cuadrado que tiene el número 8 y tenemos que ir pulsando la tecla que aparece en cada globo, para empezar pulsaremos la f para que el ninja salte y se agarre, una vez agarrado a ese pulsaremos la tecla siguiente que en este

caso es la f otra vez, la pulsamos y vemos que el ninja salta a la siguiente. Una vez el ninja ha saltado seguimos con la serie de teclas.

5. Utilizaremos 4 teclas d, f, j y k, por lo que utilizaremos los dedos índice y corazón de las dos manos.

6. Tenemos tres vidas, pero no pasa nada, lo importante es jugar e intentar llegar lo más lejos posible.

El docente irá ayudando a aquel alumnado que presente mayor dificultad y animándolo, pues se trata de observar si han aprendido las teclas trabajadas las dos semanas anteriores.

Cada alumno realiza la actividad a su ritmo.

SESIÓN 7

OBJETIVOS	Generales: 1 – 6 – 9 Específicos: 1 – 2 – 3 – 4
ORGANIZACIÓN	Aula medusa Duración: 45' Calentamiento: gran grupo Actividad: individual

Desarrollo

La primera actividad consiste en realizar un calentamiento para estimular y ejercitar los dedos. El docente se situará frente al alumnado e irá explicando los ejercicios y como ejecutarlos. En este video encontraremos la explicación del docente: <https://www.youtube.com/watch?v=ma2xLEceOWw>

Para la segunda actividad continuamos con la plataforma online TypingClub de mecanografía. En esta sesión trabajemos las teclas S y L, y la barra espaciadora en los niveles 9: Teclas s & l / 10: Revisión: s & l / 11: Práctica: s & l

Cada alumno dispone de su tablet y su teclado, el docente proyectará en la pantalla lo que se debe ir haciendo para el que el alumnado lo vea mientras da las directrices, a continuación indica:

1. Hoy vamos a trabajar las letras s y l, para ello utilizaremos nuestros dedos anular. (muestra al alumnado cuales son los dedos anular).

2. Cada uno con su tablet pincha en el icono de acceso directo a TypingClub.

3. Entramos en nuestro plan de curso Español.

4. Pinchamos en el cuadrado que tiene el número 9 y hacemos lo que marca la imagen. Una vez terminamos este nivel pinchamos en el botón azul con una flecha para continuar con los demás niveles.

El docente irá leyendo la explicación que aparece en pantalla y haciéndola en su teclado para que el alumnado pueda guiarse también por eso.

Cada alumno realiza la actividad a su ritmo.

SESIÓN 8

OBJETIVOS	Generales: 1 – 6 – 9 Específicos: 1 – 2 – 3 – 4
ORGANIZACIÓN	Aula medusa Duración: 45' Calentamiento: gran grupo Actividad: individual

Desarrollo

La primera actividad consiste en realizar un calentamiento para estimular y ejercitar los dedos. El docente se situará frente al alumnado e irá explicando los ejercicios y como ejecutarlos. En este video encontraremos la explicación del docente: <https://www.youtube.com/watch?v=ma2xLEceOWw>

Para la segunda actividad continuamos con la plataforma online TypingClub de mecanografía. En esta sesión trabajemos las teclas A y Ñ, y la barra espaciadora en los niveles 12: Teclas a & ñ / 13: Revisión: a & ñ / 14: primeras 8 teclas

Cada alumno dispone de su tablet y su teclado, el docente proyectará en la pantalla lo que se debe ir haciendo para el que el alumnado lo vea mientras da las directrices, a continuación indica:

1. Hoy vamos a trabajar las letras a y ñ, para ello utilizaremos nuestros dedos meñiques. (muestra al alumnado cuales son los dedos meñiques).

2. Cada uno con su tablet pincha en el icono de acceso directo a TypingClub.

3. Entramos en nuestro plan de curso Español.
4. Pinchamos en el cuadrado que tiene el número 12 y hacemos lo que marca la imagen. Una vez terminamos este nivel pinchamos en el botón azul con una flecha para continuar con los demás niveles.

El docente irá leyendo la explicación que aparece en pantalla y haciéndola en su teclado para que el alumnado pueda guiarse también por eso.

Cada alumno realiza la actividad a su ritmo.

SESIÓN 9

OBJETIVOS	Generales: 1 – 6 – 9 Específicos: 1 – 2 – 3 – 4
ORGANIZACIÓN	Aula medusa Duración: 45' Calentamiento: gran grupo Actividad: individual

Desarrollo

La primera actividad consiste en realizar un calentamiento para estimular y ejercitar los dedos. El docente se situará frente al alumnado e irá explicando los ejercicios y como ejecutarlos. En este video encontraremos la explicación del docente: <https://www.youtube.com/watch?v=ma2xLEceOWw>

Para la segunda actividad continuamos con la plataforma online TypingClub de mecanografía. En esta sesión repasaremos las teclas A, S, D, F, J, K, L y Ñ en el nivel 15:
Juego: Las primeras 8

Cada alumno dispone de su tablet y su teclado, el docente proyectará en la pantalla lo que se debe ir haciendo para el que el alumnado lo vea mientras da las directrices, a continuación indica:

1. Hoy vamos a hacer un juego donde tenemos que ayudar al ninja a cruzar al otro lado agarrándose de los globos, como jugamos la otra vez, solo que hoy necesitaremos más letras para conseguir pasar al otro lado.
2. Cada uno con su tablet pincha en el icono de acceso directo a TypingClub.
3. Entramos en nuestro plan de curso Español.

