

TRABAJO DE FIN DE GRADO
EN MAGISTERIO DE EDUCACIÓN INFANTIL

PROYECTO DE INNOVACIÓN

TÍTULO

“LA TABLET COMO NUEVA FORMA DE ESCRITURA”

NOMBRE Y APELLIDO DE LAS ALUMNAS

MICHELLE CAROLINA MULLO BETANCURT

PRISCILA MARÍA PÉREZ FUMERO

NOMBRE Y APELLIDO DE LA TUTORA

CELIA MORALES RANDO

CURSO ACADÉMICO

2020/2021

CONVOCATORIA

JUNIO 2021

Título: La tablet como nueva forma de escritura.

Resumen: El presente trabajo se produce a raíz de la situación epidemiológica que ha llevado al mundo entero a permanecer en casa, poniendo de manifiesto la gran brecha tecnológica del sistema educativo y la escasez de recursos tecnológicos por parte de las familias para poder continuar con la formación de sus hijos. Para todo esto, es necesario que se reciba una formación en materia de docencia virtual que permita a los docentes afrontar unas clases en línea, y una formación para las familias de forma que puedan ayudar a sus hijos con las clases virtuales. Sin embargo, los alumnos también deben estar preparados de cara a los próximos cursos ya que se desconoce cuál será la situación de la COVID-19 y a la evolución de la sociedad tecnológica en la que vivimos.

Este proyecto le propone al alumnado sus propios recursos tecnológicos con los que pueda trabajar tanto en el aula como en casa, y de utilizarlo tanto para trabajar como para ocio. Así, no solo estará trabajando en el aula, sino que también puede hacerlo en casa. Se llevará a cabo en el último trimestre y se desarrollará en 12 sesiones, todas en el aula ordinaria. Mediante estas sesiones, se le introducirá al alumnado a la escritura por medio del teclado, sin dejar de lado la escritura de lápiz y papel que ya se enseña en el aula. De esta forma, estaremos preparando a nuestros estudiantes para que puedan afrontar una nueva situación epidemiológica y no se queden atrasados en cuanto a los objetivos marcados a superar durante todo el curso. Esta propuesta de innovación será destinada al segundo ciclo de Educación Infantil, más concretamente a la edad de 5 años cuyo objetivo principal es la enseñanza de la escritura por medio de las tablets como nueva forma de enseñanza-aprendizaje.

Palabras clave: Docencia online, Educación Infantil, escritura, teclado, situación epidemiológica, COVID-19, innovación, recursos tecnológicos.

Abstract: This project has been carried out as a result of the current epidemiological situation and the consequent lockdown of half of the world population.

This work is intended to highlight the enormous technological gap existing in the current Spanish education system as well as the lack of technological resources in a large number of families who were not able to continue providing a proper education to their children while the total confinement lasted.

Since we cannot foresee the evolution of COVID-19 in our society, it is necessary to introduce some training on how to use technology, not only by teachers but by families too, in order to avoid missing classes and help students have online access to lessons.

This plan proposes the use of technological devices in classrooms and at home, for both academic and leisure purposes. That way, pupils would not only be working at school.

This plan could be put into practice in regular classrooms during the last school term and it would be divided into twelve sessions, teaching pupils the functions of a tablet and how to type on a keyboard while at the same time they learn to reading and writing using paper and pencil.

In this way, we can be preparing our pupils to keep on learning as long as the pandemic crisis lasts and possible future lockdown restrictions may be imposed.

This innovation proposal would be focused on 5-year-old students attending the second grade of Pre-school. Its main objective is to guide them on how to work on a tablet without forgetting the traditional teaching-learning system.

Key words: Online teaching, Pre-school, Writing, keyboard, epidemiological situation, COVID-19, innovation, technological resources.

Índice

1. Datos de identificación y contextualización.....	Pág. 5
1.1. Alumnado.....	Pág. 5
1.2. Equipo directivo y profesorado.....	Pág. 5
1.3. Instalaciones.....	Pág. 6
1.4. Características organizativas del centro.....	Pág. 6
1.5. Criterios de selección del centro.....	Pág. 6
2. Marco teórico.....	Pág. 7
3. Proyecto de innovación.....	Pág. 12
3.1. ¿Por qué y para qué se propone esta innovación?.....	Pág. 12
3.2. ¿Qué desencadena la necesidad de poner en marcha el proyecto de innovación?.....	Pág. 13
3.3. ¿Qué fines, metas u objetivos propone el proyecto?.....	Pág. 13
3.4. ¿Cómo se propone desarrollar el cambio?.....	Pág. 16
4. Actividades.....	Pág. 17
5. Seguimiento y criterios de evaluación.....	Pág. 24
6. Recursos materiales y financieros.....	Pág. 25
7. Valoración personal.....	Pág. 26
8. Referencias bibliográficas.....	Pág. 28
9. Anexos.....	Pág. 31

1. Datos de identificación y contextualización

1.1. Alumnado

La realización de este proyecto de innovación se llevará a cabo en el Colegio La Salle San Ildefonso, el cual cuenta aproximadamente con 620 alumnos. Es uno de los dos centros, La Salle de la Provincia de Santa Cruz de Tenerife, junto con el Colegio La Salle La Laguna.

El Colegio La Salle San Ildefonso se encuentra ubicado en pleno centro de la capital de la Isla de Tenerife, Santa Cruz de Tenerife, en la Avenida La Salle nº 3, a escasos minutos de lugares de la capital tinerfeña tan emblemáticos como el Parque Viera y Clavijo, el Estadio Heliodoro Rodríguez López, la Plaza General Weyler o la Plaza España.

El centro cuenta con diferentes actividades extraescolares como, idiomas, electrónica, deportes y culturales, en las cuales los estudiantes suelen emplear su tiempo libre estimulando el desarrollo de sus capacidades cognitivas, sociales y físicas.

En general, el centro educativo se apoya en una concepción cristiana del mundo. Prestando atención a las diferentes necesidades que manifiestan los alumnos para poder servir y contribuir en la formación integral de los niños. Es decir, cuentan con un colegial con motivación por los aspectos educativos y culturales, y con un alto porcentaje de hábitos de trabajo abundantes. Al ser alumnos de Infantil, edades en las que los padres aún muestran mucha implicación, participación en las actividades y seguimiento del proceso educativo de sus hijos; el fracaso escolar entra dentro de los bajos índices.

