

TRABAJO DE FIN DE GRADO  
GRADO EN MAESTRO/A EN EDUCACIÓN INFANTIL

IMPACTO DE LA TECNOLOGÍA EN LA EDUCACIÓN INFANTIL A  
NIVEL SOCIOEMOCIONAL Y EN EL DESARROLLO COGNITIVO.

PROYECTO PROFESIONALIZADOR

CAMILA CRUZ AGUILAR [ALU0101438498@ULL.EDU.ES](mailto:ALU0101438498@ULL.EDU.ES)  
ANDREA DARIAS HERNÁNDEZ [ALU0101218472@ULL.EDU.ES](mailto:ALU0101218472@ULL.EDU.ES)  
DÉBORA VALENTINA GUTIÉRREZ HERNÁNDEZ  
[ALU0101402499@ULL.EDU.ES](mailto:ALU0101402499@ULL.EDU.ES)

FRANCISCO JAVIER BATISTA ESPINOSA [FBATISTA@ULL.EDU.ES](mailto:FBATISTA@ULL.EDU.ES)

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024  
CONVOCATORIA: JUNIO

## **ÍNDICE**

<b>RESUMEN</b>	<b>3</b>
<b>CONTEXTO</b>	<b>5</b>
<b>JUSTIFICACIÓN</b>	<b>7</b>
<b>PROPUESTA METODOLÓGICA</b>	<b>11</b>
1. Análisis de los resultados.	14
2. Interpretación de los resultados obtenidos.	17
3. Temporalización.	19
4. Actividades	21
5. Seguimiento de las actuaciones	21
<b>PROPUESTA DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO</b>	<b>22</b>
<b>PRESUPUESTO</b>	<b>26</b>
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>28</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>31</b>
ANEXO 1. Cuestionarios.	32
ANEXO 2. Calendario de temporalización del Proyecto.	40
ANEXO 3. Talleres de intervención	41
ANEXO 4 Títeres.	55
ANEXO 5. Depresores con emoticonos.	55
ANEXO 6. Mapa del patio de Infantil	56
ANEXO 7. Cartas con acertijos y desafíos	56
ANEXO 8. Presentación Canva en código QR.	57
ANEXO 9. Folleto de invitación.	58
ANEXO 10. Lista de herramientas digitales	59
ANEXO 11. Symbaloo.	59
ANEXO 12. Listas de control.	60
• Alumnado.	60
• Familias.	61
• Profesorado.	62

**TÍTULO:** “Impacto de la tecnología en la educación infantil a nivel socioemocional y en el desarrollo cognitivo”.

## **RESUMEN**

Este proyecto titulado “Impacto de la tecnología en la Educación Infantil a nivel socioemocional y en el desarrollo cognitivo”, como su propio nombre indica, aborda el impacto de la tecnología en la educación infantil, centrándose en aspectos de las áreas socioemocional y cognitiva. Se desarrolla en el CEIP Agüere, ubicado en un entorno con desafíos socioeconómicos y socioculturales. La metodología que se va a emplear incluye la participación activa de familias, docentes y alumnado, un enfoque práctico de aprendizaje del cual se recogerán datos empíricos. Se plantean objetivos muy concretos con el fin de concienciar sobre riesgos y promover un adecuado y efectivo uso de las TIC en todos los entornos y contextos. En función de las observaciones previas, recogidas en la justificación del proyecto, destaca la preocupación sobre el tiempo consumido frente a pantallas, el impacto en el comportamiento y los desafíos que presenta la integración y la búsqueda de la equidad en cuanto al uso de la tecnología en el aula. La interpretación sugiere la necesidad de equilibrar el uso de la tecnología con otras actividades educativas, garantizar un acceso equitativo y proporcionar formación docente adecuada. En resumen, el proyecto busca comprender profundamente el impacto de las TIC en la Educación Infantil y proponer estrategias efectivas para abordar este fenómeno en un contexto educativo específico.

**Palabras clave:** TIC, comunidad educativa, emociones y desarrollo cognitivo.

## **Abstract**

This project entitled ‘Impact of technology in Early Childhood Education at the socio-emotional level and in cognitive development’, as its name suggests, addresses the

impact of technology in early childhood education, focusing on aspects of the socio-emotional and cognitive areas. It takes place in CEIP Agüere, located in an environment with socio-economic and socio-cultural challenges. The methodology to be used includes the active participation of families, teachers and students, a practical approach to learning from which empirical data will be collected. Very specific objectives are set in order to raise awareness of risks and promote an appropriate and effective use of ICT in all environments and contexts. Based on previous observations, as set out in the project justification, there is concern about screen time, the impact on behaviour and the challenges of integration and equity in the use of technology in the classroom. The interpretation suggests the need to balance the use of technology with other educational activities, ensure equitable access and provide appropriate teacher training. In summary, the project seeks to gain an in-depth understanding of the impact of ICT in Early Childhood Education and to propose effective strategies to address this phenomenon in a specific educational context.

**Keywords:** ICT, educational community, emotions and cognitive development.

## CONTEXTO

En el caso de este proyecto los destinatarios del mismo serán tanto familiares y allegados como los mismos educadores del alumnado del ciclo de Infantil, concretamente los niños y niñas de 4 años. El entorno en el que estos se desenvuelven es el CEIP Agüere, una institución de carácter formal ubicado en la zona norte de la isla de Tenerife, en el municipio de San Cristóbal de La Laguna. Más concretamente, se ubica en la Urbanización Polígono Padre Anchieta, un conjunto de viviendas protegidas de los años setenta del siglo pasado.

Pese a estar situado en una muy buena posición de la ciudad y de disponer de los beneficios urbanos del centro, este barrio presenta problemas sociales derivados de las bajas rentas de sus habitantes.

La actividad económica es notablemente frágil, por lo que genera dificultades para las familias de bajos recursos en el cumplimiento de tareas escolares. En la actualidad, esta situación se ha agravado debido a la crisis y la inflación de precios resultando en un elevado porcentaje de familias desempleadas o dependientes de ayudas sociales.

La heterogeneidad de este municipio nos muestra cómo independientemente de la situación económica actual, en La Laguna predomina una clase social media habiendo una gran diversidad de familias en aspectos profesionales, culturales o económicos. Además, en correspondencia a esto también se puede observar las diferentes implicaciones en el centro educativo de unas familias respecto a otras. Para finalizar, no podemos comentar con exactitud cuál es la actividad económica principal de las familias del alumnado, aunque por el contexto en el que este se desenvuelve no parecen dedicarse a actividades económicas superiores.

En resumen, el centro se sitúa en una zona que posee un estigma de privación social, es decir, la mayoría de las familias que componen la comunidad educativa cuentan con circunstancias que pueden obstaculizar el desarrollo íntegro de las capacidades cognitivas,

físicas, emocionales, y/o sociales del alumnado; hablamos entonces, de familias que viven en ambientes de pobreza cultural y/o material. Esta situación hace que los niños y niñas no encuentren las mismas oportunidades de desarrollo personal y escolar, por lo que el centro cuenta con diversas ayudas que ofrecen a las familias la oportunidad de mejorar o reducir dichas desigualdades.

Este establecimiento educativo opera bajo la modalidad de centro de línea 1. En Educación Infantil, se ha determinado que hay un total de 41 alumnos distribuidos de la siguiente manera: 15 en el aula de 3 años, 10 en la clase de 4 años y 14 en el nivel de 5 años. En el caso de Educación Primaria, la información sobre la composición específica de cada etapa no está disponible. Sin embargo, tras consultar con el personal docente, se ha establecido que la ratio media de alumnos por aula es de 20 niños. Asimismo el CEIP Agüere dispone de dos aulas Enclave, una por cada ciclo educativo. El aula Enclave correspondiente a Educación Infantil cuenta con un total de 5 alumnos, mientras que el aula Enclave destinada a Educación Primaria tiene un total de 7 alumnos.

En cuanto al nivel de asociacionismo, en el centro se plantean diversos programas de convivencia junto a otras comunidades, como son la participación en debates formato ONU con la asociación de Mayores Valores, inclusión en actividades del colegio junto a la asociación de Padres y Madres, así como planes de mejora del barrio en el que se localiza en centro, de mano de las asociaciones de Vecinos y el Ayuntamiento de La Laguna.

El proyecto se encuentra en línea con las regulaciones organizativas y curriculares establecidas por el CEIP Agüere. En primer lugar, la iniciativa del mismo está en concordancia con la Programación General Anual (PGA) del curso 2023-2024, la cual busca la mejora continua de la calidad educativa y el éxito escolar del alumnado. Asimismo, el proyecto se ajusta a los objetivos prioritarios definidos en la PGA, que incluyen la innovación pedagógica y el uso adecuado de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Además, nuestra metodología de trabajo se basa en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), un enfoque que fomenta la motivación y el interés de los estudiantes por aprender. Esta metodología, respaldada por la PGA, permite explorar de manera interactiva y participativa cómo la tecnología puede impactar tanto en el desarrollo socioemocional como en el rendimiento académico de los niños y niñas de 4 años.

Por último, el proyecto profesionalizador está relacionado estrechamente con la iniciativa "Escuela en Red (MEDUSA)", la cual promueve la integración de las TIC en el proceso educativo. En este ámbito, se busca sacar provecho de las herramientas tecnológicas disponibles para enriquecer así las experiencias de aprendizaje de los estudiantes, fortaleciendo su desarrollo óptimo. Además, está vinculado con el Programa IMPULSA, enfocado en favorecer el éxito escolar del alumnado de Educación Infantil. Nuestra investigación y las acciones derivadas de ella buscan contribuir a los objetivos del Programa, identificando cómo el uso adecuado de la tecnología puede potenciar el aprendizaje y el bienestar emocional de los niños y niñas de nuestro centro.

## **JUSTIFICACIÓN**

La iniciativa a la hora de realizar este proyecto surge a partir de la observación y vivencias experimentadas durante nuestro periodo de prácticas en centros educativos de diferente realidad social. Refiriéndonos por ello al contraste de sus tipologías entre colegio público, privado y concertado. Observando así, la presencia de una latente problemática: ¿realmente las nuevas tecnologías son un buen aliado en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las primeras etapas educativas?

Según la búsqueda realizada para la elaboración del proyecto se observa que hay una gran cantidad de investigaciones científicas que abordan este tema. Generalmente, estos estudios que serán mencionados con posterioridad ofrecerán diferentes conclusiones, lo que

indica que el impacto de la tecnología en la educación infantil puede variar según diversos factores. Con estos últimos nos referimos a: el tipo de tecnología empleada, la forma en que se integra en el currículo y la manera en que se utiliza en el aula.