4. Pinchamos en el cuadrado que tiene el número 15 y tenemos que ir pulsando la tecla que aparece en cada globo, para empezar pulsaremos la ñ para que el ninja salte y se agarre, una vez agarrado a ese pulsaremos la tecla siguiente que en este caso es la, la pulsamos y vemos que el ninja salta a la siguiente. Una vez el ninja ha saltado seguimos con la serie de teclas.

5. Utilizaremos 6 teclas a, s, d, f, j, k, l, y ñ por lo que utilizaremos los dedos índice, corazón, anular y meñique.

6. Tenemos tres vidas, pero no pasa nada, lo importante es jugar e intentar llegar lo más lejos posible.

El docente irá ayudando a aquel alumnado que presente mayor dificultad y animándolo, pues se trata de observar si han aprendido las teclas trabajadas las dos semanas anteriores.

Cada alumno realiza la actividad a su ritmo.

SESIÓN 10

OBJETIVOS	Generales: 1 – 6 – 9 Específicos: 1 – 2 – 3 – 4
ORGANIZACIÓN	Aula medusa Duración: 45' Calentamiento: gran grupo Actividad: individual

Desarrollo

La primera actividad consiste en realizar un calentamiento para estimular y ejercitar los dedos. El docente se situará frente al alumnado e irá explicando los ejercicios y como ejecutarlos. En este video encontraremos la explicación del docente: <https://www.youtube.com/watch?v=ma2xLEceOWw>

Para la segunda actividad continuamos con la plataforma online TypingClub de mecanografía. En esta sesión trabajemos la fila guía de manera que primero repasaremos las teclas correspondientes a la mano derecha que son a, s, d, f, y la barra espaciadora en un nivel, y en el siguiente al contrario, trabajaremos solo las de la mano izquierda que son j, k, l, ñ, y la barra espaciadora. Los niveles serán 16: fila guía: izquierda / 17: fila guía: derecha

Cada alumno dispone de su tablet y su teclado, el docente proyectará en la pantalla lo que se debe ir haciendo para el que el alumnado lo vea mientras da las directrices, a continuación indica:

1. Hoy vamos a trabajar las letras que hemos utilizado hasta ahora, pero primero las de una mano y después la otra, para ello utilizaremos nuestros dedos índice, corazón, anular y meñique.
2. Para poder realizar la actividad con la mano izquierda tenemos que mantener apretada la tecla J con el dedo índice de la mano derecha todo el rato sin levantarlo, si lo levantamos la pantalla no nos deja continuar.
3. En el siguiente nivel con la mano derecha tenemos que mantener apretada la tecla F con el dedo índice de la mano izquierda de la misma manera que lo hicimos anteriormente.
4. Cada uno con su tablet pincha en el icono de acceso directo a TypingClub.
5. Entramos en nuestro plan de curso Español.
6. Pinchamos en el cuadrado que tiene el número 16 y hacemos lo que marca la imagen. Una vez terminamos este nivel pinchamos en el botón azul con una flecha para continuar con los demás niveles.

El docente irá leyendo la explicación que aparece en pantalla y haciéndola en su teclado para que el alumnado pueda guiarse también por eso.

Cada alumno realiza la actividad a su ritmo.

SESIÓN 11

OBJETIVOS	Generales: 1 – 6 – 9 Específicos: 1 – 2 – 3 – 4
ORGANIZACIÓN	Aula medusa Duración: 45' Calentamiento: gran grupo Actividad: individual

Desarrollo

La primera actividad consiste en realizar un calentamiento para estimular y ejercitar los dedos. El docente se situará frente al alumnado e irá explicando los ejercicios y como

ejecutarlos. En este video encontraremos la explicación del docente:
<https://www.youtube.com/watch?v=ma2xLEceOWw>

Para la segunda actividad continuamos con la plataforma online TypingClub de mecanografía. En esta sesión trabajemos las teclas G y H, y la barra espaciadora en los niveles 18: Teclas g & h / 19: Revisión: g & h / 20: Práctica: g & h

Cada alumno dispone de su tablet y su teclado, el docente proyectará en la pantalla lo que se debe ir haciendo para el que el alumnado lo vea mientras da las directrices, a continuación indica:

1. Hoy vamos a trabajar las letras g y h, para ello utilizaremos nuestros dedos índice. (muestra al alumnado cuales son los dedos índice).
2. Cada uno con su tablet pincha en el icono de acceso directo a TypingClub.
3. Entramos en nuestro plan de curso Español.
4. Pinchamos en el cuadrado que tiene el número 18 y hacemos lo que marca la imagen. Una vez terminamos este nivel pinchamos en el botón azul con una flecha para continuar con los demás niveles.

El docente irá leyendo la explicación que aparece en pantalla y haciéndola en su teclado para que el alumnado pueda guiarse también por eso.

Cada alumno realiza la actividad a su ritmo.

SESIÓN 12

OBJETIVOS	Generales: 1 – 6 – 9 Específicos: 1 – 2 – 3 – 4
ORGANIZACIÓN	Aula medusa Duración: 45' Calentamiento: gran grupo Actividad: individual

Desarrollo

La primera actividad consiste en realizar un calentamiento para estimular y ejercitar los dedos. El docente se situará frente al alumnado e irá explicando los ejercicios y como ejecutarlos. En este video encontraremos la explicación del docente:
<https://www.youtube.com/watch?v=ma2xLEceOWw>

Para la segunda actividad continuamos con la plataforma online TypingClub de mecanografía. En esta sesión repasaremos las teclas de la fila guía aprendidas a lo largo del trimestre las y el uso de la barra espaciadora en el nivel 21: Revisión: fila guía

Cada alumno dispone de su tablet y su teclado, el docente proyectará en la pantalla lo que se debe ir haciendo para el que el alumnado lo vea mientras da las directrices, a continuación indica:

1. Hoy como último día del trimestre y antes de irnos de vacaciones vamos a hacer un repaso final de lo que hemos aprendido en las anteriores clases para saber si ya conocemos la fila guía del teclado.
2. Cada uno con su tablet pincha en el icono de acceso directo a TypingClub.
3. Entramos en nuestro plan de curso Español.
4. Pinchamos en el cuadrado que tiene el número 21 y hacemos lo que marca la imagen. En este caso es un dictado que aparece en la pantalla y va combinando las letras de la fila guía que son a, s, d, f, g, h, j, k, l, y ñ.