El sector que predomina es el turismo, gracias a los millones de personas que visitan la Isla cada año, siendo esta la base principal de la economía tinerfeña. En vista de que el centro se encuentra situado en una zona en la que se encuentran muchos museos, teatros, bibliotecas, centros comerciales, zonas de ocio, parques, monumentos, tiendas... Podemos decir que las familias de los estudiantes tienen un nivel socioeconómico medio-alto y refiriéndonos al nivel cultural de las familias, es medio-alto, ya que la mayoría poseen estudios universitarios.

1.2. Equipo directivo y profesorado

El Equipo directivo está formado por El Director, Carlos Baucells Mesa; Los Coordinadores y la secretaria, Diana Darías Rodríguez, los que presentan al claustro y al consejo escolar las propuestas educativas para facilitar y fomentar la participación coordinada de toda la comunidad educativa en la vida del centro.

La plantilla del colegio está compuesta aproximadamente por 80 docentes que se distribuyen por las diferentes etapas educativas.

1.3. Instalaciones

Se trata de un centro ordinario concertado en Educación Infantil, Primaria y Secundaria. También cuenta con Educación en Bachillerato, siendo este de formación privada.

En cuanto a los servicios que ofrece la escuela nos encontramos con atención temprana/permanencia, BEDA (bilingual excellence model) y extraescolares.

Respecto a las instalaciones con las que el colegio cuenta son el comedor, la biblioteca y aula de estudios, aula en clave, pabellón, zona TIC, capilla, teatro, sala multimedia, diversas aulas educativas y patios. Haciendo hincapié en los recursos TIC, existen diferentes aulas con material multimedia y electrónico para el alumnado de educación primaria, secundaria y bachillerato. Aunque, actualmente, por la situación del COVID-19, el centro se ha reinventado introduciendo este material en la educación infantil.

1.4. Características organizativas del centro

En este centro se fomenta el aprendizaje de lenguas extranjeras, el uso de las nuevas tecnologías, la cooperación, la enseñanza de Jesús y varios proyectos. En infantil podemos encontrar los siguientes proyectos:

- ULISES: programa de estimulación temprana que trabaja tres áreas: motora, neuronal y perceptiva cognitiva.
- NMA (Nuevo Marco de Aprendizaje) y SIRAMBÚN: aprendizaje basado en rincones cooperativos que parten de los intereses de los niños, el cual permite la integración de las tres áreas curriculares de forma globalizada.
- GOLDY PLAY: el alumnado se acerca a las enseñanzas de Jesús por medios de juegos, canciones, cuentos...
- SPLASH: aprendizaje globalizado de forma oral y lúdica de la lengua inglesa adaptado a la etapa educativa del estudiante.
- IPad: se trabaja con un modelo de aprendizaje llamado “One to many”, con el objetivo de elaborar una flexibilidad en la organización de actividades con diferentes tipos de distribución, ya sea por pequeños grupos, por parejas de hombro o, de manera individual.

1.5 Criterios de selección del centro

La Salle Ildefonso se personifica por ser un centro en el que se respira un ambiente muy evangelizador por medio de un proyecto de iniciación y maduración humana y cristiana. Favoreciendo la relación entre docente-alumnado, siendo esta estimuladora del crecimiento integral de ambos. La Comunidad Educativa estimula a los alumnos/as para que adopten una actitud positiva, libre y decidida ante nuestra propuesta de valores, de modo que consigan orientar sus vidas con pleno sentido, como, suscitar la responsabilidad, desarrollar la creatividad, estimular la convivencia, promover la justicia, cultivar la interioridad y a abrir a la trascendencia.

En cuanto a las TIC el centro lleva a cabo un plan de desarrollo de las Tecnologías de la Información que se trata de una respuesta corporativa que pretende establecer, orientar, potenciar y favorecer el momento tecnológico actual de forma que promueva el seguimiento y desarrollo de los objetivos y contenidos de la educación.

2. Marco teórico

Las nuevas tecnologías tienen un papel fundamental en nuestra sociedad y en nuestra cultura. Actualmente, las tecnologías forman parte de nuestra vida diaria, de tal manera que se han vuelto necesarias y dependientes, viéndolas desde un punto de vista positivo, han logrado cambiar las cosas con el fin de mejorar. Estas se han ido incorporando en las aulas, en diferentes medidas y con diversos grados de compromiso, con la intención de fomentar en la clase prácticas innovadoras. “La Tecnología Educativa asume que los medios y tecnologías de la información y comunicación son objetos o herramientas culturales que los individuos y grupos sociales reinterpretan y utilizan en función de sus propios esquemas o parámetros culturales” (Area, 2004).

Hoy en día, debido a la situación epidemiológica del COVID-19, los libros o fichas de actividades no pueden ser los únicos soportes de aprendizaje de los niños/as, porque las nuevas tecnologías nos dan los medios necesarios para enfocar una enseñanza como un día normal en el aula. Por eso, los sistemas educativos requieren avanzar en la nueva alfabetización digital y desarrollar habilidades transversales (creatividad, innovación, colaboración...) que ayuden a los ciudadanos del siglo XXI.

“Lo primero a destacar es que nuestra sociedad es una civilización dependiente de la tecnología en niveles progresivamente crecientes” (Area, 2009).

Como medida urgente a la epidemiología, los centros educativos deben redefinir los objetivos del currículum e incorporar las tecnologías digitales en el aula. Esto implica realizar una gran inversión económica en recursos tecnológicos, en la creación de redes telemáticas educativas, en ampliar estrategias de formación del profesorado, en planificar y desarrollar proyectos y en fomentar experiencias de educación virtual como, por ejemplo, comunidades virtuales de aprendizaje, creación de webs o material online. Lo importante serán los procesos formativos dirigidos al alumnado de forma que aprendan a aprender, es decir, a adquirir estrategias de autoaprendizaje a lo largo de su vida, de tal forma que pueda enfrentarse para el empleo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, tomando consciencia de las implicaciones económicas, políticas, ideológicas y culturales de nuestra sociedad.

Es evidente que la educación necesita estos cambios, y todos estos cambios han sido forzados por la situación epidemiológica, la cual fue reconocida por la Organización Mundial de la Salud (OMS), como una pandemia el 11 de marzo de 2020. La COVID-19 es una enfermedad infecciosa que en varias ocasiones ha obligado a paralizar a toda la población, refiriéndonos al ámbito educativo ha llevado a cerrar todos los colegios imponiendo al alumnado a recibir una docencia meramente virtual. Sin embargo, este tipo de docencia no está al alcance de todos los hogares por las desigualdades económicas que tiene cada familia, por lo tanto, esto ha acarreado que exista un gran abandono en la educación.