Para concretar, como resaltan Jones & Smith (2020) "el debate sobre el impacto de las tecnologías en la educación infantil es complejo y multifacético. Múltiples estudios indican que el efecto varía según la naturaleza de la tecnología utilizada, su integración en el currículo y su aplicación en el aula.". De esta manera, antes de avanzar en el entendimiento de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación), es necesario comprender el momento social y tecnológico en el que han nacido y desarrollado las nuevas generaciones. Así, surge el término de 'nativo digital' (Prensky, 2001): "hablantes nativos de un lenguaje digital, mientras que al resto los define como inmigrantes digitales, personas que aunque pueden llegar a adaptarse y aprender a utilizar estas tecnologías, no dejan de ser inmigrantes en un mundo digital". Este término continúa siendo relevante en la discusión contemporánea sobre el impacto de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La generación actual de estudiantes muestra diferencias significativas en su pensamiento y recepción de información, influenciados por el entorno digital en el que han crecido". (García et al., 2023). Por esta razón, se considera que a día de hoy la forma de pensamiento y recepción de información de estos individuos ha cambiado debido a la influencia de estas tecnologías a diferencia de generaciones anteriores. Debido a esta realidad, "las tecnologías de la información y comunicación (TIC) han pasado a ser un elemento esencial en el ámbito educativo contemporáneo, generando transformaciones significativas en la forma en que se enseña y se aprende. Esta realidad se evidencia a través de la observación directa y la experiencia práctica en entornos educativos de distintas realidades sociales." (Martínez & López, 2022).

A través de la observación directa y vivencia de la realidad se presencia que la tecnología ha influenciado, además de en muchos ámbitos de la vida cotidiana, en la escuela.

En definitiva, las nuevas tecnologías se nos han ofrecido como herramientas que ofrecen una vida más sencilla y sin complicaciones. A pesar de ello, este atractivo esconde una realidad que desemboca en multitud de inconvenientes, especialmente en la etapa de Educación Infantil, por lo que queda en responsabilidad de docentes y familias al permitir su uso como una actividad cotidiana más. Esto puede conllevar dentro de sí una serie de problemáticas como la adicción, la sobre estimulación o la hiperactividad. Problemas que no solo afectan a nivel académico, sino a nivel socioemocional influyendo en aspectos como la interacción social, la autoestima, la empatía y la resolución de conflictos. Ante esto, se puede dar cabida a una correcta implementación del currículo EMOCREA, el cual nace en 2014 como herramienta para abordar las problemáticas relacionadas con el uso de las nuevas tecnologías y promover el desarrollo socioemocional del estudiantado.

En cuanto a la unidad familiar, la base de esta se está desintegrando, llevando consigo en este proceso valores que resultaban fundamentales para permanecer unidos. Con el impulso de tener una vida más rápida y eficiente surge la necesidad de la inmediatez. Lo que ha generado en los núcleos familiares la total dependencia de las tecnologías de la comunicación y la información. Por ello, la dependencia que parte desde los cuidadores se transmite a los niños y niñas por simple comodidad y fácil acceso. Siendo estos sumergidos en un mundo digital sin precauciones, ocasionando una gran brecha entre estos y su entorno. Lo que conlleva a la falta de afectividad que en sus primeras etapas de vida son fundamentales. Por esta y tantas razones más, la mejor herencia que la familia puede brindar es una educación que esté basada en la atención, el amor, el cuidado y la comprensión. En cambio, se encuentran con una realidad materializada y totalmente lejana, llena de regalos y

compensaciones inmediatas, siendo este el origen de un gran problema con el que se batalla a diario.

Dada la actualidad y relevancia de todo lo expuesto, se ha visto la oportunidad de analizar desde un punto de vista teórico y vivencial los diferentes usos que se dan a las TIC en edad infantil con objetivo formativo e informativo siguiendo lo establecido por el Decreto 196/2022, de 13 de octubre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias (BOC no 212, de 26.10.2022). Para ello se analizan los efectos que tiene su uso - abuso en las diferentes áreas de desarrollo (social, emocional y rendimiento académico). Con la finalidad de reflexionar sobre la necesidad de adquirir una cierta prudencia a la hora de poner ante los más pequeños una pantalla para su formación. Por tanto, este proyecto pretende dar respuesta a una pregunta fundamental: ¿Estamos educando a las nuevas generaciones para las “exigencias” de la nueva sociedad o para la vida?

## **OBJETIVOS DEL PROYECTO**

De acuerdo con los objetivos de etapa este proyecto dirigido al segundo ciclo de Educación Infantil pretende conseguir los siguientes:

- a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- d) Desarrollar sus capacidades emocionales y afectivas.
- e) Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social [...].
- f) Desarrollar habilidades comunicativas [...] y formas de expresión.

En cuanto a los objetivos generales de este proyecto se pueden extraer dos:

- Elaborar una propuesta de intervención donde se ofrezca, tanto a familiares como educadores, las herramientas y recursos necesarios para el correcto uso de las TIC.
- Conseguir una mejora en el desarrollo cognitivo y socioemocional de los niños y niñas.

Y, en cuanto a los específicos, destacan:

- Promover la mejora de las capacidades creativas e imaginativas.
- Proponer actividades y estrategias para trabajar la paciencia y los tiempos de espera.
- Informar y proponer recursos para trabajar el uso/abuso de la tecnología y cómo influye en el desarrollo motriz.
- Reconocer cómo el consumo de información por medios tecnológicos afecta a la capacidad y desarrollo del razonamiento.
- Constatar que el uso incorrecto de la tecnología favorece a la tolerancia a la frustración.
- Proponer un plan de recomendaciones destinadas a docentes y familias sobre el buen uso de las nuevas tecnologías para con su alumnado, hijos e hijas.

## **PROPUESTA METODOLÓGICA**

El presente proyecto se enmarca dentro de un diseño profesionalizador mixto, que combina elementos cualitativos y cuantitativos para obtener una comprensión profunda y holística del impacto de la tecnología en la educación infantil a nivel socioemocional y en el desarrollo cognitivo.

A lo largo del proyecto, se realizará una propuesta con actividades que se llevarán a cabo en un aula de Educación Infantil de 4 años, la cual cuenta con un total de 10 alumnos y

alumnas. Para llevar este proyecto a cabo se hará uso de una metodología participativa basada en la investigación-acción, por lo que será necesario la participación de las familias, docentes y el propio alumnado en cada una de las etapas del desarrollo del proyecto, desde la identificación de las necesidades hasta la implementación y evaluación de los intereses. Además, se fomentará la exploración activa, la colaboración y la resolución de problemas a través de los diferentes talleres prácticos relacionados con el tema central del proyecto, el impacto de la tecnología en educación infantil. A través de este enfoque, los estudiantes se involucrarán significativamente en su propio aprendizaje.

Asimismo, resulta conveniente destacar una serie de estrategias psicopedagógicas que ayudarán a plantear cómo se trabajará este proyecto. Dentro de estas se parte de un estudio de caso para documentar el impacto de las TIC en contextos particulares y realizar un seguimiento de estos casos combinando, por un lado, la observación sistemática mediante la cual se realizan observaciones estructuradas en las que se registra la interacción con las TIC y, por otro, la evaluación continua por medio de tablas de ítems a cumplir para monitorear el progreso de los y las estudiantes a lo largo del tiempo. También, se promoverá un retroalimentación y una reflexión a modo de autoevaluación sobre el uso cotidiano de la tecnología.

Implementar estas estrategias psicopedagógicas y didácticas permitirán una evaluación exhaustiva y profunda del impacto de las TIC en las áreas del desarrollo del alumnado para mejorar y adaptar su uso en el contexto educativo y familiar.

Para la realización de este proyecto profesionalizador se divisa una problemática que se halla en los diferentes contextos de desarrollo de los niños y niñas, en este caso el uso y abuso de las tecnologías y su impacto en el desarrollo de actividades cotidianas. Después de la concienciación y reflexión de esta situación se decide ahondar a través de una observación directa del alumnado en el contexto más próximo para el educador: el aula. En esta se han

registrado comportamientos, interacciones y reacciones de los niños y niñas durante las actividades realizadas que llaman la atención (falta de comunicación de sus necesidades, baja tolerancia a la frustración, nivel reducido de atención, incapacidad para la resolución de conflictos, poca concentración en el razonamiento de una problemática, entre otros).

Para profundizar en la realidad de los diferentes ámbitos en los que los agentes involucrados en este proyecto se desarrollan y así establecer una base sólida de datos, se diseñan cuestionarios adaptados para padres/tutores y educadores con el fin de recopilar datos sobre el uso de tecnología en el entorno educativo, percepciones sobre su impacto y observaciones de comportamiento. Antes de esto, se establecerá contacto con la institución educativa (CEIP Agüere) por vía email y se solicitará su participación en el estudio. Una vez se obtenga el consentimiento informado de los familiares/tutores de los niños y niñas participantes, así como de los educadores y directores de las instituciones se administrarán los cuestionarios.

Estos cuestionarios surgieron de unas ideas previas por medio de la observación directa en el contexto educativo actual. Dentro de ellos se destacan dos ámbitos de importancia.

En primer lugar, el área familiar:

1. Demografía básica sobre la familia, como el número de hijos e hijas, la edad y el género, nivel educativo de los padres.
2. Acceso a dispositivos disponibles en el hogar.
3. Frecuencia de uso.
4. Tipo de contenido consumido.
5. Interacción familiar, ¿se utilizan las TIC como herramienta de uso compartido?
6. Preocupaciones y necesidades de los padres y madres relacionadas con el uso de las TIC.

En segundo lugar, el área educativa:

1. Perfil del docente relacionado con su experiencia en la enseñanza y su formación en tecnología educativa.
2. Propósitos del uso actual de las TIC en el aula.
3. Beneficios percibidos en el aprendizaje, además de desafíos y limitaciones encontradas.
4. Afecciones que el uso de las TIC puede tener en el ambiente de aprendizaje, el comportamiento de los estudiantes, la interacción social, entre otros aspectos.
5. Gestión del tiempo dedicado al uso de las TIC en comparación con otras actividades de aprendizaje y juego en el aula.

A partir de estos puntos de partida se empezaron a dar más preguntas de interés que lograron formalizar la confección de los cuestionarios actuales (**ANEXO 1**).

### **1. Análisis de los resultados.**

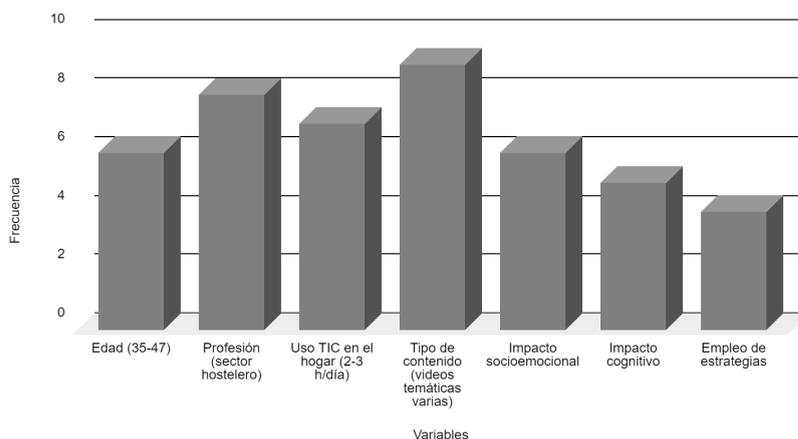
Para poder visualizar estos resultados de forma más sencilla, el proyecto se ha apoyado en otra tipología diferente, en este caso en concreto se trata del de investigación para realizar diferentes gráficos de barra que partan de nuestro estudio de caso. En este se analiza el impacto de la tecnología en la primera infancia, empleando diversos tipos de análisis. En primer lugar, se llevó a cabo un análisis cualitativo y descriptivo para examinar y obtener una visión general de la población estudiada, de sus patrones de interacción, experiencias, percepciones sobre el tema y actitudes de la familia, docentes y alumnado en relación con el uso de la tecnología.