El docente irá leyendo la explicación que aparece en pantalla y haciéndola en su teclado para que el alumnado pueda guiarse también por eso.

Este ejercicio puede requerir más tiempo ya que es de mayor complejidad aunque con la práctica en cada el alumnado debería dominarlo, aun así cada alumno realiza la actividad a su ritmo pues lo importante es que adquiera los conocimientos ya que tendrá tiempo para repasar en casa.

SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

El seguimiento de este proyecto será continuo a lo largo del curso, pudiendo hacerse una revisión trimestral, de manera que se observe si está dando resultado, es decir, si el alumnado adquiere los conocimientos trabajados a lo largo del mismo para poder dar continuidad a las siguientes lecciones.

De manera semanal, una vez trabajada la sesión en el aula, el alumnado deberá hacer un repaso en casa de la misma. Al disponer de los recursos necesarios, el alumnado trabajará en casa la sesión realizada, ya sea una vez a lo largo de la semana o puede repetirlas las veces que quiera hasta trabajar la nueva sesión en el aula. Lo ideal es que le dedique al menos dos

sesiones de 20 minutos en casa con la finalidad de afianzar los conocimientos adquiridos, pero como sesión obligatoria deberá al menos realizar una. El docente podrá ver a través de las estadísticas del proceso de cada alumnado que días ha trabajado y cuanto tiempo ha dedicado. De esta forma el proyecto consistiría en aproximadamente 24 sesiones, 12 en el centro y 12 en casa, recalcando así la necesidad de ejercicios repetitivos para la adquisición de la escritura.

Al finalizar el trimestre se hará un balance recopilando las estadísticas de todo el alumnado de manera que quede reflejado en qué nivel las sesiones están siendo productivas, y en caso contrario reformular las siguientes sesiones de manera que se dediquen más horas a la semana al proyecto o los contenidos se repitan cada dos semanas en vez de una como se venía haciendo.

Para la evaluación de las sesiones utilizaremos la herramienta Estadísticas presente en el recurso web en donde se realizan las prácticas ya que nos ofrece una amplia gama de medidores con los que podremos valorar en qué nivel se están consiguiendo los objetivos, cómo se desenvuelve el alumnado, dónde tiene mayor dificultad de manera que podamos hacer hincapié en ese aspecto y reforzar los contenidos trabajados. Los indicadores se muestran en el [ANEXO 5](#).

Además el docente evaluará a través de observación directa en el aula el comportamiento y la actitud del alumnado ante el uso del teclado y la predisposición ante las actividades, para ello utilizará una hoja de registro ([ANEXO 6](#)).

RECURSOS MATERIALES Y FINANCIEROS

El presupuesto del proyecto se ha realizado con la intención de que cada alumno o alumna pueda disponer de sus recursos puesto que, aunque en el centro puedan utilizarse los recursos del aula medusa, deben disponer todos de un dispositivo donde poder realizar las actividades en casa, y que en vista a una futura situación de confinamiento como la que hemos vivido dispongan de los recursos necesarios en casa.

Teniendo en cuenta el presupuesto para material que las familias aportan cada año y que debido a esta situación gran parte del material fungible no ha sido utilizado pudiéndose utilizar el año que viene, se propone destinar tal presupuesto del próximo curso a la compra de una tablet para cada alumno y alumna, y una funda con teclado integrado que debido a su

reducido tamaño se adecúa más al tamaño de la mano del alumnado, facilitándole así la colocación correcta de los dedos.

El resto de materiales será parte de la inversión por parte del centro.

Materiales	Importe individual	Cantidad	Total alumnado
Tablet HUAWEI MEDIAPAD T5, 16GB, NEGRO, WIFI, 10.1''HD, 2GB RAM, KIRIN 659, ANDROID	119€	18 u	2142€
Funda Tablet MAILLON MTKEYUSBRED CON TECLADO UNIVERSAR URBAN KEYBOARD USB	19,99€	18 u	359,82€
Pegatinas letras 1680uds	1,48€	1u	1,48€
Edición Premium TypingClub Anual	29,50€	18u	531€
TOTAL			3034,30€

Este presupuesto se ha calculado en base al aula en la que se propone la realización del proyecto, para las diferentes aulas de infantil habrá que hacer el cálculo teniendo en cuenta el número de alumnos y alumnas.

CONCLUSIÓN

El proceso de aprendizaje de la escritura no es una habilidad que el alumnado vaya a desarrollar de manera autónoma gracias a su maduración, sino que requiere de ejercicios de comprensión y sobre todo como se ha recalcado a lo largo del proyecto de repetición, de manera que se consiga automatizar el proceso de transcripción ya que esta es uno de los elementos más relevantes en los primeros años de desarrollo de la escritura (Berninger et al., 1992).