En vista de ello, los Gobiernos de todo el mundo se implican ante ello, siendo su principal objetivo garantizar la continuidad del aprendizaje a través de la docencia impartida en línea mediante las TIC. Para aquellos hogares con economía limitada, los Gobiernos han ayudado facilitando modalidades tradicionales de educación a distancia, como, programas de radio, televisión o incluso distribuyendo materiales impresos.

La educación a distancia facilita el acceso a la formación de colectivos e individuos que no pueden acceder a la modalidad presencial debido a un contagio. Esto tiene unas ciertas ventajas, como acceder permanentemente a una gran variedad de fuentes y recursos de información adaptados al nivel educativo en el que el alumnado se encuentre, permitiéndole hacerlo desde cualquier lugar, cualquier momento y cuantas veces considere necesario, pues hasta la fecha, los docentes y los libros eran las únicas referencias que tenía el estudiante para acceder al saber. En el presente, tanto alumnado como profesorado, ambos se sienten preparados para llevar a cabo una enseñanza online sin tener limitaciones o dificultades.

Por todo esto, muchos centros educativos han renovado sus métodos de aprendizaje con el objetivo de formar a los niños como personas críticas y conscientes de las nuevas tecnologías, y un claro ejemplo de ello es la utilización de las tablets como nueva forma de aprendizaje de la escritura.

Uno de los países que ha desarrollado la utilización del teclado con anterioridad (2016) es Finlandia, en el cual han dejado de aprender a escribir a mano y con letra inclinada dando paso a las lecciones de mecanografía, que enseñara a los estudiantes a utilizar el teclado desde su primera etapa de escolarización dando lugar a una educación de calidad y posicionando a este país en una de las estructuras educativas más avanzadas del mundo.

En cambio, se dejará que los alumnos singan aprendiendo a escribir sobre papel siendo esta asignatura optativa, mientras que la caligrafía de teclado será una materia obligatoria desde primaria.

“El reto escolar, por tanto, es formar al alumnado como un usuario competente en el uso y tratamiento de la tecnología. En este sentido, la competencia digital se muestra imprescindible” (Area, 2009).

Por un lado, Cuetos (1951) habla sobre la escritura como una actividad compleja compuesta por múltiples subtareas y en la que intervienen una serie de procesos. Los procesos que intervienen en las escrituras son de tres tipos: conceptuales, lingüísticos y motores.

Todos los tipos de composiciones escritas que se llevan a cabo parten de una planificación de ideas con las cuales se pretende informar. Estas ideas, también podrían haber sido transmitidas a través de otros medios como; la mímica, el dibujo, etc. Este tipo de escritura es la conceptual. “La escritura debería cumplir desde el comienzo la finalidad de transmitir información, pues de poco sirve aprender la mecánica de escritura si no se sabe para qué sirve” (Vygotsky, 1983).

Dentro de los procesos lingüísticos nos encontramos con otros dos tipos; los sintácticos que son los encargados en la construcción de oraciones, y los léxicos que tienen como objetivo rellenar las diferentes estructuras con las palabras adecuadas. Por último, los procesos motores que tienen como finalidad modificar por medio de diversos movimientos musculares, los signos lingüísticos abstractos en signos gráficos.

Hay que tener en cuenta, que tanto la escritura de letras como la escritura de palabras pueden llegar a ser automatizados con la práctica. “La escritura es una tarea que al principio requiere control de la atención, pero se convierte en automática con la práctica” (Sassoon, 1993).

Por otro lado, Berninger (1937) ofrece un modelo de escritura que se representa en la actualidad. Este modelo consta de dos modificaciones; la primera se llama *Visión Simple de la Escritura* (2003), la cual está basada en una modificación del modelo de Hayes y Flower (1980) añadiendo elementos del modelo de Juel, Griffith y Gough (1986). Se trata de cuatro procesos: transcripción, generación de texto, función ejecutiva y memoria.

La transcripción abarca caligrafía, escritura al teclado y ortografía. A un lado, la caligrafía y la ortografía son la base para el desarrollo de la escritura. La caligrafía se desarrolla por medio de la representación del lenguaje. Y la ortografía se genera a partir de la conciencia fonológica y de la comprensión del principio alfabético. El principio alfabético es la base de cualquier escritura. Este principio conlleva asumir que las letras son símbolos empleados para representar los sonidos del habla.

El proceso de escritura se desarrolla en torno a los diferentes tipos de memoria. Durante la escritura la información de la memoria a corto plazo y la memoria a largo plazo se almacena en la memoria de trabajo.

La otra modificación del modelo surge en el año 2006 y es denominada visión no tan simple de la escritura. Dicha modificación mantiene los componentes básicos, pero, estos son actualizados por los avances tecnológicos. Es decir, ambos modelos incluyen funciones ejecutivas (planificación, relectura y revisión); la memoria a largo plazo empieza a funcionar durante el proceso de generación de textos, más concretamente, en la planificación, composición, relectura y revisión. Mientras que la memoria a corto plazo solo se activa en el proceso de revisión (en la relectura y la revisión de lo que se ha escrito). La memoria está compuesta por almacenes ortográficos, fonológicos y morfológicos.

Las nuevas tecnologías han generado un gran impacto en la forma de escribir, dando la posibilidad de crear nuevas formas de escritura. De esta manera, se podrán desarrollar nuevas habilidades cognitivas y de interacción social dependiendo en todo momento del contexto social y del empleo del individuo aumentando de esta forma su alfabetización.

La situación actual del COVID-19 ha provocado que se desarrollen cambios en los sistemas educativos. En el caso de la escritura hemos observado que las tablets van formando parte del día a día en las escuelas. Los teclados que normalmente se utilizan para escribir son los denominados QWERTY, siendo utilizado en los ordenadores y diseñado en 1868 por L. Sholes cuyo nombre proviene de las primeras seis letras de su fila superior de teclas. Este tipo de teclado se diseñó con el objetivo de lograr que las personas pudieran escribir más rápido

distribuyendo las letras de tal manera que se puedan emplear las dos manos para escribir. El teclado QWERTY tiene varias versiones para diferentes lenguas.

Los ordenadores y las tablets se encuentran disponibles en los hogares y en los centros, pues actualmente, la transcripción no se lleva a cabo únicamente con lápiz o bolígrafo, sino que los teclados también pueden emplearse para realizar esa transcripción. La utilización de estos proporciona a los estudiantes una serie de ventajas como son: los problemas de legibilidad, correcciones ortográficas y ahorro de tiempo. Sin embargo, se debe ser consciente que enseñar a escribir por medio de teclados requiere de una serie de instrucciones que han de incluir conocimientos sobre la escritura con dicho mecanismo.