Posteriormente, se hizo uso del análisis cuantitativo de la frecuencia mediante la asignación de valores del 1 al 5 que ayudó a cuantificar y comparar la prevalencia o la intensidad de ciertas características o actitudes dentro del estudio.

Y, por último, se realizó un análisis correlacional para investigar las posibles relaciones entre el uso de la tecnología en la primera infancia y diversos factores, como el desarrollo socioemocional, cognitivo y motriz. Este tipo de análisis permitió identificar posibles asociaciones entre variables y comprender mejor los efectos de la tecnología en el desarrollo infantil.

Cabe resaltar que más adelante, en el análisis de los resultados, se realizarán las posibles interpretaciones de estos datos obtenidos.

A continuación, se presentan los resultados más destacados en el ámbito familiar por mayoría a través de un gráfico como respuesta ordenada a las cuestiones planteadas en los objetivos del proyecto.



*Figura 1. Gráfico de barras área familiar.*

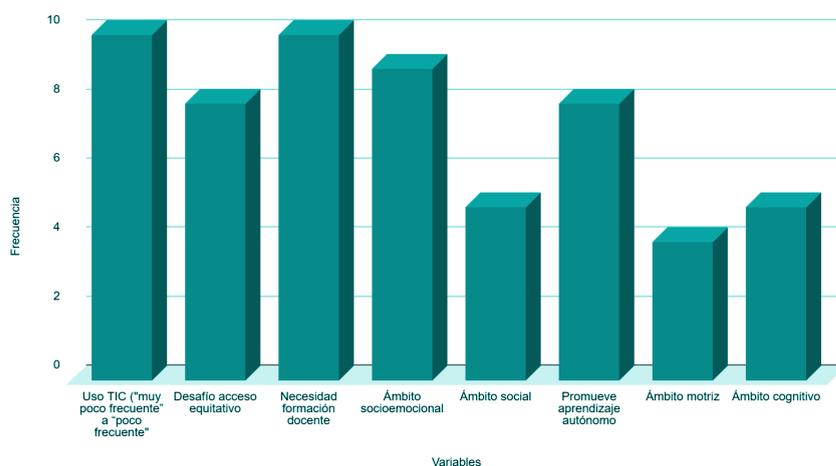
De estos resultados obtenidos se puede comentar que la mayoría de los encuestados presentan una edad comprendida entre los 35 y 47 años, con unos estudios secundarios finalizados o de carácter superior. Por ello, las ocupaciones varían, pero algunas familias pueden estar compuestas por trabajadores a tiempo completo (autónomos).

Debido al escaso tiempo que estos pasan en casa, se observa que la mayoría de los niños y niñas dedican entre 2 y 3 horas diarias o más frente a dispositivos electrónicos a

modo de distracción, siendo los videojuegos el tipo de contenido más consumido, seguido de vídeos sobre diversas temáticas.

Asimismo, los mayores identifican problemas relacionados con el comportamiento socioemocional de los más pequeños, tales como la baja tolerancia a la frustración, la dificultad para mantener la atención en actividades cotidianas y dificultades en el desarrollo del lenguaje y la comunicación, llegando a afectar a la manera en que estos se relacionan con sus iguales.

Las estrategias mayoritariamente empleadas por las familias para abordar estas problemáticas incluyen limitar el tiempo de pantalla mediante actividades alternativas (juegos de mesa y actividades al aire libre) y aplicar estrategias como la supervisión y el juego conjunto para promover una interacción familiar equilibrada con la tecnología.



*Figura 2. Gráfico de barras ámbito docente*

En segunda instancia encontramos a los agentes educativos, los cuales intentan no hacer uso de las nuevas tecnologías en sus aulas, revelando una frecuencia que varía de “muy poco frecuente” (1) a “poco frecuente” (2) destacando sobre todo el empleo de la pizarra digital en ocasiones aisladas. Asimismo, estos acentúan los desafíos al integrar la tecnología en la práctica educativa, incluyendo la necesidad de garantizar un acceso equitativo a los

recursos digitales, la capacitación docente para utilizar efectivamente la tecnología y el equilibrio con el aprendizaje tradicional.

Todos los y las docentes han notado un efecto negativo en la capacidad de los niños y niñas para regular sus emociones desde la observación de estos en el desempeño de las actividades diarias en el aula. Para abordar estos aspectos socioemocionales, aplican en gran medida evitar la sobreestimulación de pantallas lo máximo posible empleando las mismas en momentos concretos del día y estableciendo límites claros en su uso.

En cuanto al impacto en el ámbito social, los docentes expresan preocupación por el efecto nocivo que las TIC presentan en el desarrollo de las habilidades sociales, como la comunicación y el trabajo en equipo. Algunos identifican aislamiento social y la baja tolerancia a la frustración.

Emocionalmente si señalan la ayuda positiva de la tecnología en el fortalecimiento del aprendizaje autónomo de cada uno de ellos, aunque en el ámbito motriz han observado regresiones, pues notan que motricidad fina ha disminuido ligeramente, ya que pasan más tiempo tocando pantallas en lugar de practicar actividades que requieren movimientos precisos de las manos y los dedos.

Y, finalmente, hacen hincapié en que, si bien las tecnologías han abierto una nueva ventana de oportunidades para aprender de forma más llamativa, también se debe equilibrar el uso de la tecnología con otras actividades educativas y experiencias prácticas para limitar su uso y evitar distracciones y perder el enfoque en las tareas a realizar.

## **2. Interpretación de los resultados obtenidos.**

Aportando interpretaciones subjetivas para analizar las correlaciones entre las variables se proponen las siguientes en el ámbito familiar:

Por un lado se examina si la edad de los tutores está correlacionada con la cantidad de tiempo que los niños y niñas pasan utilizando dispositivos electrónicos en casa. De esta forma, esto vendría justificado bajo la creencia de que los familiares jóvenes podrían tender a permitir más tiempo de pantalla que los mayores. Este hecho se puede deber a querer distracciones inmediatas que les permitan a ellos y ellas mismas un tiempo sin necesidad de supervisión para emplearlo en otras actividades.

Por otro lado, se resalta que podría existir una correlación entre la observación de los diferentes impactos en las distintas áreas de desarrollo y el no emplear estrategias para disminuir el impacto de la tecnología en dichas áreas. Por ello, se sugiere que al no ser conscientes de las deficiencias no se tomarán acciones para paliar las posibles problemáticas.

Para finalizar con las interpretaciones, en el ámbito docente se destacan otras diferentes, dentro de las cuales encontramos que, por un lado, el acceso equitativo a las TIC es crucial para garantizar que todos los estudiantes tengan la oportunidad de beneficiarse de las herramientas y recursos digitales disponibles. Si hay desafíos en el acceso equitativo, esto puede limitar la capacidad de algunos estudiantes para participar en actividades que promuevan el aprendizaje autónomo, el desarrollo socioemocional y cognitivo.

Además, la formación docente en el uso efectivo de las TIC es fundamental para integrar estas herramientas de manera significativa en el aula. Una formación adecuada puede ayudar a los educadores a diseñar actividades que promuevan el aprendizaje autónomo, aborden las necesidades socioemocionales de los estudiantes y fomenten el desarrollo cognitivo.

Asimismo, las TIC pueden ser una herramienta poderosa para promover el aprendizaje autónomo al proporcionar acceso a recursos educativos en línea y oportunidades de práctica individualizada. Sin embargo, esto requiere un enfoque pedagógico que fomente la autonomía y la autorregulación en el proceso de aprendizaje.

### **3. Temporalización.**

La propuesta de actividades para trabajar el impacto de las nuevas tecnologías en los diferentes ámbitos de desarrollo del alumnado de 4 años se llevarán a cabo en el segundo trimestre del periodo escolar, abarcando de la última semana de Enero a la tercera semana de Marzo. Por ello, se consideran oportunas estas fechas debido a que proporciona un marco temporal ideal para introducir actividades más centradas en el desarrollo de habilidades socio emocionales, cognitivas y motoras en los niños y niñas de esta edad. Durante este periodo, estos ya han tenido la oportunidad de adaptarse al entorno escolar y establecer vínculos afectivos con sus docentes, lo que facilita una mayor receptividad hacia nuevas experiencias de aprendizaje.

Además, coincide con un momento en el que han alcanzado un nivel de madurez que les permite participar de manera más activa y autónoma en actividades estructuradas, lo que maximiza el potencial de los talleres para promover su desarrollo integral.

Por otro lado, en la implicación de las familias, el segundo trimestre brinda una ventana de oportunidad estratégica para involucrarse en el proceso educativo de sus hijos e hijas. En este punto del año escolar, los tutores suelen estar más familiarizados con la dinámica del centro educativo y están dispuestos a participar en actividades que fortalezcan la conexión entre la escuela y el hogar, contribuyendo así a un ambiente de aprendizaje más enriquecedor y colaborativo.

Por último, la elección del segundo trimestre también tiene en cuenta consideraciones prácticas, como la disponibilidad de recursos y el calendario escolar, asegurando que los talleres se desarrollen en un contexto óptimo para la participación activa tanto del alumnado como de sus familias y el personal docente.

En cuanto a la elección de días de la semana elegidos para desarrollar los talleres (martes y jueves) se debe a que realizándose de forma espaciada a lo largo de la semana se

alcance una mayor asimilación de los contenidos, promoviendo así un aprendizaje más efectivo. Además, en los talleres de las familias y docentes se da la posibilidad de asistir el martes o el jueves, buscando la flexibilidad y así poder captar el mayor número posible de participantes sin intervenir en posibles compromisos.

A continuación, se ilustra en la figura 3 en formato tabla el horario de estas actividades y en tipo calendario la temporalización de las mismas (ANEXO 2).

Colectivo	Actividad	Horario de inicio
<b>Alumnado</b>	<u>Taller 1.</u> “¿Cómo creamos nuestro mundo?”	9.30
	<u>Taller 2.</u> “¡Pueden cobrar vida!”	
	<u>Taller 3.</u> “Nos ponemos en su lugar”.	
	<u>Taller 4.</u> “Somos rastreadores”.	
<b>Familia</b>	<u>Taller 1.</u> “Teoría para la práctica”.	10.30
	<u>Taller 2.</u> “Nuestra comunidad de aprendizaje”.	16.30

<b>Docentes</b>	Taller 1. “Anclado y a la vista”.	16.30
	Taller 2. “Listos y... ¡acción!”.	