Por este motivo se ha seleccionado este recurso digital con dos finalidades, en primer lugar planificar una serie de actividades donde se trabaje la repetición y además el alumnado reciba un continuo refuerzo visual que le acompañe en su aprendizaje de la escritura, creando además una relación entre el tipo de letra que se va a encontrar en la lectura y el tipo de letra manuscrita que se pretende utilizar en la escritura, y por otra parte integrar el uso de recursos que se puedan trabajar también desde casa debido a la situación de incertidumbre sobre la enseñanza presencial para el próximo curso y la necesaria docencia virtual.

Es un recurso sencillo donde en todo el momento el alumnado dispone de la guía para seguir la actividad y la posibilidad de visualizar los errores, está organizado de menos a mayor dificultad y además respeta el ritmo personal de cada alumno y alumna, pues no todo el alumnado alcanza un nivel madurativo al mismo tiempo que le permita comprender y aprender la función de escritura a través de la transcripción.

El propósito de este proyecto es dar herramientas a los docentes para trabajar desde el aula y que estas se puedan aplicar a la docencia a distancia o desde casa por circunstancias de fuerza mayor, y además dotar al alumnado y las familias de los recursos necesarios para su formación tanto dentro como fuera del aula. El presupuesto presentado se ajusta a las características del centro concertado, es realista y debe ser una inversión de futuro por parte del sistema educativo.

VALORACIÓN PERSONAL

La elaboración de este proyecto me ha hecho reflexionar sobre el poco uso que realmente se le da a las TIC en la Educación Infantil y el inmenso número de recursos que podemos encontrar y aplicar al aprendizaje de las habilidades y competencias a desarrollar en el alumnado, además, de la necesidad de dotar de los recursos necesarios a las familias pues es verdad que uno de los principales inconvenientes que nos hemos encontrado con la docencia online es la falta de material en los hogares, y también la falta de formación o conocimientos que estas presentan.

Considero que es una propuesta de sencilla aplicación pues aunque en un primer momento pueda parecer una gran inversión, quizás más para la escuela pública aunque esta debería también invertir y renovar sus recursos tecnológicos, puede empezar a aplicarse con los medios de los que ya disponen los centros.

En cuanto a la dimensión personal, realizar este grado ha sido para mí todo un desafío ya que he tenido que combinar los estudios con mi trabajo y he ido siempre justa de tiempo libre para dedicar a los estudios. Es verdad que me hubiera gustado poder dedicarle más tiempo pero aun así estoy satisfecha con el resultado, pues he conseguido sacarlo adelante y además me siento preparada para iniciarme en el mundo de la docencia, y aunque esta situación de incertidumbre laboral me ha provocado una gran desmotivación he sabido recomponerme y pegar un último empujón para finalizar de manera satisfactoria. Quizás

debería haber sido más constante en mi trabajo, pero esto también me ha servido para hacer una autocrítica a mi forma de trabajo y corregir los errores de cara al futuro.

Agradezco también a mi tutora Celia Morales la continua motivación y seguimiento a pesar de las circunstancias, tanto las originadas por el confinamiento, como por sus propias responsabilidades laborales y familiares, nunca perdió las ganas de trabajar con nosotras y siempre encontraba un momento para unas buenas palabras y hacernos sentir que podíamos sacarlo adelante. Siempre ha creado un ambiente agradable y flexible, y su adaptabilidad es un aspecto a destacar en una docente.

De la formación académica me gustaría resaltar la necesidad de unas programaciones y docentes enfocados a Educación Infantil y no tanto a primaria como es lo que ha ocurrido en la mayoría de las Didácticas cursadas, aunque los conocimientos aprendidos sean prácticos, hay una carencia en cuanto a materia y estrategias de enseñanza en infantil, y aunque sé que parte de mi formación debo hacerla de manera autónoma siento que podría haber aprendido mucho más si esto fuera así. Un profesor me dijo una vez “Espero que en el futuro, el equipo docente de los grados de magisterio este formado por antiguos maestros y maestras”, y esa frase se me quedó grabada, pues aunque se pueda poseer un amplio conocimiento de una materia, creo que un docente de magisterio debe haber estado alguna vez ante un aula trabajando con el alumnado en primera persona. A pesar de esto, me gustaría destacar la formación en Atención a la Diversidad ya que, desde las primera materia de inclusión hasta la mención, el equipo docente se ha esforzado en transmitirnos y prepararnos en el poco tiempo del que disponen para ser capaces de hacer frente a las características individuales de cada alumno o alumna, más allá de que presente NEAE o no, simplemente por el hecho de ser personas diferentes con diferente carácter y personalidad, como docentes debemos observar a nuestro alumnado, reconocer sus necesidades e intentar contribuir a su desarrollo integral de la mejor manera posible.

Durante mi periodo de prácticas he tenido la oportunidad de intervenir con diferentes alumnos diagnosticados con autismo, a pesar de la formación que he recibido realizando las mismas, el poder trabajar con este alumnado me ha hecho sentir realizada. Estando yo en el aula de apoyo a la maestra le pude dedicar más tiempo a este alumnado que quizás por falta de tiempo y alto número de alumnado por aula no dispone de una atención tan individualizada. Me gustaría resaltar los avances que conseguimos en un mes, estimulando al alumnado y alcanzando objetivos de manera que afronte la etapa con mayor calidad de

trabajo. Esto reafirma mi elección de la mención en Atención a la Diversidad y me anima a orientar mi labor educativa hacia el departamento de Pedagogía Terapéutica que es algo que siempre había tenido en mente pero no conocía.