La escritura en teclado puede presentar diversos inconvenientes como requerir de una actividad cognitiva menos compleja, en cuanto a los procesos de transcripción se tiende a tener una fijación a la adecuada utilización de las teclas, mientras que la escritura de papel y lápiz requiere de la utilización de unos procesos cognitivos que permitan realizar una transcripción adecuada.

Hoy en día, la habilidad de escribir con papel y lápiz es adquirida por los niños de forma temprana, sin embargo, la escritura con teclado se está incluyendo de manera más regular en el aula lo que hace que el aprendizaje de la escritura sea un proceso más ameno para el alumnado, con la finalidad a largo plazo de que los estudiantes sean capaces de escribir al teclado tan rápido como pueden llegar a hacerlo con lápiz y bolígrafo, esto solo se puede llevar a cabo por medio de una instrucción eficaz.

Teniendo en cuenta los dispositivos tablets, y cómo estos han provocado grandes cambios en el aprendizaje, es conveniente volver a pensar en el lápiz y en el papel. “Aunque, no debemos olvidar que introducir la tecnología sin ningún proyecto pedagógico no favorece el aprendizaje de los estudiantes, ni los hace más reflexivos ni críticos.” (Area, 2005). Por este motivo, el maestro tiene un papel muy fundamental en el uso de las tablets.

El proceso de enseñanza-aprendizaje realizado mediante las tecnologías ha hecho que la pedagogía haya evolucionado, ejecutando los modelos constructivistas o sociocognitivos, fomentando así unos alumnos activos en dicho proceso.

Sabemos que el empleo de las tablets en las aulas de infantil es muy estimulante, a causa de que este es un recurso muy llamativo y motivante para nuestros niños. Además, no hace falta dar muchas instrucciones sobre su uso porque los alumnos están muy familiarizados con las nuevas tecnologías. Los docentes debemos replantearnos las actividades guiándolas hacia las

exigencias del siglo XXI. Las tablets deberían ser un instrumento más para facilitar al profesor su labor y al estudiante su aprendizaje.

“Muchos de los modelos o estrategias existentes se basan en la organización de ambientes de trabajo colaborativo, apoyados por teorías constructivistas, donde las TIC son visualizadas como recursos de apoyo al trabajo docente y al aprendizaje de los alumnos.” (Alejandra, 2011). Por consiguiente, el empleo y la integración de las nuevas tecnologías y herramientas digitales debe formar parte desde la primera infancia, tanto en el ámbito escolar como en el familiar.

Finalmente, nuestro objetivo principal en este proyecto es ayudar a los niños, desde una edad temprana, a que integren, conozcan y utilicen los lenguajes digitales.

3. Proyecto de innovación

3.1. ¿Por qué y para qué se propone esta innovación?

Esta innovación surge a raíz de los problemas que tienen los docentes a la hora de impartir clases online debido a la situación epidemiológica COVID-19.

Hemos podido observar que muchos centros disponen de aulas con materiales educativos tecnológicos, como, las pizarras digitales, las cuales, en muchas ocasiones, no son empleadas de forma correcta e enriquecedora para los niños, sino que, su utilización se basa en gran medida para proyectar videos y canciones para pasar el rato y distraer a los alumnos.

Actualmente, nos encontramos en una sociedad meramente tecnológica, por consiguiente, los estudiantes tienen la posibilidad de adquirir nuevos conocimientos por medio de métodos digitales. Es por ello, que se propone esta innovación de enseñanza de la escritura mediante materiales TIC de forma que los centros y docentes le puedan sacar el máximo partido en cualquier situación. “Es necesario pasar del libro de texto a los entornos de aprendizaje digitales. De una educación en forma sólida a otra líquida.” (Area, 2014).

Los centros educativos se han visto en la necesidad de adaptar sus métodos de enseñanza a través del uso de las TIC, permitiendo que los más pequeños puedan estar mucho más motivados y familiarizados a la hora de tener que llevar una docencia meramente virtual debido al COVID-19, de esta manera, los alumnos no dejarían de recibir una docencia adecuada y beneficiosa, aunque se encuentren en casa. “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).

Con esta propuesta queremos que todo el alumnado consiga aprender de un modo mucho más sencillo y divertido, además de que cuyo aprendizaje se pueda llevar a cabo tanto en la clase como en casa. Por otro lado, sabemos que a los más pequeños les hace mucha ilusión trabajar dentro del colegio con este recurso tecnológico, las tablets. Gracias a dicho material tendremos un aprendizaje motivador y atractivo, lo que hará que nuestros estudiantes presten más atención, aprendan antes y estén mucho más animados.

3.2. ¿Qué desencadena la necesidad de poner en marcha el proyecto de innovación?

Seguramente este problema exista en muchos otros colegios, el empleo de las TICS para entretener y pasar el rato, como una distracción, en vez de ser utilizadas para enriquecer y mejorar un aprendizaje de forma beneficiosa y positiva. Por lo tanto, el proyecto expone una innovación ante este mal uso de los recursos tecnológicos, integrando nuevos métodos de enseñanza tanto para el docente como para los estudiantes y que, además, este sea empleado presencial u online.

En la actualidad, hay muchos niños que están en constante contacto con las nuevas tecnologías, así pues, esta innovación se desencadena por dicha petición y por lo tanto se decide que este proyecto sería muy innovador, motivador y atractivo para los niños el uso de las tablets, como herramienta de aprendizaje en educación infantil.

3.3. ¿Qué fines, metas u objetivos propone el proyecto?

El objetivo principal de este proyecto es lograr que los alumnos se inicien en la escritura mediante el material tecnológico (las tablets). Nuestra meta es que los niños de infantil aprendan a escribir.

El tipo de metodología que sigue el centro La Salle San Ildefonso se basa en que los estudiantes son protagonistas de su propio aprendizaje. Esta nueva experiencia de la que hablamos se denomina, ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos). Dicho método consiste en la adquisición de nuevos conocimientos y competencias por medio de la elaboración de proyectos que dan respuestas a sus problemas o retos del mundo real. Según Benito y Cruz (2005) el ABP favorece el desarrollo del razonamiento eficaz y la creatividad. Con esto los niños adquieren una serie de estrategias y herramientas para resolver dichos problemas o retos, ya sea de forma individual o colectiva, ayudados de las TIC que pueden permitirles adentrarse más de cara a esos retos/problemas que intentan resolver.

El dominio de este método hace que nuestro alumnado sea el protagonista durante todo el aprendizaje, haciendo que sean conscientes de que es necesario que tomen sus propias decisiones. Por un lado, el ABP ofrece una serie de destrezas, como, desarrollar su autonomía y responsabilidad, trabajar la planificación, etc. Por otro lado, no debemos olvidar que lo más importante de utilizarlo con nuestros alumnos es la socialización, ya que nos permite construirlo con ellos, de forma directa. Es decir, no solo en el aula, sino hacia dentro (participaciones de familias) y hacia fuera (la sociedad).