*Figura 3. Tabla de temporalización.*

#### **4. Actividades**

A continuación se plantean una serie de actividades en formato taller recogidas en el **ANEXO 3** con el fin de acercar a los diferentes agentes a los que va dirigido este proyecto (alumnado, familia/tutores y docentes) a la conciencia plena del impacto de las nuevas tecnologías en la primera infancia y, a su vez, mejorar las interacciones con las mismas y comenzar a desarrollar correctamente la competencia digital.

#### **5. Seguimiento de las actuaciones**

El seguimiento de esta propuesta se llevará a cabo de manera sistemática y exhaustiva con el objetivo de evaluar su efectividad y realizar ajustes pertinentes para garantizar la mejora continua. Por ello, todo este proceso se realizará en varias etapas, que incluye desde la recopilación de datos iniciales, hasta el análisis de resultados, siendo este último el que nos indicará los resultados obtenidos en comparación con los objetivos propuestos. Se prestará especial atención a aquellas intervenciones que no hayan alcanzado los resultados esperados o que presenten efectos no deseados para realizar ajustes en las estrategias y actividades del proyecto según sea necesario para optimizar su efectividad. Asimismo, estos cambios se implementarán de manera gradual y con base en evidencia sólida al obtener la evaluación

final de los talleres con el firme compromiso de mejorar la situación de partida y asegurar el éxito del proyecto en su conjunto.

## PROPUESTA DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO

La elección de los tres tipos de evaluación se fundamenta en la necesidad de garantizar una comprensión exhaustiva y dinámica de su implementación y resultados. Por un lado, se cuenta con una evaluación inicial basada en la observación directa de los sujetos y la posterior cumplimentación de los cuestionarios antes mencionados que permitirán identificar las necesidades y establecer una base sólida para el diseño del proyecto. Por otro lado, se hará hincapié en la evaluación procesual mediante listas de control (**ANEXO 12**) para observar los conocimientos a adquirir, lo cual posibilitará un monitoreo continuo y posibilitando oportunidades de mejora en tiempo real, adaptando estrategias según sea necesario para optimizar su eficacia. Finalmente, la evaluación final estará basada en una tabla de ítems (*figura 4*) con los aspectos que se esperan ser adquiridos a lo largo del desarrollo del proyecto. Esta combinación de evaluaciones proporcionará una comprensión holística para maximizar su efectividad en el ámbito del desarrollo infantil.

Ítems a evaluar (alumnado)	Sí ✓	No ✗
Se comunica y colabora con sus iguales y adultos.		
Expresa sus emociones de manera adecuada y maneja sus impulsos.		
Identifica, analiza y encuentra soluciones a situaciones problemáticas.		
Comprende los sentimientos de los demás.		

Posee capacidad de generar ideas originales y soluciones innovadoras.		
Mantiene la atención en tareas y actividades específicas.		
<b>Ítems a evaluar (Familias)</b>	<b>Sí ✓</b>	<b>No ✗</b>
Es consciente y actúa en consecuencia, al respecto de la importancia de la tecnología en el desarrollo socioemocional y cognitivo de sus hijos.		
Emplea habilidades para seleccionar y utilizar aplicaciones y recursos digitales apropiados para el desarrollo de sus hijos e hijas.		
Pone en práctica una comunicación efectiva con sus hijos e hijas sobre el uso de las TIC y los límites establecidos para el correcto uso de estas.		
Fomenta la creatividad y la imaginación a través de actividades, tanto digitales como cotidianas.		
Promueve la interacción social y el juego cooperativo incluyendo, en ocasiones adecuadas, la tecnología como herramienta.		

Ítems a evaluar (docentes)	Sí ✓	No ✗
Conoce las teorías y enfoques pedagógicos relacionados con el impacto de la tecnología en el desarrollo socioemocional y cognitivo en la primera infancia.		
Muestra habilidades para integrar de manera efectiva las TIC en el currículo y las actividades diarias.		
Ha adquirido la capacidad para seleccionar y evaluar aplicaciones y recursos digitales adecuados para el desarrollo de su alumnado.		
Promueve la colaboración y el trabajo en equipo a través de actividades digitales.		
Evalúa y mantiene un seguimiento del progreso del alumnado en el uso de la tecnología y su impacto en su desarrollo.		

*Figura 4. Tabla de ítems para la evaluación final.*

Basándonos en el Decreto 196/2022, de 13 de octubre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias (BOC nº 212, de 26.10.2022) las actividades del presente proyecto se han elaborado basadas

en los siguientes bloques competenciales, dentro de los cuales se destacarán los criterios de evaluación:

- **Competencia específica. 2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva**

CE. 2.1. Identificar y expresar sus necesidades, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses, en distintos momentos, tanto de juego como en las rutinas y las tareas compartidas, para avanzar en el control progresivo de sus emociones.

- **Competencia específica. 1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.**

CE. 1.3. Comunicar necesidades, sentimientos y vivencias, con empatía y asertividad, utilizando diferentes lenguajes y estrategias comunicativas, adecuando la expresión facial, la postura, los gestos y los movimientos, a sus intenciones comunicativas y estados de ánimo con la finalidad de descubrir y hacer uso de las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes, incluidos los artísticos, ampliando su repertorio comunicativo.

CE. 1.4. Experimentar con diferentes recursos tecnológicos, con el fin de familiarizarse, de manera progresiva, con los diferentes medios y herramientas digitales.

El uso de las tres diferentes evaluaciones darán lugar, como bien se ha especificado en el apartado de seguimiento de las actuaciones, a una toma de decisiones para el cambio o la mejora del proyecto en caso de que una vez implementado se hayan observado aspectos que hayan dificultado la puesta en práctica del mismo. Por ello, la evaluación se llevará a cabo siguiendo un enfoque mixto que combina métodos cuantitativos y cualitativos.

Se utilizarán cuestionarios personalizados para recopilar datos cuantitativos y cualitativos sobre el impacto de la tecnología en el área socioemocional y de desarrollo cognitivo en la primera infancia.

Para evaluar la calidad del propio proyecto, relacionado con los logros esperados del mismo, como bien se observa en la *figura 4* se utilizarán indicadores que se medirán mediante la revisión de documentos del proyecto y la observación de las actividades realizadas.

Para finalizar, cabe resaltar que serán las organizadoras del proyecto tendrán la responsabilidad de realizar las evaluaciones, que se centrará en la implementación de las actividades planificadas, la participación del alumnado y las familias.

## PRESUPUESTO

Dado el contexto sociocultural y socioeconómico en el que se encuentra el centro y, por lo tanto, las familias del alumnado del mismo; el presupuesto necesario para la puesta en práctica de este proyecto será mínimo. De esta forma nos aseguramos que se ajuste a las necesidades y posibilidades del propio contexto. Al fin y al cabo, lo realmente relevante es conseguir la implementación de los talleres consiguiendo alcanzar los objetivos expuestos y justificados con anterioridad, reduciendo al máximo posible los costes para facilitar futuras puestas en prácticas.

TABLA DE PRESUPUESTOS				
	Taller 1	Taller 2	Taller 3	Taller 4
Talleres para el alumnado	Cuenta cuentos - Juan Carlos Toste: entre 40 - 60 euros.  Para los	Para los materiales destinados a los talleres del alumnado, se dispondrá de un fondo de 100 euros. Tanto como para fotocopias, láminas de plastificación, cartulinas, depresores, ovillo de lana y		

	<p>materiales destinados a los talleres del alumnado, se dispondrá de un fondo de 100 euros. Tanto como para fotocopias, láminas de plastificación, cartulinas, depresores, elaboración de títeres, ovillo de lana y elaboración de títeres.</p>	<p>elaboración de títeres. Resaltando que materiales de otra índole como lápices digitales, colores y otros que se encuentran a fácil disposición del centro, serán cedidos por el mismo.</p>
--	--	---

Talleres para las familias	Taller 1	Taller 2
	<p>-Especialista en psicología Infantil: entre 50 y 70 euros -Juego de mesa: “taco, gato, cabra, queso, pizza” : 13, 89 euros -Juego de mesa: “Atrapa el canguro”: 11.95 euros</p>	<p>-Para este taller las familias dispondrán de un fondo 70 euros para la elaboración del rincón de aprendizaje que deseen realizar.</p>
Talleres para los docentes	Taller 1	Taller 2
	<p>-Profesional en nuevas tecnologías</p>	-

<b>Total aproximado coste proyecto:</b>	325, 84 euros
---	---------------

## CONCLUSIONES

El desarrollo de competencias a lo largo del grado resulta fundamental para prepararse como futuros y futuras profesionales partícipes de una etapa crucial tal y como lo es la primera infancia, la cual requiere de una atención específica y una comprensión profunda de su desarrollo integral.

En primer lugar, se desarrollan competencias pedagógicas, dentro de las cuales se encuentran la habilidad de planificar y desarrollar actividades adecuadas a las necesidades y características de cada alumno y alumna. Sin embargo, todo ello implica entender los principios del desarrollo infantil, los diferentes estilos de aprendizaje y la importancia de un enfoque individualizado. Además, se fortalecen las habilidades relacionadas con la gestión del aula y el trabajo en equipo, ya que trabajar con otros profesionales y crear un ambiente de aprendizaje positivo son cruciales para el éxito educativo de los niños.

En cuanto al proyecto "Impacto de las TIC en Educación Infantil a nivel socioemocional y desarrollo cognitivo", este proporciona una oportunidad única para integrar las competencias adquiridas durante el grado con un enfoque específico en el uso de la tecnología en el ámbito educativo. A través de este, se puede explorar cómo las TIC pueden influir en el desarrollo socioemocional y cognitivo en la etapa infantil. Al desarrollar este proyecto, se tiene la oportunidad de aplicar los conocimientos pedagógicos para diseñar y evaluar estrategias que integren de manera efectiva las TIC en el aula, lo que no solo conlleva comprender cómo utilizar herramientas tecnológicas de manera adecuada, sino también reflexionar sobre su impacto en el desarrollo integral.

Llevar a cabo una reflexión sobre el impacto de las TIC en la educación infantil a nivel socioemocional y desarrollo cognitivo es muy importante en medio de la creciente influencia de la tecnología en la vida cotidiana de los niños y las niñas. El uso erróneo de las

TIC puede desvirtuar su poder como refuerzo positivo, convirtiéndolas en una especie de "moneda de cambio" que puede eventualmente volverse en contra de los propios familiares. Es fundamental que estos últimos sean modelos de uso responsable de la tecnología, reduciendo su dependencia y estableciendo límites claros en el tiempo de uso. Además, es esencial explorar alternativas de actividades que promuevan el desarrollo socioemocional y cognitivo de los niños.

Llegado a la finalización de este estudio de caso, se plantea la respuesta a la pregunta planteada en la iniciación del proyecto: ¿Estamos educando a las nuevas generaciones para las "exigencias" de la nueva sociedad o para la vida?