Sobre las prácticas, me quedo con la pena de no haber podido realizar el último periodo de debido a la situación del estado de alarma, aunque agradezco la oportunidad que tuve de colaborar con una maestra en la docencia online con su clase de 3 años pues creo que los docentes y el sistema educativo tienen que ir evolucionando y adaptarse siempre a las nuevas situaciones como ha sido nuestro caso. Aun así, he aprendido mucho estos dos últimos años en los centros, tanto de la pública como de la privada, y considero que es una experiencia que el alumnado de magisterio debería tener, porque son dos entornos muy diferentes pero igual de enriquecedores.

REFERENCIAS

- Berninger, V. y Swanson, L. (1994). Modifying Hayes and Flower's model of skilled writing to explain beginning and developing writing. *Advances in Cognition and Educational Practice* 2, 57-81.
- Berninger, V., Yates, C., Cartwright, A., Rutberg, J., Remy, E. y Abbott, R. (1992). Lower-level Developmental Skills in Beginning Writing. *Reading and Writing: An Interdisciplinary Journal*, 4, 257-280.
- Berninger, V. W. y Wolf, B. (2009). Teaching Students with Dyslexia and Dysgraphia. Lessons from Teaching and Science. Baltimore, Londres, Sydney: Paul H. Brookes.
- Boletín Oficial de Canarias (14 de agosto de 2008). *Ordenación y el currículo del 2º ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias número 163*. Gobierno de Canarias.
- Defior, S., Jiménez-Fernández, G. y Serrano, F. (2009). Complexity and Lexicality Effects on the Acquisition of Spanish Spelling. *Learning and Instruction*, 19, 55-65.
- García Arias, T. (2020). Coronavirus educación y enseñanza virtual | IDD Formación. [Publicación en un blog]. Recuperado 25 de junio de 2020, de <https://iddocente.com/coronavirus-educacion-ensenanza-virtual/>
- Graham, S. y Perin, D. (2007). A meta-analysis of writing instruction for adolescent students. *Journal of Educational Psychology*, 99, 445-476.
- King, D. (2005). *Keyboarding skills*. Cambridge: Educators Publishing Service.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. *Boletín Oficial del Estado*, 295, de 10 de diciembre de 2013, 97858 a 97921. Recuperado de <https://www.boe.es/boe/dias/2013/12/10/pdfs/BOE-A-2013-12886.pdf>
- MacArthur, G. (2006). The effects of new technologies on writing and writing processes. En G. MacArthur, S. Graham y J. Fitzgerald (Eds.), *Handbook of writing research* (pp. 248-262). Nueva York: The Guilford Press.
- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2020). *CONFERENCIA SECTORIAL DE EDUCACIÓN. Acuerdos para el inicio y el desarrollo del curso 2020-2021*. Recuperado 22 de junio de 2020, de

<https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:f4eb2a52-3dea-42af-a2d5-8a1d57abb698/acuerdo-conferencia-sectorial-educacion-inicio-curso2020-21.pdf>

Mogollón, R. (2019). ¿Cómo sacarle provecho a la enseñanza virtual? Hotmart [Publicación en un blog]. Recuperado 25 de junio de 2020, de <https://blog.hotmart.com/es/ensenanza-virtual/>

Morales, C. (2016). *Estudio evolutivo de las habilidades de transcripción en las modalidades de escritura con papel y lápiz vs. Teclado de ordenador para niños de Educación Primaria* (tesis doctoral). Universidad de La Laguna, Santa Cruz de Tenerife, España.

Organización Mundial de la Salud. (2019). *Preguntas y respuestas sobre la enfermedad por coronavirus (COVID-19)*. Recuperado 27 de junio de 2020, Organización Mundial de la Salud <https://www.who.int/es/emergencias/diseases/novel-coronavirus-2019/advice-for-public/q-a-coronaviruses>

Palacios, M., Santos, E., Velázquez, M.A., y León, M. (2020). COVID-19, una emergencia de salud pública mundial. *Revista Clínica Española*. 2020. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0014256520300928?via%3Dihub>

Reisman, J. E. (1993). Development and reliability of the research version of the minnesota handwriting test. *Physical & Occupational Therapy in Pediatrics*, 13 (2), 41-55.

Suoronta, J. (2003). Youth and information and communication technologies, en United Nations (Ed.), *World Youth Report*. Nueva York: Naciones Unidas.

TypingClub (2011). Washington, DC. Typing Jungle-EdClub. Recuperado de <https://www.typingclub.com/mecanografia>

ANEXOS

ANEXO 1

Octubre 2020

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
			1	2	3	4
5	6 SESIÓN 1 Canción	7	8	9	10	11
12	13 SESIÓN 2 Pegatina 1er contacto	14	15	16	17	18
19	20 SESIÓN 3 Teclear Canción	21	22	23	24	25
26	27 SESIÓN 4 Niveles: 2-3-4	28	29	30	31	