En relación con la educación se ha cambiado ese pensamiento clásico del conductismo evolucionando de esta manera hacia el constructivismo desarrollado principalmente por Jean Piaget (1896), quien plantea un aprendizaje centrado en el estudiante. Dicha visión que propone este autor nos sitúa en un aprendizaje donde el alumnado construya su propio aprendizaje desde una actitud activa, en la cual pueda conocer y crear su propio conocimiento. “Cuando le enseñas a un niño algo, le quitas para siempre su oportunidad de descubrirlo por sí mismo.” (Jean Piaget, 1947).

El desarrollo y la aplicación de competencias y habilidades están unidas con los objetivos del currículo. Es por esto, que el maestro debe orientar al alumnado para que alcance los conceptos y aprendizajes que se espera que domine. Con este método de enseñanza el alumnado es el protagonista, dirigiendo a su manera su aprendizaje. Por este motivo, existe una gran influencia del constructivismo y de la metacognición en el ABP, ya que contienen el principio básico de la creación del aprendizaje por el propio alumno, el cual es uno de los pilares de su motivación con la que aprende del entorno.

Sin embargo, no nos podemos olvidar de Vygotsky (1896), pues también contribuyó un concepto relevante en la configuración metodológica del constructivismo, la zona de desarrollo próximo. Esta zona es la distancia que hay entre el nivel de desarrollo real (el niño o niña aprende solo, es decir, es autónomo). “No hay mejor aprendizaje que el de la propia experiencia.” (Vygotsky, 1927). Y el nivel de desarrollo potencial (el niño o niña aprende con ayuda de un adulto o de sus iguales, en otras palabras, colaborativo y cooperativo). La enseñanza colaborativa y cooperativa son distintas. Es decir, la cooperativa busca la labor en apoyo mutuo para encontrar una solución, mientras que la colaborativa consiste en perseguir a personas reflexivas, autónomas y significativas.

Para poder llevar a cabo nuestra secuencia de actividades nos guiaremos de los objetivos que el alumnado debe adquirir de manera necesaria y que se encuentran recogidos en el *Decreto 183/2008, de 29 de julio de la Comunidad Autónoma de Canarias*.

❖ Área conocimiento de sí mismo y autonomía personal:

1. Formarse una imagen ajustada y positiva de sí mismo, a través de la interacción con las otras personas y de la identificación gradual de las propias características, posibilidades y limitaciones, desarrollando sentimientos de autoestima y autonomía personal.

3. Identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades o preferencias, y ser capaz de denominarlos, expresarlos y comunicarnos a los demás, identificando y respetando, también, los de las otras personas.

4. Realizar, de manera cada vez más autónoma, actividades habituales y tareas sencillas, aumentando el sentimiento de autoconfianza y la capacidad de iniciativa, desarrollando estrategias para satisfacer sus necesidades básicas.

❖ Área conocimiento del entorno:

1. Observar y explorar de forma activa su entorno físico, natural, cultural y social, desenvolviéndose en él con seguridad y autonomía, y manifestando interés por su conocimiento.

2. Establecer relaciones con personas adultas y sus iguales en un ámbito cada vez más amplio, interiorizando progresivamente las pautas básicas de convivencia y comportamiento social, ajustando su conducta a ellas.

❖ Área de lenguajes: comunicación y representación:

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 aprendizajes.

6. Desarrollar la curiosidad y la creatividad interactuando con producciones audiovisuales y tecnológicas, mediante el empleo de técnicas diversas.

Pero, en otro sentido, se considera necesario recalcar los diversos objetivos que llevaremos a cabo en todo el proyecto, como:

- Analizar el entorno en el que se desarrollan con autonomía e interés.

- Reconocer y comunicar nuestras propias emociones y sentimientos a los demás. Así, como los de las otras personas.
- Proporcionar a las familias recursos online para trabajar en casa.
- Fomentar el interés, la motivación y el uso de las nuevas tecnologías.
- Enseñar la escritura de forma atrayente con las tablets.
- Respetar el empleo de las tablets y promover normas hacia la utilización de ellas.

Ahora bien, por otra parte, es necesario hablar de los contenidos que utilizaremos en dicho proyecto, como:

- Estimulación de la psicomotricidad fina al utilizar el teclado en juegos y actividades.
- Toma de conciencia de nuevas formas de escritura.
- Representación gráfica de palabras y frases sencillas por medio de las nuevas tecnologías.
- Explorar y emplear las distintas aplicaciones como TypingClub, Paint, Word y MecanografíaOnline en las tablets
- Fomentar el acercamiento a la lengua extranjera por medio de la tablet.
- Utilización y construcción de frases sencillas de distinto tipo (afirmativas, negativas, et.) mediante el teclado.

3.4. ¿Cómo se propone desarrollar el cambio?

Este proyecto va destinado al 2º ciclo de Educación Infantil, concretamente al 3º curso (5 años), del colegio La Salle Ildefonso. Nuestra clase cuenta con 20 alumnos, de los cuales 13 son niños y el resto está compuesto por niñas. Ahora mismo nuestra aula se encuentra en una situación desconocida debido a la situación actual, en la cual se ven obligados a estar en su grupo burbuja, sin establecer relaciones con el resto de las aulas. A pesar de todo ello, es un grupo creativo, motivador y que no ha perdido las ganas de aprender.

Dicho proyecto se ejecutará en el último trimestre, comenzando la primera semana de abril hasta la finalización del trimestre en junio. Por lo tanto, tendrá una duración de 12 sesiones, 1 sesión a la semana. Cada sesión se llevará a cabo en el aula ordinaria, teniendo una duración de 30 minutos aproximadamente, en casa sería reforzado con un repaso de 15 minutos. ([ANEXO 1](#)).

Para poder llevar a cabo este proyecto adecuadamente y en concordancia se han tenido en cuenta los contenidos dados a lo largo del curso de todas las asignaturas para desarrollar cada

una de las sesiones, reforzando de esta forma los conocimientos ya adquiridos anteriormente, permitiendo así a nuestros alumnos crear nuevos conocimientos tecnológicos centrados más en la escritura mediante la tablet.