La tecnología, aunque puede proporcionar un alivio momentáneo tanto para los niños y las niñas como para los adultos responsables de su cuidado, también puede generar una adicción que los convierte en seres centrados en lo mecánico en lugar de lo natural. Es crucial que tanto familias como maestros reconozcan los riesgos del uso inadecuado de la tecnología y trabajen juntos para fomentar un equilibrio saludable entre el mundo digital y el mundo real. Esto implica no solo establecer límites claros en el tiempo de pantalla, sino también fomentar actividades que promuevan la creatividad, la imaginación, la empatía y las habilidades sociales, todas ellas fundamentales para el desarrollo integral de los niños y niñas.

Es así la manera en la que se ha fundamentado la base de este proyecto profesionalizador, con unos objetivos muy claros y precisos dada la relevancia que supuso esta temática. A continuación, se reflexiona sobre la posibilidad de la puesta en práctica del proyecto suponiendo que este se lleve a cabo con éxito y se integra de manera efectiva en entornos educativos y en el hogar. En este escenario hipotético, las potencialidades y beneficios serían significativos y transformadores, suponiendo:

- Una mejora del aprendizaje. Las TIC operarían como herramientas educativas efectivas que conceden acceso a contenido interactivo, así como adaptativo a necesidades individuales; promoviendo un desarrollo cognitivo más sólido.
- Un mayor desarrollo socioemocional y cognitivo. El uso de las TIC sería un acto consciente y planificado con la intención de desarrollar habilidades socioemocionales. A través de un uso adecuado los niños y las niñas aprenderán a reconocer y regular sus emociones, así como a desarrollar la empatía y una comunicación efectiva.
- La colaboración entre familia-escuela. El proyecto aboga por una colaboración más estrecha entre padres y educadores en el uso de la tecnología. Las familias recibirían orientación sobre cómo utilizar las TIC de manera responsable en el hogar, mientras que los educadores recibirían capacitación continua sobre las mejores prácticas en la integración, modelo de uso y regulación de la tecnología en el aula.
- La preparación para la sociedad venidera. Al proporcionar a los niños y niñas la competencia digital desde una edad temprana, el proyecto los prepararía para tener una mayor consciencia sobre la ventana de oportunidad que ofrece si se usa de forma adecuada. De esta manera, estarían equipados con las habilidades necesarias para adaptarse y prosperar en la comunidad.

En conclusión, si el proyecto "Impacto de las TIC en Educación Infantil a nivel socioemocional y desarrollo cognitivo" se llevara a la práctica con éxito, tendría el potencial de revolucionar la vivencia en las aulas de educación infantil, proporcionando al alumnado las herramientas y habilidades necesarias para alcanzar su máximo potencial en un mundo que en primer lugar es humano, aunque cada vez más digitalizado.

## BIBLIOGRAFÍA

Análisis Urbanístico de Barrios Vulnerables (1996). Catálogo de Áreas Vulnerables Españolas (2001).

<https://polired.upm.es/index.php/ciur/article/view/233/229>

CEIP Aguere. (2023). Proyecto General de Centro (PGA). CEIP Aguere.

García, C., Pérez, D., & Rodríguez, E. (2023). La relevancia del concepto de 'nativo digital' en la educación actual. *Revista de Psicología Educativa*, 20(3), 112-125.

Jones, A., & Smith, B. (2020). El impacto de las tecnologías en la educación infantil: una revisión de la literatura. *Revista de Investigación Educativa*, 15(2), 45-62.

Martínez, F., & López, G. (2022). Transformaciones en la educación: el papel de las tecnologías de la información y comunicación. *Revista de Educación Contemporánea*, 8(1), 78-91.

Real Decreto 196/2022, de 13 de octubre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias (BOC no 212, de 26.10.2022).

## **ANEXOS**

### **ANEXO 1. Cuestionarios.**

#### **Cuestionario para Familia/Tutores**

Estimados participantes,

¡Gracias por su disposición a colaborar en este estudio! El presente cuestionario forma parte de un trabajo de fin de grado dirigido por estudiantes del Grado en Maestro/a en Educación Infantil. El objetivo principal de esta investigación es recopilar información sobre diversas prácticas, percepciones y experiencias relacionadas con la repercusión (positiva o negativa) en el propio niño y niña de la integración de la tecnología en la primera infancia.

Su participación es fundamental para ayudar a comprender mejor cómo se está utilizando la tecnología en el aula de educación infantil, así como su impacto en el desarrollo socioemocional y cognitivo de los niños y niñas de esta etapa.

Por favor, tómese el tiempo necesario para responder de manera honesta y reflexiva a las preguntas planteadas. Sus respuestas serán tratadas de forma anónima y se utilizarán únicamente con fines académicos.

Una vez más, agradecemos sinceramente su participación y contribución a este estudio.

#### **CUESTIONARIO**

Edad:

Género:

Masculino

Femenino

Otro

Nivel educativo (Primaria, ESO, Bachillerato, Ciclo formativo o Grado) :

Ocupación/profesión:

Número de hijos/as:

**Uso de tecnología en el hogar.**

a. ¿Con qué frecuencia utilizan dispositivos electrónicos (tablet, móvil, ordenador) en el hogar?

Entre 0-1 hora al día

Entre 2 -3 hora al día

Entre 4-5 hora al día

Más de 5 horas al día.

b. ¿Qué tipo de contenido consumen sus hijos en estos dispositivos? Marque todas las opciones que considere.

Videojuegos

Vídeos sobre temáticas varias.

Redes sociales

c. Si considera que el uso de tecnología ha tenido un impacto en el comportamiento socioemocional de su hijo/a, marque en cuáles de los siguientes ámbitos.

Interacción con sus iguales

Baja tolerancia a la frustración.

No tolerancia ante los tiempos de espera.

Mayor dificultad para mantener la atención en actividades cotidianas que no involucran dispositivos electrónicos.

Desarrollo del lenguaje y la comunicación.

d. ¿Qué estrategias utilizan en casa para enseñar a vuestros hijos/as a manejar la frustración y los contratiempos que puedan surgir durante el uso de la tecnología?

- Establecemos expectativas claras sobre cómo manejar la frustración

Pedir ayuda cuando sea necesario

Respirar profundamente y calmarse antes de reaccionar

Animar a proponer soluciones.

- Limitamos el tiempo de pantalla mediante

Juegos de mesa.

Actividades al aire libre.

### **Percepciones sobre el impacto de la tecnología en la Educación Infantil**

¿En qué nivel cree usted que el uso de tecnología en la educación infantil puede beneficiar el desarrollo cognitivo de los niños? Señale con una “X” del 1 al 5, siendo 1 “Poco” y 5 “Mucho”.

1.      2.      3.      4.      5.

### **Interacción familiar y tecnología**

a. ¿Cómo maneja usted el tiempo que sus hijos pasan frente a dispositivos tecnológicos?

Tiene un tiempo establecido

No tiene un tiempo establecido

Depende de la necesidad del momento

b. ¿Qué estrategias utiliza para fomentar un uso equilibrado y saludable de la tecnología en su hogar?

- Establecemos horarios específicos y limitamos el tiempo de pantalla diario.
- Promovemos actividades al aire libre y físicas.
- Participamos activamente en las actividades tecnológicas, supervisando y compartiendo experiencias juntos.
- Modelamos un uso equilibrado de la tecnología, limitando nuestro propio tiempo frente a pantallas.
- Utilizamos herramientas y controles parentales para gestionar y supervisar el acceso de nuestros hijos/as a la tecnología.
- Buscamos recursos y materiales educativos en línea que complementen el aprendizaje de nuestros hijos/as de manera equilibrada.

## Cuestionario para Docentes:

Estimados participantes,

¡Gracias por su disposición a colaborar en este estudio! El presente cuestionario forma parte de un trabajo de fin de grado dirigido por estudiantes del Grado en Maestro/a en Educación Infantil. El objetivo principal de esta investigación es recopilar información sobre diversas prácticas, percepciones y experiencias relacionadas con la repercusión (positiva o negativa) en el propio niño y niña de la integración de la tecnología en la primera infancia.

Su participación es fundamental para ayudar a comprender mejor cómo se está utilizando la tecnología en el aula de educación infantil, así como su impacto en el desarrollo socioemocional y cognitivo de los niños y niñas de esta etapa.

Por favor, tómese el tiempo necesario para responder de manera honesta y reflexiva a las preguntas planteadas. Sus respuestas serán tratadas de forma anónima y se utilizarán únicamente con fines académicos.

Una vez más, agradecemos sinceramente su participación y contribución a este estudio.

### **CUESTIONARIO**

Edad:

Género:

Experiencia laboral en educación infantil:

### **Uso de tecnología en el aula**

a. ¿Se hace uso de las nuevas tecnologías en las aulas de educación infantil? En caso afirmativo, indique de qué tipo (tablet, PDI, computadora...) y con qué frecuencia. Esta última se señalará del 1 al 5, siendo 1 “muy poco frecuente” y 5 “con bastante frecuencia”.

Sí

No

b. ¿Cuáles son los desafíos que considera que se enfrenta al integrar la tecnología en su práctica educativa?

Garantizar que todos los niños y niñas tengan acceso equitativo a estos recursos digitales.

Necesidad de poseer una formación docente que ayude a adaptarse y capacitarse para utilizar efectivamente la tecnología en el aula.

Encontrar el equilibrio con el aprendizaje tradicional.

Garantizar la supervisión adecuada de los y las estudiantes mientras utilizan dispositivos electrónicos, velando por su seguridad.

Distracciones y dependencia de la tecnología, afectando a su capacidad de concentración y participación en actividades no digitales.

c. ¿Ha notado algún efecto en la capacidad de los niños para regular sus emociones desde que se introdujo la tecnología en el aula? En caso afirmativo, ¿cómo aborda usted los aspectos socioemocionales (frustración, falta de concentración, hiperactividad,...) en su uso? Indique las opciones que más se ajusten a su práctica.

Sí

Fomento del autocontrol y autorregulación estableciendo límites claros en su uso.

- Evitar la sobreestimulación de pantallas mediante pausas y momentos de descanso.
- Enseñanza de estrategias para lidiar con la frustración a través de actividades tecnológicas grupales.
- Colaboración con otros profesionales para apoyar el bienestar emocional de los estudiantes mientras utilizan la tecnología en el aula.
- No

**Ámbito Social:**

- a. ¿Cree que la tecnología ha ayudado a los niños a desarrollar habilidades sociales, como la comunicación y el trabajo en equipo, o ha tenido algún efecto negativo en este aspecto? En caso negativo, señale cuáles de las siguientes:
- Aislamiento social.
  - Baja tolerancia a la frustración.
  - No tolerancia ante los tiempos de espera.
  - Bajo desarrollo del lenguaje y la comunicación.
  - Mayor dificultad para desarrollar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas.

**Ámbito Emocional:**

- a. ¿Qué impacto cree que ha tenido el uso de la tecnología en la autoestima y la confianza en sí mismos de los niños y las niñas en el aula? Marque las opciones que considere.