Noviembre 2020

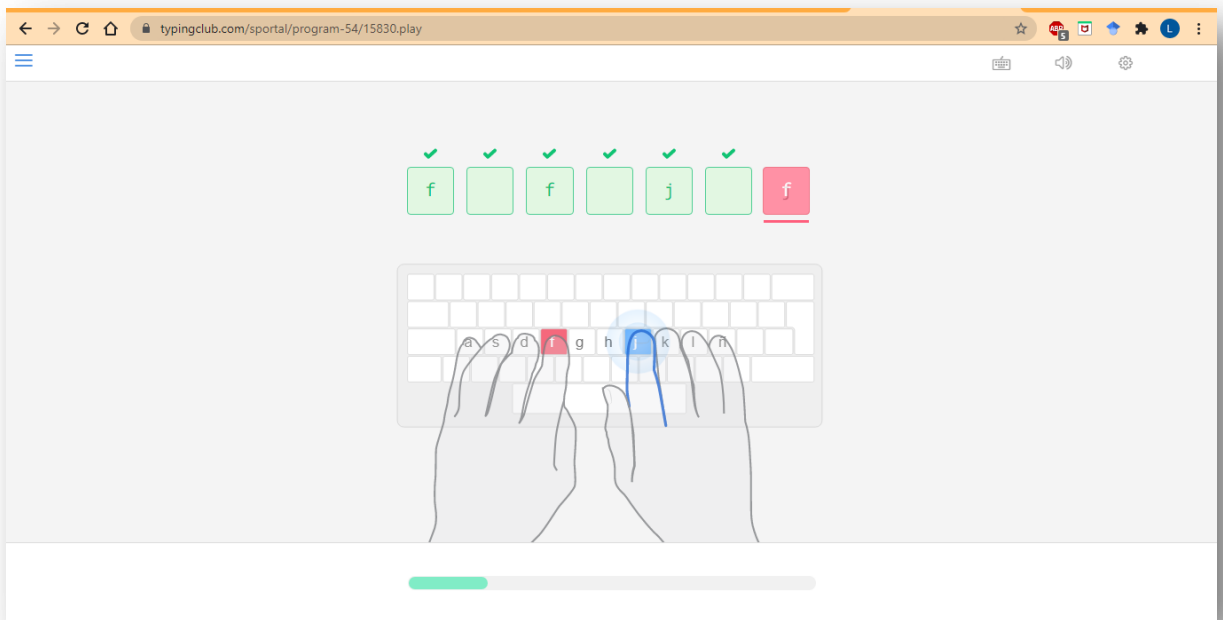
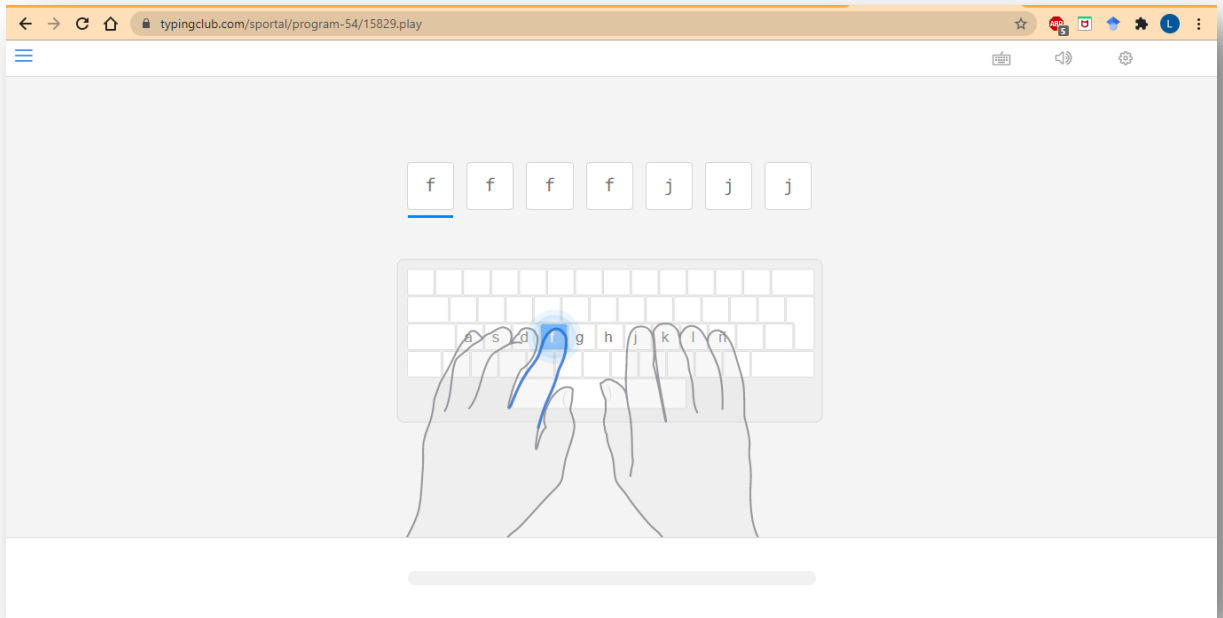
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
						1
2	3 SESIÓN 5 Niveles: 5-6-7	4	5	6	7	8
9	10 SESIÓN 6 Niveles: 8	11	12	13	14	15
16	17 SESIÓN 7 Niveles: 9-10-11	18	19	20	21	22
23	24 SESIÓN 8 Niveles: 12-13-14	25	26	27	28	29
30						