Las tres primeras sesiones serán dedicadas a la introducción de las tablets, como su principal uso. Para ello, los niños primero empiezan aprendiendo la colocación de los dedos y de las manos en el teclado, así como sus normas de uso del dispositivo. También, serán enseñados a utilizar varias aplicaciones, entre ellas, la más usada la TypingClub, con la cual se preparan para colocar y escribir correctamente en la tablet palabras, conociendo poco a poco las letras en el teclado, los signos de puntuación y el empleo de cada uno de ellos.

Luego, poco a poco iremos dificultando las sesiones, de manera que empezarán escribiendo palabras hasta llegar a escribir frases sencillas. Además añadiremos, en dos sesiones, el uso de la lengua extranjera, concordando los contenidos que ya saben para repasarlos. Después, las demás sesiones serán destinadas a las fases de escritura, fonológica, sintáctica, semántica y pragmática, trabajando de esta manera diferentes ámbitos de la escritura, los cuales también se habrán trabajado anteriormente en clase.

4. Actividades

Sesión 1:

Título: Nuestro nuevo amigo: La Tablet.			
Objetivos:			
<ul style="list-style-type: none"> - Presentar la tablet como nueva herramienta para escribir. - Preparar nuestros dedos para la actividad posterior. - Escribir correctamente el nombre en la pizarra digital. 			
Temporalización: 30 minutos.	Materiales: Tablet, pizarra digital, recurso web, nombre impreso, tijeras, cinta adhesiva y diferentes pegatinas (flores, coches, dinosaurios...).	Espaciales: Aula ordinaria.	Humanos: Docente y auxiliar.
<p>Desarrollo de la sesión: Empezaremos la sesión explicando a los alumnos en una asamblea que durante estos últimos meses vamos a trabajar un proyecto, cuya finalidad es poder escribir por medio de la tablet. A continuación, les haremos preguntas tales como, ¿alguien tiene una tablet en casa?, ¿durante la pandemia utilizaron la tablet?, etc.</p> <p>Posteriormente, empezaremos con la primera actividad estando cada niño en su correspondiente sitio. Esta parte de la sesión consiste en mostrar en la pizarra digital un video sobre un calentamiento de dedos para estimular la psicomotricidad fina y llevarlos a la introducción del uso del teclado. Para ello, pondremos el calentamiento e iremos haciendo los ejercicios poco a poco según se muestran en la pantalla. Volveremos a reproducir el video una vez más para representar aquellos movimientos que antes nos costaron hacer o que no nos dio tiempo de ejecutar. (ANEXO 2).</p> <p>Una vez hayamos acabado el calentamiento, pasaremos a la segunda actividad. Ésta consiste en que cada alumno salga a la pizarra a escribir su nombre a través de una simulación de un teclado, dicho nombre se imprimirá, se le entregará al niño, y éste lo pegará junto con unas pegatinas en la funda de la tablet que se le ha entregado a cada uno. Seguidamente, se decorará a su manera desarrollando la creatividad y la autonomía.</p>			

Evaluación:			
Nombre y apellido:			
¿Te ha gustado la actividad?			
¿Has escrito bien tu nombre empleando el teclado?			
¿Has realizado el calentamiento correctamente?			

Sesión 2:

Título: Tocamos el teclado.			
Objetivos:			
<ul style="list-style-type: none"> - Empezar a manejar el teclado colocando correctamente los dedos y las manos. - Realizar el ejercicio, pulsando las diferentes teclas que presenta la página web de forma alternativa. - Integrar las tablets como enseñanza de la escritura. 			
Temporalización: 30 minutos.	Materiales: Pizarra digital, tablets con teclado, lápiz táctil, y página web (TypingClub).	Espaciales: Aula ordinaria.	Humanos: Docente y auxiliar.
<p>Desarrollo de la sesión: Para la realización de esta sesión estarán todos los alumnos ubicados en su lugar correspondiente y cada niño con su tablet y su teclado. Más adelante, se reproducirá un video de la plataforma online TypingClub en la pizarra digital que los aproximará al dominio del teclado. Este video nos muestra las formas correctas como se deben colocar las manos y los dedos, así como los diferentes relieves que tienen la “F” o la “j”, dichas teclas nos ayudan a centrar nuestras manos a la hora de escribir.</p> <p>Como segunda parte de la sesión, se seguirá empleando el recurso web mencionado anteriormente para trabajar las diferentes teclas que nos requiere presionar la aplicación. Como, por ejemplo: presionar la “f” y la “j” de forma alternativa. A medida que la aplicación va avanzando de niveles, se van añadiendo diversas teclas como la barra espaciadora u otras letras que presenta el teclado. El avance de esta plataforma dependerá de cada uno de los alumnos puesto que, el ritmo de aprendizaje es diferente en cada uno de ellos. (ANEXO 3).</p>			
Evaluación:			
Nombre y apellido:		SI	NO
¿Han conseguido superar varios niveles del recurso web?			
¿Han encontrado complicaciones a la hora de encontrar/presionar las teclas correspondientes?			
¿Han sabido colocar de forma adecuada los dedos y las manos?			

Sesión 3:

Título: Buscamos palabras.			
Objetivos:			
<ul style="list-style-type: none"> - Avanzar dos o tres niveles del recurso TypingClub. - Conseguir escribir cinco palabras que contengan la letra elegida. - Verificar que las palabras escritas lleven el grafema elegido. 			
Temporalización: 30 minutos.	Materiales: Tablet y teclados, lápiz táctil, recurso web (TypingClub) y la aplicación Word.	Espaciales: Aula ordinaria.	Humanos: Docente y auxiliar.
<p>Desarrollo de la sesión: Empezaremos con una primera actividad de repaso empleando el recurso web (TypingClub), para que nuestros alumnos sigan avanzando en el dominio del teclado. Ellos tendrán que superar varios niveles más, antes de adentrarse en la segunda actividad.</p> <p>La segunda tarea tratará de escribir en la tablet mediante la aplicación Word varias palabras que contengan las letras que indique la profesora en la pizarra. Para ello, se realizará entre todos una lluvia de ideas, empezando con aquellas letras que se han trabajado con el TypingClub como la “f”, como, por ejemplo: foca, fuente, fuego... Todas estas palabras serán escritas en la pizarra digital acompañadas de una imagen que a su vez defina mejor dichas palabras, de esta manera ayudaremos a los niños a comprender mejor cada uno de los vocablos escritos. Una vez finalizada la lluvia de ideas, cada uno de los alumnos deberá escribir en la tablet mediante la aplicación</p>			

Word, dichas palabras, asegurándose de que están colocando bien sus dedos y sus manos para que poco a poco vayan cogiendo habilidad mecanográfica. [\(ANEXO 4\)](#).