- Fortalecimiento de la autoestima creando oportunidades para que los estudiantes demuestren sus habilidades y logren experimentar el éxito y el reconocimiento por sus logros.
- Desarrollo de habilidades creativas al ver el valor y la originalidad de sus creaciones.
- Empoderamiento a través del Aprendizaje Autónomo permitiéndoles explorar áreas de interés de manera autónoma, adquirir nuevas habilidades y conocimientos.

**Ámbito Motriz:**

- a. ¿Ha observado cambios en la motricidad fina y gruesa de los niños debido al uso de dispositivos tecnológicos en el aula? Justifique su respuesta..
- b. ¿Considera que la tecnología ha facilitado el desarrollo de habilidades motrices en los y las estudiantes o ha tenido algún impacto negativo en su desarrollo físico?

**Ámbito Cognitivo:**

- a. ¿Ha observado algún cambio en la forma en que los alumnos y alumnas procesan la información y aprenden nuevos conceptos debido al uso de la tecnología?
  - Si  
¿Cuáles?: \_\_\_\_\_
  - No  
¿Cuáles?: \_\_\_\_\_
- b. ¿Cree que la tecnología ha enriquecido el proceso de enseñanza-aprendizaje en términos de variedad de recursos y métodos de enseñanza o ha tenido algún impacto negativo en el desarrollo cognitivo de los niños? Si la respuesta es “no”, describa el porqué.

- Ha enriquecido el proceso de enseñanza-aprendizaje en términos de variedad de recursos y métodos de enseñanza
- Ha tenido un impacto negativo en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas.

**ANEXO 2. Calendario de temporalización del Proyecto.**

20 <b>ENERO</b> 25						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	Taller 1 28 Alumnado . "¿Cómo creamos nuestro mundo?"	29	Taller 2 30 Alumnado. "¿Pueden cobrar vida!"	31		

20

MARZO

25

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
					1	2
3	4	5		7	8	9
10	Taller 2 Docentes: "Listos y... acción!"	Taller 2 Docentes: "Listos y... acción!"	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28		

### ANEXO 3. Talleres de intervención

#### Talleres para el alumnado.

<b>Taller 1.</b>	“¿Cómo creamos nuestro mundo?”.
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Estimular la creatividad de los niños y niñas a través de la creación y narración de historias imaginarias.</li> </ul>
<b>Agrupamiento</b>	Gran grupo.
<b>Descripción de la actividad</b>	Partiremos reuniendo a los niños y niñas en el espacio de asamblea dispuesto en la biblioteca, caracterizado por ser un espacio cómodo y acogedor con colchonetas de espuma y cojines de diversos tamaños. Asimismo, este espacio

	<p>dispone de una PDI que nos servirá para ambientar la puesta en escena.</p> <p>Seguidamente se les presentará un conocido cuentacuentos contactado por la Fundación Caja Canaria, Juan Carlos Toste, que tendrá el placer de contarnos el cuento de “La princesa no tan perfecta y el dragón no tan temible”.</p> <p>A continuación, se explicará a los niños y niñas que se van a ir de viaje a un mundo imaginario, donde podrán ser personajes extraordinarios en lugares inimaginables.</p> <p>Así, empezará la aventura comentando que nos trasladaremos a un teatro donde seremos los protagonistas de nuestra propia historia. En esta dispondremos de títeres que representarán a los personajes, encontrando entre ellos un dragón, una hechicera, un payaso, un robot, un león, un hada y un granjero.</p> <p>Antes de empezar con la obra se hace un repaso de quiénes son cada uno de estos personajes y se reparten entre el alumnado.</p> <p>Debido a que existe un total de siete personajes, habrá siete niños y niñas realizando la función mientras que los otros 3 conformarán el “público” e irán marcando el hilo de la narración con el o la docente como guía que procurará invitarlos a participar haciendo preguntas como "¿Qué crees que podría suceder a continuación?" o "¿Quién aparecerá ahora?", “¿A dónde se irá?”, entre otras.</p> <p>Asimismo, mientras se lleva a cabo la función, y con previa autorización de los tutores de cada alumno y alumna, se les filmará como recuerdo en talleres posteriores.</p>		
<b>Agentes a los que se dirige</b>	Alumnado de 4 años.		
<b>Agentes que intervienen</b>	En este caso los intervinientes no son solo los niños y niñas de 4 años, sino también el o la docente que servirá únicamente como guía en el proceso de desarrollo de la actividad.		
<b>Temporalización</b>	De 25 a 30 minutos.		
<b>Espacio</b>	Biblioteca.		
<b>Recursos</b>	<b>Humanos</b>	<b>Didácticos/e ducativos</b>	<b>Materiales y financieros</b>

	- Cuentacuentos.	- PDI. - Títeres <b>(ANEXO 4).</b>	
--	------------------	--	--

<b>Taller 2.</b>	“¡Pueden cobrar vida!”.
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Fortalecer la motricidad, tanto fina como gruesa, así como la coordinación óculo-manual del alumnado; mediante el uso de herramientas TIC.</li> </ul>
<b>Agrupamiento</b>	Gran grupo.
<b>Descripción de la actividad</b>	<p>Para llevar a cabo la realización de este taller se partirá recordando las historias y personajes que ya se han creado en la actividad anterior. Una vez acabada esta primera parte, se explicará que esta vez vamos a darle vida a nuestros personajes e historias. Para ello, haremos uso de pantallas y lápices digitales, que permitirán a los niños y las niñas dibujar sus personajes en situaciones o contextos de sus preferencias. Una vez todos hayan acabado de plasmar sobre las pantallas a sus protagonistas en escena, estos serán pasados por la página web Anime Maker. De esta forma los dibujos realizados se animarán, haciendo que los personajes sean capaces de moverse, realizar ciertas acciones e incluso hasta de expresar algún mensaje. Así será como finalice la última parte del taller, permitiendo que el alumnado experimente, investigue y disfrute de las funciones que les ofrece esta actividad mediante el uso de el lápiz digital y la PDI, como herramientas TIC para el desarrollo del área motora de niños y niñas en el aula.</p> <p>Además, se ofrece la oportunidad de que estos personajes lleguen a las familias, vía la web del colegio. De esta manera, los más pequeños también podrán disfrutar de sus creaciones en casa y compartir la utilidad y disfrute de esta nueva herramienta con sus familias.</p>
<b>Agentes a los que se dirige</b>	Alumnado de 4 años.
<b>Agentes que intervienen</b>	Alumnado de 4 años, docente como guía y apoyo, además de las familias como agente secundario.

<b>Temporalización</b>	20 - 25 minutos		
<b>Espacio</b>	Aula de 4 años.		
<b>Recursos</b>	<b>Humanos</b>	<b>Didácticos/e ducativos</b>	<b>Materiales y financieros</b>
		- PDI. - Lápices digitales.	- Mesas y sillas.

<b>Taller 3.</b>	“Nos ponemos en su lugar”.
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Fomentar habilidades sociales y emocionales saludables en niños de 4 años, promoviendo la empatía, la autoexpresión y la resolución de conflictos de manera constructiva.</li> </ul>
<b>Agrupamiento</b>	Gran grupo.
<b>Descripción de la actividad</b>	<p>Con el video recuperado del primer taller se le recordará a los niños y niñas lo que sucedió en nuestra historia para, posteriormente, invitarlos a recapitular entre todos que fue lo que sucedió a lo largo de la historia. Mientras cada uno nos cuenta qué sucedió en su parte favorita, realizaremos preguntas como las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cómo crees que se sintió tu personaje cuando le ocurrió eso?, ¿estaba feliz, triste, aburrido, emocionado, frustrado, cansado...?, ¿por qué lo crees?</li> </ul> <p>Para poder identificar cada una de las emociones, el alumnado dispondrá de unos depresores con emoticonos identificativos de cada emoción (<b>ANEXO 5</b>), para así sacarle partido a la situación y que cada uno y una de ellas tenga la oportunidad de reconocer el concepto de la emoción con su correspondiente imagen y así poder imitarla con gestos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se procurará animar a que intervengan los demás preguntando diversas cuestiones relacionadas, tales como: ¿en su lugar qué hubieses hecho?, ¿crees que sentirse así le ayudó a calmarse o no?, ¿lo que hizo</li> </ul>

	<p>supuso un problema con los demás?, ¿por qué lo crees?...</p> <p>Para finalizar con el taller, a medida que se vayan realizando estas preguntas contaremos con un ovillo de lana. Este se irá pasando uno a uno a medida que ellos van dando sus respuesta, obteniendo así nuestra tela de araña visual y representativa de la reflexión final de la actividad. Así, se explicará que con ella se pretende hacer visible que ante un mismo problema o situación, cada uno puede llegar a experimentar múltiples emociones y estas seguirán siendo igual de válidas. Al igual que para una misma situación, se pueden dar multitud de respuestas o soluciones.</p>		
<b>Agentes a los que se dirige</b>	Alumnado de 4 años.		
<b>Agentes que intervienen</b>	Alumnado y el o la docente que servirá únicamente como guía en el proceso de desarrollo de la actividad.		
<b>Temporalización</b>	45 min		
<b>Espacio</b>	Aula de Infantil de 4 años.		
<b>Recursos</b>	<b>Humanos</b>	<b>Didácticos/educativos</b>	<b>Materiales y financieros</b>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartulinas o papel grande.</li> <li>- Ovillo de lana</li> <li>- Lápices de colores, ceras o pinturas.</li> <li>- Depresores con emojis identificativos de cada emoción.</li> </ul>

<b>Taller 4.</b>	“Somos rastreadores”.
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Fomentar el pensamiento lógico, la resolución de problemas y la creatividad.</li> <li>● Fortalecer la memoria y la concentración.</li> <li>● Aprender las diferentes características que pueden llevar a conocer los personajes.</li> </ul>
<b>Agrupamiento</b>	Gran grupo.