Diciembre 2020

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

ANEXO 2

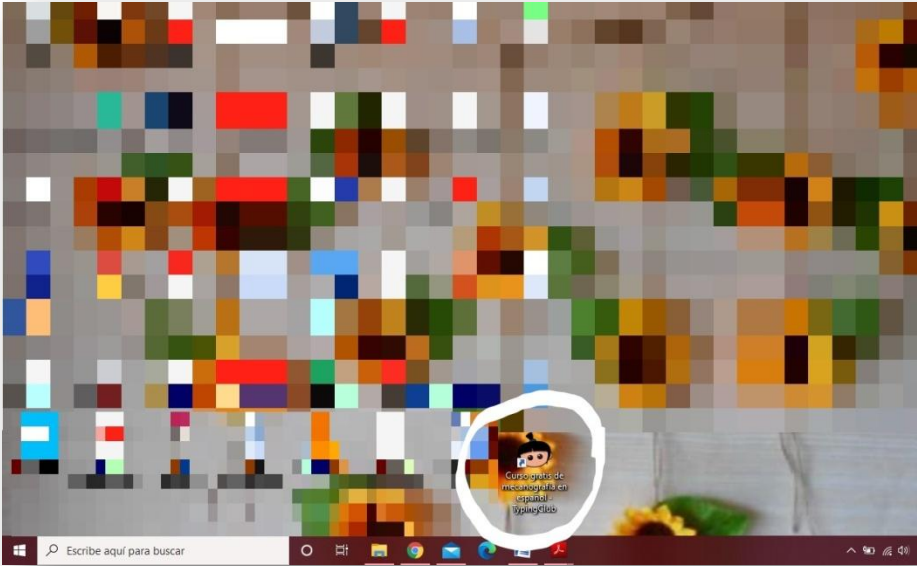
The screenshot shows the TypingClub website interface. At the top, there is a navigation bar with the logo and links for 'Inicio', 'Estadísticas', 'Insignias', and 'Español (ES)'. Below the navigation bar, the user's progress is shown as '0% progreso', '0 estrellas', and '0 puntos'. The main content area is titled 'Fila guía' and displays a grid of 12 lesson cards. Card 1 is active and highlighted with a blue arrow pointing to it, containing the text 'Haz clic aquí para empezar'. The other cards are locked and numbered 2 through 12. Each card includes an icon representing the lesson content, such as a keyboard, a spacebar, or specific key combinations like 'fj', 'dk', 'sl', and 'añ'. The interface also features a search icon, a home icon, and a refresh icon on the right side.

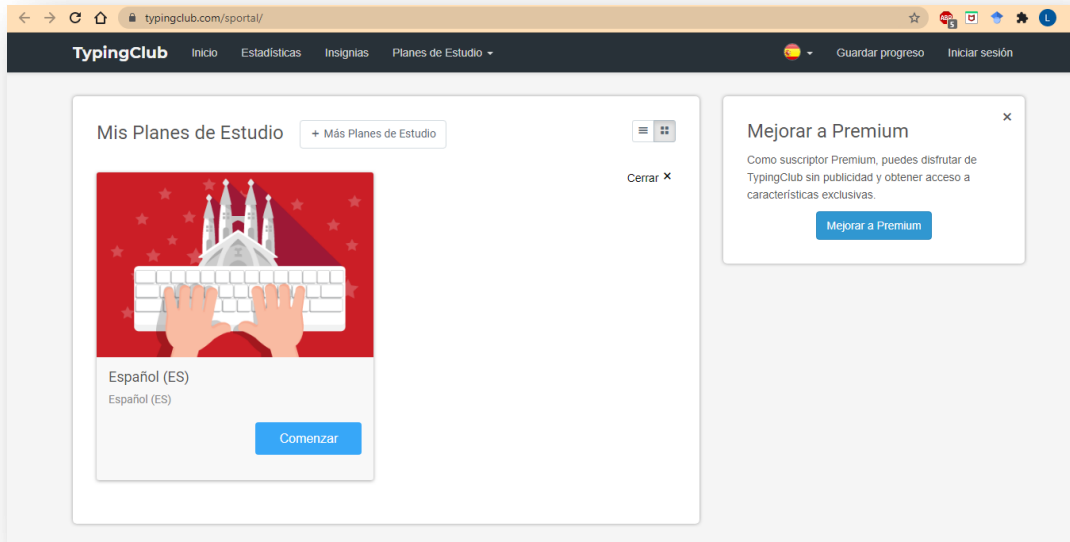


ANEXO 3

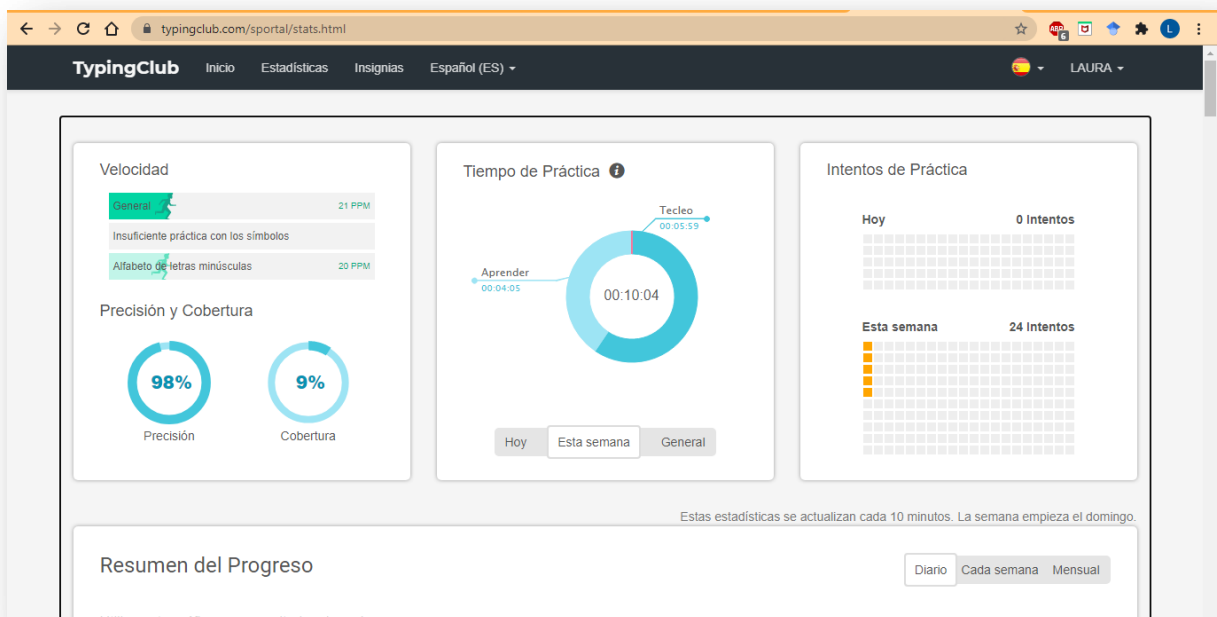


ANEXO 4





ANEXO 5



typingclub.com/sportal/stats.html

TypingClub Inicio Estadísticas Insignias Español (ES) LAURA

jun. 28

Dominio del teclado

Velocidad Precisión

Este teclado codificado en color muestra la velocidad y la precisión por carácter. Cuanto más oscuro sea el azul, más rápido teclas ese carácter. Las teclas blancas significa que no se han practicado todavía.