Evaluación:

Nombre y apellido:	Nunca	A veces	Bastante	Mucho
¿Han escrito las palabras correctamente?				
¿Han sido capaces de decir palabras con dicho fonema?				
¿Han conseguido superar los niveles correspondientes al repaso de la página TypingClub?				

Sesión 4:

Título: Nuestros amigos: Los signos de puntuación y las mayúsculas.

Objetivos:

- Introducirse en el uso de las reglas ortográficas.
- Utilizar los signos de puntuación y la mayúscula correctamente en el teclado.
- Leer y escribir palabras sencillas empleando normas ortográficas.

Temporalización: 30 minutos.	Materiales: Tablet y teclados, lápiz táctil, recurso web (TypingClub), la aplicación Word y pizarra digital.	Espaciales: Aula ordinaria.	Humanos: Docente y auxiliar.
--	---	---------------------------------------	-------------------------------------

Desarrollo de la sesión: Para el desarrollo de esta sesión se dedicará una parte del tiempo a aclarar a los niños dónde y cómo se deben presionar en el teclado el punto, la coma, la tilde y la mayúscula. Para ello, cada uno de los alumnos estará con su tablet y en su lugar correspondiente. Se realizará una breve explicación a los estudiantes mediante un teclado ilustrado en la pantalla digital de dónde están y cómo se presionan las teclas para la utilización del punto, la coma, la tilde y la mayúscula. Para garantizar que todos los alumnos han entendido la explicación se utilizara el recurso web (TypingClub) concretamente los recursos 54, el cual se enseña la utilización de la coma, el 58 en el que aparece el punto, el 75 y 76 que nos presentan el uso de la tilde y finalmente, los recursos 131, 132 y 133 que nos muestra la mayúscula. [\(ANEXO 5\)](#). Para finalizar la sesión se visualizarán en la pizarra digital diferentes palabras que requieran del manejo del punto, la coma, la tilde y la mayúscula que los alumnos tendrán que transcribir en sus tablets mediante la aplicación Word. Como, por ejemplo: Pájaro, miel. Laura, marrón.

Evaluación:

Nombre y apellido:			
¿Has podido identificar los signos de puntuación y la mayúscula?			
¿Has escrito correctamente las palabras?			
¿Has disfrutado de la escritura con la tablet?			

Sesión 5:

Título: Viajando a las oraciones.

Objetivos:

- Crear su propia frase y realizarla en la página MecanografíaOnline.
- Formar junto con los compañeros una pequeña historia.
- Introducir oraciones simples mediante el uso de la tablet.

Temporalización: 30 minutos.	Materiales: Tablet y teclados, lápiz táctil, recurso web (MecanografíaOnline), aplicación Word y pizarra digital.	Espaciales: Aula ordinaria.	Humanos: Docente y auxiliar.
--	--	---------------------------------------	-------------------------------------

Desarrollo de la sesión: Esta sesión se dividirá en dos partes, pues el objetivo principal es la introducción de oraciones simples mediante la tablet. Durante la primera parte, se trabajará con el grupo clase para realizar un

pequeño juego creativo en el que tendrán que crear un texto original y descabellado entre todos. Para ello, la profesora utilizará la pizarra digital como apoyo para que cada uno de los niños salgan y escriba la palabra que quiere añadir al texto. La profesora empieza escribiendo, por ejemplo: “La”, el siguiente alumno escribirá otra palabra “abuela”, el siguiente “loca” y así sucesivamente hasta lograr entre todos tener una pequeña historia absurda y graciosa. En la segunda parte de la sesión, los niños deberán trabajar de manera individual con su tablet y teclado a través del recurso web MecanografíaOnline que da la posibilidad de introducir sus propias frases a fin de que ellos la transcriban poco a poco y a su ritmo, reforzando de esta forma los conocimientos que han ido adquiriendo en las sesiones anteriores, como la utilización de signos de puntuación, mayúscula, etc.... [\(ANEXO 6\)](#).

Evaluación:

Nombre y apellido:	SI	NO
¿Han conseguido formar la frase creada por ellos mismos?		
¿Han sabido continuar la historia de manera que ésta concuerde con las palabras que ya están escritas?		
¿Han sabido iniciarse en la escritura de frases sencillas mediante la tablet?		

Sesión 6:

Título: Construyendo frases.																							
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Progresar en la escritura de frases mediante el teclado. - Construir oraciones mediante la utilización de diferentes viñetas. - Identificar la estructura de las oraciones. 																							
<p>Temporalización: 30 minutos.</p>	<p>Materiales: Recurso TypingClub, tablet, teclado, lápiz táctil, aplicación Word, pizarra digital e imágenes de personas, objetos, animales, etc.</p>	<p>Espaciales: Aula ordinaria.</p>	<p>Humanos: Docente y auxiliar.</p>																				
<p>Desarrollo de la sesión: Comenzamos la primera parte de la sesión utilizando de nuevo el recurso conocido TypingClub, concretamente el apartado 93, con el cual reforzaremos la escritura mediante la tablet, se les presentará a los pequeños un texto corto que deberán de transcribir. Cada niño se tomará su tiempo, lo importante es que escriban dicho texto con los dedos colocados adecuadamente y que no cometan faltas de ortografía. Seguidamente, pasaremos a la segunda parte, en ésta nuestros estudiantes, individualmente, tendrán tres imágenes aleatorias, con ellas deberán de crear frases en la aplicación Word. Luego, volverán a hacer lo mismo, pero con cuatro imágenes dificultando el ejercicio. Por otro lado, tendremos en cuenta a aquellos niños que les resulte muy fácil la actividad, en este caso se les complicará la tarea entregando cinco o seis imágenes. (ANEXO 7).</p> <p>Finalmente, dado que nos encontramos a mitad del proyecto, les descargamos a los niños un diario virtual. Les enseñaremos a los pequeños a abrir dicha aplicación y a utilizarla. También, les mandaremos instrucciones a los padres de la app ya que únicamente la van a utilizar en sus casas. En dicho diario deberán escribir cómo se sintieron ese día en cuanto a la sesión correspondiente del proyecto. Es decir, tendrán que explicarnos si les ha gustado las actividades hechas, si les ha costado hacerlas, todo lo que ellos quieran expresar, incluso con la ayuda de los padres podrán adjuntar fotografías, corregir la ortografía, etc. Así, de una manera u otra estaremos invitando a los padres a formar parte también de esta experiencia y a actualizarse con el mundo de las nuevas tecnologías. (ANEXO 8).</p>																							
<p>Evaluación:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Nombre y apellido:</th> <th>Nunca</th> <th>A veces</th> <th>Bastante</th> <th>Mucho</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>¿Han logrado realizar la escritura del texto empleando todos los dedos?</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>¿Han podido realizar las construcciones de oraciones simples?</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>¿Han podido expresarse en el diario libremente?</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Nombre y apellido:	Nunca	A veces	Bastante	Mucho	¿Han logrado realizar la escritura del texto empleando todos los dedos?					¿Han podido realizar las construcciones de oraciones simples?					¿Han podido expresarse en el diario libremente?				
Nombre y apellido:	Nunca	A veces	Bastante	Mucho																			
¿Han logrado realizar la escritura del texto empleando todos los dedos?																							
¿Han podido realizar las construcciones de oraciones simples?																							
¿Han podido expresarse en el diario libremente?																							