<b>Descripción de la actividad</b>	<p>Para realizar esta actividad se explicará a los niños y niñas que tendrán que realizar una búsqueda mágica donde tendrán que ayudar a los personajes de la historia a encontrar sus objetos perdidos.</p> <p>Previamente se les explicará que cada uno de los personajes ha perdido un objeto en algún lugar del patio. Dispondremos de un mapa (<b>ANEXO 6</b>) del patio que estará marcado con X en los lugares donde se encuentran cartas con los acertijos y desafíos cognitivos (<b>ANEXO 7</b>) que tendrán que resolver para poder encontrar dichos objetos.</p> <p>Después de que los niños y niñas resuelvan cada acertijo o desafío, se les proporcionará una tarjeta con la imagen del objeto perdido correspondiente.</p> <p>Una vez que hayan encontrado todos los objetos, se les entregarán a dichos personajes (títeres) que nos estarán esperando en la asamblea del aula de clase.</p>		
<b>Agentes a los que se dirige</b>	Alumnado de 4 años.		
<b>Agentes que intervienen</b>	Alumnado y el o la docente que servirá como guía en el proceso dinámico de la actividad impulsando a resolver colectivamente los desafíos.		
<b>Temporalización</b>	De 25 a 30 minutos.		
<b>Espacio</b>	Patio de infantil.		
<b>Recursos</b>	<b>Humanos</b>	<b>Didácticos/e ducativos</b>	<b>Materiales y financieros</b>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartas con acertijos y desafíos a resolver.</li> <li>- Mapa.</li> <li>-Pictogramas de los personajes (dragón, hechicera, payaso, león,</li> </ul>	

		robot, hada y granjero). -Pictogramas de los objetos perdidos.	
--	--	---	--

### **Talleres para la familia/tutores.**

<b>Taller 1.</b>	“Teoría para la práctica”.
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Explorar la relación entre el uso excesivo de la tecnología y las afecciones en el desarrollo físico, social, emocional y cognitivo de los niños y niñas.</li> <li>● Ofrecer pautas específicas para fomentar el desarrollo óptimo en cada una de estas áreas.</li> <li>● Proporcionar ejemplos de actividades y juegos que promuevan el desarrollo sin depender de la tecnología.</li> </ul>
<b>Agrupamiento</b>	Gran grupo.
<b>Descripción de la actividad</b>	<p>El taller parte dando la bienvenida a las familias y agradeciéndoles su participación para proseguir comentando que el motivo del mismo es brindar estrategias y pautas para gestionar de manera efectiva el uso de la tecnología en el entorno de sus hijos e hijas, así como fomentar el desarrollo saludable en otras áreas importantes de su crecimiento.</p> <p>Antes de comenzar, previamente se habrá contactado con el Centro Psicológico CPC Tenerife para solicitar la disposición de algún psicólogo infantil para realizar una breve charla en el centro. Por tanto, se dará comienzo con una breve reflexión por parte de este especialista y comentará los riesgos y desafíos asociados con el uso excesivo de la tecnología en los niños y niñas para, posteriormente, ofrecer ciertas pautas para el desarrollo integral de estos mismos.</p> <p>Junto con el personal organizativo del taller se realizará una lista colectiva en la PDI de las diversas estrategias prácticas que emplean en casa para limitar el tiempo de pantalla y promover actividades offline; técnicas para una comunicación asertiva que permita establecer límites y rutinas saludables en el uso de la tecnología y, por último,</p>

	<p>compartir consejos sobre cómo seleccionar contenido adecuado y de calidad. Una vez se hayan apuntado, se les mostrará una presentación canva en la pantalla donde se recaban más estrategias que se pueden emplear en el hogar. Asimismo, tendrán acceso a un código QR (<b>ANEXO 8</b>) en la misma que les permitirá descargar en PDF esta presentación que divisarán en la pantalla.</p> <p>Por último, se les ofrecerá participar en diversas estaciones de juego dirigidas por el docente de psicomotricidad infantil, el cual participará como recordatorio de que el desarrollo saludable de los niños y niñas requiere un equilibrio entre el uso de la tecnología y otras actividades asequibles y fáciles de realizar en casa.</p> <p>Dependiendo de la cantidad de personas asistentes, se dividirá a las familias en pequeños grupos, cada uno situado en diferentes estaciones.</p> <p>Por un lado, habrá una carrera de obstáculos en la que estarán dos grupos. Este recorrido incluye saltar sobre cojines, pasar por debajo de objetos en altura (churros, palos, sillas...), caminar encima de una cuerda en zigzag sin salirse ella, lanzar pelotas a conos, etc. El objetivo es hacer que cada equipo complete el recorrido de obstáculos lo más rápido posible.</p> <p>Por otro lado, las otras dos estaciones tendrán juegos de mesa. En una se encontrará el juego de “taco, gato, cabra, queso, pizza” (13,89 euros) y, en la otra, “atrapa el canguro” (11,95 euros). Ambos proporcionados por el personal del taller, el cual informará el precio de los mismos.</p> <p>Cabe destacar que cada uno de estos juegos fomenta el desarrollo físico, la coordinación motora, el trabajo en equipo, el pensamiento creativo de los niños y niñas.</p> <p>Una vez finalizado el tiempo de juego, se les agradecerá a las familias por su participación y compromiso, ofreciéndoles de la misma manera un grupo de WhatsApp para consultas futuras.</p>
<b>Agentes a los que se dirige</b>	Familia/tutores del alumnado de 4 años.
<b>Agentes que intervienen</b>	Familia/tutores de forma colaborativa y participativa para llevar a cabo puestas en común y juegos diversos.
<b>Temporalización</b>	1 hora.

<b>Espacio</b>	Aula de clase y la contigua de psicomotricidad.		
<b>Recursos</b>	<b>Humanos</b> - Especialista en psicología infantil. - Docente de psicomotricidad. Su participación no supondrá coste alguno.	<b>Didácticos/educativos</b>	<b>Materiales y financieros</b>
		- PDI.	- Juegos de mesa: “taco, gato, cabra, queso, pizza” y “atrapa el canguro”. - Cojines, churros/palos/, sillas, cuerda, pelotas y conos. Todos ellos cedidos por el colegio.

<b>Taller 2.</b>	“Nuestra comunidad de aprendizaje”.
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Involucrar activamente a las familias en el proceso educativo siendo conscientes de los intereses y necesidades del alumnado.</li> <li>● Brindar un entorno controlado donde las familias puedan practicar las habilidades adquiridas.</li> </ul>
<b>Agrupamiento</b>	Pequeño grupo (de 3 a 2 integrantes)
<b>Descripción de la actividad</b>	Este taller trata de involucrar a las familias en una comunidad de aprendizaje colaborativa. A través de la implementación de estrategias y pautas específicas vistas en el primer taller, se alentará a las familias a proponer rincones de aprendizaje en el aula, lo que permitirá practicar las habilidades adquiridas en un

	<p>entorno controlado, para luego aplicarlas posteriormente en el hogar.</p> <p>Por tanto, previo a la realización de este evento, se les hará llegar un folleto (<b>ANEXO 9</b>) informativo donde se les presenta el concepto de comunidad de aprendizaje y la importancia de la colaboración entre la escuela y la familia en el desarrollo educativo de los niños y niñas.</p> <p>Se les invitará en el mismo a la realización de una dinámica participativa en pequeños grupos el día jueves 20 de febrero, donde puedan llevar a cabo sus ideas y rincones de aprendizaje para el aula, considerando la integración de tecnología de manera equilibrada. De la misma manera, habrá un canal de telegram para las familias que participen donde puedan comunicar cualquier duda al docente y este pueda servirles de guía y apoyo.</p> <p>Así pues, el taller finalizará con la reflexión y retroalimentación sobre la experiencia vivida en el aula, destacando los aprendizajes adquiridos y las áreas de mejora.</p> <p>El o la docente tendrá una figura, como bien se resalta anteriormente, de guía. Por ello, no dará directrices para crear los rincones para que pueda haber creatividad por parte de las familias. Sin embargo, comentará las áreas a trabajar en cada rincón: arte, sensorial, matemáticas, letras y juego simbólico. Estas áreas se repartirán entre las familias de forma aleatoria.</p>		
<b>Agentes a los que se dirige</b>	Familia/tutores del alumnado de 4 años.		
<b>Agentes que intervienen</b>	Alumnado de 4 años llevando a cabo el juego en los rincones, la familia y/o tutores de los mismos en una participación activa en el clima de aula y el o la docente correspondiente como guía de apoyo.		
<b>Temporalización</b>	45 minutos.		
<b>Espacio</b>	Aula de clase.		
<b>Recursos</b>	<b>Humanos</b>	<b>Didácticos/educativos</b>	<b>Materiales y financieros</b>
	En cuanto a los recursos humanos, contamos con la ayuda del docente/tutor del aula	El material necesario quedará a disposición de las familias en función del rincón de aprendizaje que decidan realizar.	

	correspondiente, no suponiendo gasto en su contratación o desplazamiento.	
--	--	--

### Talleres para el profesorado.

<b>Taller 1.</b>	“Anclado y a la vista”.
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Informar sobre los recursos digitales educativos disponibles.</li> <li>● Invitar a los docentes a participar en formaciones para el uso efectivo de las tecnologías.</li> <li>● Establecer pautas claras para la integración de nuevas tecnologías en el aula.</li> <li>● Compilar una lista concisa de recursos educativos proporcionados por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).</li> </ul>
<b>Agrupamiento</b>	Individual.
<b>Descripción de la actividad</b>	<p>El taller comenzará con una breve contextualización sobre el papel de la tecnología en la educación infantil. Se reflexionará, por un lado, el uso responsable y equilibrado de las TIC en el ámbito educativo, evitando su utilización como mera distracción y, por otro, se resaltarán la importancia de adaptar las herramientas digitales a todos los ámbitos de desarrollo del alumnado.</p> <p>A continuación, con previo aviso al profesorado de asistir con un dispositivo electrónico, ofreceremos la posibilidad de explorar diversos recursos digitales diseñados específicamente para la primera infancia (<b>ANEXO 10</b>) tales como aplicaciones interactivas, plataformas educativas y recursos multimedia adecuados para esta etapa.</p> <p>Así pues, por medio de la página web Symbaloo (<b>ANEXO 11</b>), de forma activa y participativa crearemos entre todos y todas una recopilación de recursos educativos TIC en una categorización por áreas de aprendizaje, como matemáticas, inglés, motricidad, entre otros. De esta manera, tendrán acceso a variedad de medios que les permitirán desarrollar las clases de forma llamativa y diversa.</p>

	<p>Para finalizar, debido que con este taller no solo se pretende que cada uno de los y las docentes tengan a su disposición una amplia variedad de recursos para emplear en el aula, acabaremos comentando un aspecto imprescindible en la docencia: estar actualizados y formados. Así, se les hará una invitación a reciclarse mediante cursos breves e intensivos que realiza un profesional activo en el tema desde el mismo centro educativo para mantener al personal docente formado en el uso de tecnologías educativas.</p>		
<b>Agentes a los que se dirige</b>	Personal docente.		
<b>Agentes que intervienen</b>	<p>Participarán de forma activa los y las docentes de infantil y, además, contaremos con la invitación presencial de profesional formado en las nuevas tecnologías que está realizando cursos de formación en el centro sobre el uso de las mismas en el ámbito educativo para este personal.</p>		
<b>Temporalización</b>	40 minutos.		
<b>Espacio</b>	Biblioteca.		
<b>Recursos</b>	<b>Humanos</b>	<b>Didácticos/e ducativos</b>	<b>Materiales y financieros</b>
	- Profesional en nuevas tecnologías.	- PDI.	- Dispositivo electrónico de preferencia.

<b>Taller 2.</b>	“Listos y... ¡acción!”.
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Fomentar la empatía y comprensión de las diferentes perspectivas involucradas en el uso de tecnologías en el aula.</li> <li>● Comprender mejor las necesidades y preocupaciones de los alumnos respecto al uso de la tecnología.</li> <li>● Desarrollar estrategias más efectivas para integrar las TIC en la enseñanza.</li> </ul>
<b>Agrupamiento</b>	Pequeño grupo (de 3 a 2 integrantes).