Consejo: Al ver la velocidad, cuanto más oscuro es el azul, mayor es tu velocidad de tecleo en esa tecla.

Consejo: Al ver la precisión, el color azul muestra una precisión del 100 % y el rojo una precisión menor.

Consejo: Haz clic en las teclas para ver la velocidad de otras teclas con respecto a esa tecla.

typingclub.com/sportal/stats.html

TypingClub Inicio Estadísticas Insignias Español (ES) LAURA

esa tecla. precisión menor. tecla.

Dominio del Dedo

Más lento Más rápido

Este gráfico muestra la velocidad actual y la precisión real para cada dedo.

Mano Izquierda	27 ppm	96% Precisión
Mano Derecha	30 ppm	94% Precisión
Pulgares	19 ppm	100% Precisión

28 ppm	24 ppm	36 ppm	21 ppm	25 ppm	40 ppm	28 ppm	25 ppm
100%	92%	90%	100%	88%	96%	100%	93%
Meñique	Anular	Corazón	Índice	Índice	Corazón	Anular	Meñique

Consejo: Usa este gráfico para identificar los dedos más fuertes y más débiles en términos de velocidad y precisión.

Consejo: La precisión real es tu precisión sin tener en cuenta ninguna corrección.

← → ↻ 🏠 typingclub.com/sportal/stats.html 🔍 ☆ 📄 ⚙️ 👤

TypingClub Inicio Estadísticas Insignias Español (ES) 🇪🇸 LAURA

Calendario de Práctica

Mi semana empieza el: Dom Lun Mar Mié Jue Vie Sáb

Menos ▬▬▬▬▬ Más

10min : 4seg
Tiempo de Práctica Últimos 12 meses

El calendario de práctica muestra el tiempo de práctica total y el número de intentos al día, así como el total para cada semana.

Consejo: Por defecto, la semana empieza el Dom Lun Mar Mié Jue Vie Sáb

Consejo: Coloca el cursor sobre cada cuadrado

Consejo: El Calendario de Práctica incluye el

← → ↻ 🏠 typingclub.com/sportal/stats.html 🔍 ☆ 📄 ⚙️ 👤

TypingClub Inicio Estadísticas Insignias Español (ES) 🇪🇸 LAURA

Prácticas recientes

28 de junio de 2020

20:33	Juego: Las primeras 8	2000 Puntos	100%	22 PPM	00:28 minutos	★★★★★	▶
20:13	Juego: fdk	1425 Puntos	100%	15 PPM	00:31 minutos	★★★★★	▶
17:20	Teclas r & u	1000 Puntos	100%	35 PPM	00:11 minutos	★★★★★	▶
17:18	Revisión: Fila guía	3000 Puntos	98%	35 PPM	00:30 minutos	★★★★★	▶
17:12	Juego: Las primeras 8	2000 Puntos	100%	25 PPM	00:25 minutos	★★★★★	▶
16:57	Revisión: g & h	2000 Puntos	100%	32 PPM	00:27 minutos	★★★★★	▶
16:56	Teclas g & h	1000 Puntos	100%	25 PPM	00:14 minutos	★★★★★	▶
16:55	Fila guía: Izquierda	3000 Puntos	98%	22 PPM	00:41 minutos	★★★★★	▶
16:48	Primeras 8 teclas	3000 Puntos	98%	29 PPM	00:35 minutos	★★★★★	▶
16:45	Revisión: d & k	2000 Puntos	97%	35 PPM	00:25 minutos	★★★★★	▶
16:45	Teclas d & k	1000 Puntos	100%	25 PPM	00:15 minutos	★★★★★	▶
16:41	Revisión: f & j	2000 Puntos	100%	30 PPM	00:33 minutos	★★★★★	▶
16:41	Barra de espacio	1000 Puntos	100%	16 PPM	00:22 minutos	★★★★★	▶
16:40	Teclas f & j	1000 Puntos	100%	18 PPM	00:21 minutos	★★★★★	▶
15:55	Revisión: s & l	2000 Puntos	94%	28 PPM	00:32 minutos	★★★★★	▶
15:34	Barra de espacio	1000 Puntos	100%	27 PPM	00:13 minutos	★★★★★	▶

ANEXO 6

Criterio	Poco adecuado	Adecuado	Muy adecuado	Excelente
Muestra interés por el uso de las nuevas tecnologías				
Reconoce las letras en el teclado				
Reconoce los dedos de la mano				
Relaciona la letra con el dedo que le corresponde				
Comprende la dinámica de la actividad				
Consigue completar los niveles				
Se da cuenta de los errores e intenta corregirlos				
Pide ayuda si la necesita				
Comprende la utilidad del teclado				
Cuida y se responsabiliza de su material				
Comparte impresiones con sus compañeros				
Trabaja el refuerzo en casa y se ve reflejado en el aula				