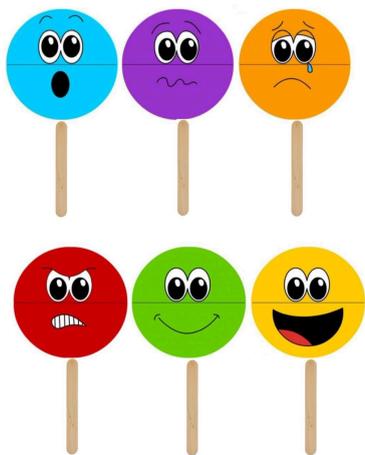
<b>Descripción de la actividad</b>	Comenzaremos el taller organizando a los docentes en grupos de tres y explicándoles que participarán en un juego de roles. Para seleccionar el caso práctico que dramatizarán, utilizaremos una ruleta digital en la PDI con diversos emoticonos, cada uno representando una situación diferente. Estos casos serán aleatorios y seleccionados por un miembro de cada grupo. A lo largo del juego, los y las docentes se enfrentarán a situaciones que simulan diversos desafíos relacionados con el uso de la tecnología en el aula, asumiendo tanto el rol de alumno o alumna como el de profesor o profesora. Al finalizar, se les preguntará sobre algunas propuestas de mejora en cada situación, sobre su experiencia y cómo se sintieron al desempeñar los roles asignados.		
<b>Agentes a los que se dirige</b>	Personal docente.		
<b>Agentes que intervienen</b>	Al tratarse de un juego de rol únicamente intervienen los profesores y profesoras, logrando una reflexión conjunta sobre los puntos a mejorar y desarrollando una empatía con el alumnado al ponerse en su posición. El personal que dirige el taller solo cumple la función organizativa de la actividad y de propiciar el diálogo final.		
<b>Temporalización</b>	40 minutos.		
<b>Espacio</b>	Aula de clase.		
<b>Recursos</b>	<b>Humanos</b>	<b>Didácticos/e ducativos</b>	<b>Materiales y financieros</b>
		- PDI.	- Sillas. - Mesas. - Recursos electrónicos varios (tablet, ordenador y móvil).

#### ANEXO 4 Títeres.

##### Actividad 1



**ANEXO 5. Depresores con emoticonos.**



**ANEXO 6. Mapa del patio de Infantil**



**ANEXO 7. Cartas con acertijos y desafíos**

<p><b>Dragón</b></p> <p>ACERTIJO</p> <p>El dragón por su boca bota algo que explota. Su color es rojo... ¡cuidado que te ... roza!</p> 	<p><b>Hechicera</b></p> <p>ACERTIJO</p> <p>Soy una hechicera, con el instrumento que llevo en mi mano hago magia, sea para bien o mal la necesito para transformar. ¿Me ayudas?</p> 	<p><b>Payaso</b></p> <p>DESAFÍO COGNITIVO</p> <p>Deslízate por el columpio y busca en la caja de arena tres objetos esféricos ¡Los necesito para hacer mis malabares!</p> 
--	---	--

## Hada

### DESAFÍO COGNITIVO

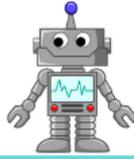
*A la casita fui y la dejé, sin ella nada puedo conceder.*



## Robot

### DESAFÍO COGNITIVO

*Algo en mí roto está, no puedo caminar vete a la caja de los juguetes que ahí ha de estar.*



## León

### ACERTIJO

*Con las tijeras lo cortó, ya perdió su esplendor.*



## Granjero

### DESAFÍO COGNITIVO

*A mis amigos perdí, pasé por el 2, el 5 y el 6 pero ahora no puedo ir. ¿Me ayudas?*



## ANEXO 8. Presentación Canva en código QR.



## ANEXO 9. Folleto de invitación.

**¡Los invitamos a unirse a nuestra comunidad de aprendizaje y a ser parte activa del proceso educativo de sus hijos e hijas! Juntos, podemos construir un futuro brillante y prometedor para cada niño y niña. ¡Gracias por confiar en nosotros!**



**PROYECTO INFANTIL**

El poder de la colaboración Familia-Escuela.



Una invitación especial para ti...

Tienes toda la información en el canal de Telegram disponible para esta actividad. ¿Te unes? ¡Participemos juntos en el desarrollo educativo de los niños y niñas!

Contacto para unirte a Telegram  
+34661526988



**¡Queridas Familias!**

Nos complace darles la bienvenida a nuestra comunidad educativa, donde la colaboración entre la escuela y la familia es fundamental para el éxito educativo de sus hijos e hijas. En este folleto, les presentaremos una actividad a la que les invitamos participar: nuestras comunidades de aprendizaje han vuelto. A continuación les explicaremos más a fondo lo que pretendemos con esta.

**Primero... ¿Qué es una comunidad de aprendizaje?**

Se trata de crear un entorno educativo en el que se implican personas que de forma directa o indirecta influyen en el aprendizaje y el desarrollo de las y los estudiantes, incluyendo a profesorado, familiares, amigos y amigas y locales, personas voluntarias, etc. Todo ello con el fin de trabajar de forma colaborativa en una tarea conjunta, siendo en este caso la creación de rincones de aprendizaje para el aula.

**Recuerda... al trabajar juntos, podemos:**

- Crear un ambiente de apoyo y confianza que fomente el aprendizaje.
- Reforzar los valores y habilidades enseñados en casa y en la escuela.
- Establecer rutinas y hábitos saludables
- Proporcionar un sistema de apoyo integral que aborde las necesidades individuales de cada niño y niña.

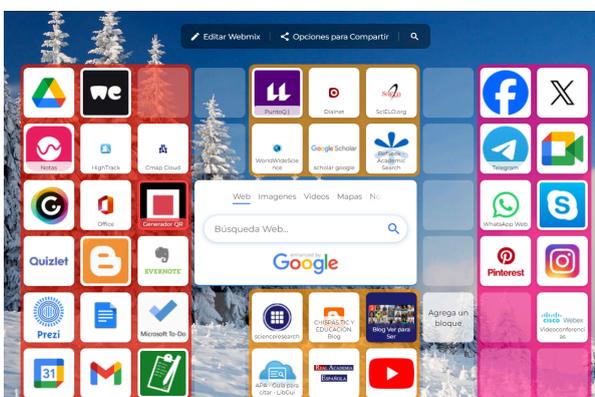
## ANEXO 10. Lista de herramientas digitales

**HERRAMIENTAS DIGITALES**

- <https://wakelet.com/>  
Plataforma para guardar cualquier tipo de contenido para compartirlo con el alumnado (con registro)
- <https://www.cram.com/flashcards/create>  
Creación de tarjetas didácticas
- <https://es.bloggif.com/>  
Crear textos animados. También se pueden insertar los textos en fotografías. Sirven para hacer presentaciones motivadoras o para crear avatares con comentarios que estimulen el aprendizaje. Sin registro.
- <https://www.jigsawplanet.com/>  
Creación de puzzles
- <https://quickdraw.withgoogle.com/>  
Herramienta (sin registro) para dibujar y trabajar la psicomotricidad fina, la creatividad, la abstracción y representación de la realidad, la imaginación...
- <https://www.flippity.net/>  
Creación de actividades lúdicas
- <https://es.educaplay.com/>  
• Creación de actividades lúdicas

## ANEXO 11. Symbaloo.

En esta podremos anclar diversidad de recursos digitales según nuestro interés, obteniendo visualmente un panel con todas la páginas web y aplicaciones deseadas tal y como se observa en la siguiente imagen.



**ANEXO 12. Listas de control.**

- Alumnado.

Así comprobamos el contenido o conocimientos que se van adquiriendo.	 Sí	 Dudoso	 No
<b>Taller 1. Creatividad e imaginación.</b>			
Participa activamente en la creación de la historia utilizando los títeres.			
Contribuye con ideas originales para el desarrollo de la trama.			
Demuestra habilidad para improvisar y adaptarse a los cambios en la historia sobre la marcha.			
<b>Taller 2. Motricidad.</b>			
Realiza trazos controlados y coordinados al dibujar su personaje favorito de la puesta en escena.			
Utiliza diferentes colores y formas al dibujar para expresar su creatividad.			
Muestra interés y concentración en la actividad de dibujo.			
<b>Taller 3. Habilidades sociales y emocionales.</b>			
Participa en las actividades de identificar y expresar los sentimientos de los personajes.			
Demuestra empatía al ponerse en el lugar de los personajes y comprender sus emociones.			
Interactúa de manera respetuosa y colaborativa con sus compañeros durante las actividades grupales.			

<b>Taller 4. Pensamiento lógico y resolución de problemas.</b>			
Participa activamente en el juego de búsqueda del tesoro.			
Demuestra capacidad para seguir las instrucciones del mapa.			
Utiliza el razonamiento lógico para tomar decisiones y resolver los desafíos durante el juego.			

- Familias.

<b>Así comprobamos el contenido o conocimientos que se van adquiriendo.</b>	 Sí	 Dudoso	 No
<b>Taller 1 y 2. Conciencia, implementación de pautas y participación activa en Comunidades de Aprendizaje.</b>			
Participan activamente en las sesiones informativas sobre los efectos del uso excesivo de la tecnología en el desarrollo de los niños y niñas.			
Aplican pautas específicas en el hogar para fomentar actividades físicas, sociales, emocionales y cognitivas alternativas a la tecnología.			
Comparten estrategias utilizadas en casa para promover un desarrollo óptimo en cada una de estas áreas con los educadores.			
Mantienen una comunicación abierta y colaborativa con los educadores para compartir preocupaciones, ideas y estrategias relacionadas con el desarrollo de sus hijos e hijas.			

Brindan apoyo y refuerzo a las actividades y proyectos de aprendizaje realizados en el aula, extendiéndolos a casa cuando sea posible.			
--	--	--	--

- Profesorado.

Así comprobamos el contenido o conocimientos que se van adquiriendo.	 Sí	 Dudoso	 No
<b>Taller 1 y 2. Recopilamos recursos TIC y elaboramos un juego de roles.</b>			
Asisten a sesiones de formación dirigidas a los docentes para el uso efectivo de las tecnologías en el aula.			
Proporcionan retroalimentación constructiva y sugerencias para mejorar la integración de las TIC en la enseñanza.			
Participan en la compilación de la lista de recursos educativos proporcionados por las TIC que sean adecuados para la educación infantil.			
Comparten activamente recursos digitales útiles con sus iguales.			
Colaboran colectivamente en las jornadas escolares para la creación de materiales didácticos digitales.			
Colaboran con sus compañeros y compañeras docentes para establecer pautas claras sobre el uso apropiado de las tecnologías en el aula.			
Muestran disposición para comprender las necesidades y preocupaciones de los alumnos respecto al uso de la tecnología en la educación infantil.			