Sesión 7:

Título: Tecleando colores.			
Objetivos:			
<ul style="list-style-type: none"> - Pronunciar correctamente el color en lengua extranjera. - Escribir adecuadamente el nombre del color en inglés mediante el teclado. - Identificar los diferentes colores. 			
Temporalización: 30 minutos.	Materiales: Tablet con teclado, lápiz táctil, pizarra digital, aplicación Word e imágenes de los colores	Espaciales: Aula ordinaria.	Humanos: Docente y auxiliar.
<p>Desarrollo de la sesión: Empezaremos con una asamblea de repaso de varias imágenes sobre los distintos colores como, amarillo, azul, rojo, etc. Entre todos diremos como se llama en inglés el color mostrado, por ejemplo, se muestra una imagen del color azul y entre todos diremos “blue”. A continuación, cada alumno se dirigirá a su correspondiente sitio con su tablet y teclado, una vez allí, empezaremos con la actividad. La profesora tendrá escrito en la pizarra digital los nombres de los colores apoyados de una ilustración. Después, enseñará una imagen de un color y los niños deberán de escribirlo en su tablet, mediante la aplicación Word, ayudándose del nombre escrito en la pizarra digital. (ANEXO 9). Finalmente, para saber si el color se ha escrito bien, la profesora lo dirá en voz alta acompañada de todos los alumnos, para conseguir que ellos mismos revisen y corrijan en caso de que lo hayan escrito mal.</p>			
Evaluación:			
Nombre y apellido:			
¿Has sabido identificar el color que muestra la profesora en la pizarra?			
¿Han pronunciado correctamente los colores en inglés?			
¿Han conseguido escribir adecuadamente el color en la tablet?			

Sesión 8:

Título: Escuchamos atentamente.			
Objetivos:			
<ul style="list-style-type: none"> - Decir la palabra que empiece por la letra elegida. - Reconocer el fonema inicial de la palabra. - Escribir correctamente las frases simples. 			
Temporalización: 30 minutos.	Materiales: Tablet y teclado, lápiz táctil, pizarra digital y aplicación Word.	Espaciales: Aula ordinaria.	Humanos: Docente y auxiliar.
<p>Desarrollo de la sesión: El desarrollo de esta sesión la dividiremos en dos pequeñas actividades con el objetivo de repasar con los niños el conocimiento de los fonemas iniciales. Para eso, la primera parte de la sesión se llevará a cabo mediante una asamblea, realizando el juego clásico del “Veó Veó”, en el que les diremos a los alumnos un fonema para que ellos busquen una palabra que contenga dicho fonema. Este juego lo realizará cada uno de los niños. Por ejemplo: “veo, veo una cosita que empieza por la letra /m/. El pequeño que diga la palabra (que empiece por dicho fonema) será el encargado de seguir con el Veó Veó, así sucesivamente hasta que todos los alumnos lo hayan realizado. Para la segunda parte de la sesión cada niño se colocará en su sitio con su tablet y teclado, con la ayuda de la aplicación Word y la pizarra digital. A continuación, la profesora dictará frases y palabras, se empezará con los vocablos, y a medida que se vaya avanzado se introducirán oraciones simples, para ir poco a poco incrementando la dificultad de la tarea. Cada una de estas palabras y frases será escrita posteriormente por la profesora en la pizarra digital, dando un tiempo al alumnado entre palabra y frase para que pueda escribirlas y corregirlas en la tablet.</p>			
Evaluación:			
Nombre y apellido:	SI	NO	
¿Han conseguido decir adecuadamente la palabra que empieza por el fonema inicial elegido?			
¿Han escrito correctamente las frases?			
¿Han pronunciado bien los fonemas?			

--

Sesión 9:

Título: ¿En qué se parecen y en qué se diferencian?				
Objetivos:				
<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer las diferencias y semejanzas de las fotografías. - Escribir correctamente utilizando el teclado. - Adquirir agilidad con el teclado. 				
Temporalización: 30 minutos.	Materiales: Tablet, teclado, lápiz táctil, aplicación Word y pizarra digital.	Espaciales: Aula ordinaria.	Humanos: Docente y auxiliar.	
Desarrollo de la sesión: Para esta sesión, emplearemos varias imágenes que estarán ilustradas en la pizarra digital con el objetivo de buscar las semejanzas y diferencias entre todos. Para ello, la docente empieza mostrando una de las imágenes, en ella salen dos preguntas: ¿en qué se parecen y en qué se diferencian? Seguidamente, las iremos contestando todos de manera grupal para que ningún alumno se pierda en la actividad. Una vez que hayamos contestado a todas las imágenes, nuestros niños tendrán que contestar a través de la tablet, por medio de la aplicación Word. Por ejemplo, con la primera imagen (una bicicleta y una moto), podrían contestar que los dos vehículos tienen dos ruedas pero que son de distinto color. (ANEXO 10).				
Evaluación:				
Nombre y apellido:	Nunca	A veces	Bastante	Mucho
¿Han escrito correctamente las frases?				
¿Han conseguido distinguir las semejanzas y las diferencias?				
¿Han adquirido la adecuada colocación de manos y dedos sobre el teclado?				

Sesión 10:

Título: ¿Qué tienen en común?				
Objetivos:				
<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la conciencia semántica y ampliar el vocabulario. - Completar correctamente las frases. - Decir la palabra adecuada en el juego inicial. 				
Temporalización: 30 minutos.	Materiales: Tablet, teclado, lápiz táctil, dados que incluyen varias categorías semánticas y aplicación Word.	Espaciales: Aula ordinaria.	Humanos: Docente y auxiliar.	
Desarrollo de la sesión: Antes de comenzar con la actividad, la profesora realizará un pequeño juego, en él se utilizarán dos dados que incluyen imágenes de varias categorías. Con esto lo que queremos es ampliar el vocabulario con familias de palabras. Se jugará individualmente, cada niño elegirá un dado que lanzará al aire, cuando este caiga y muestre la categoría, el alumno deberá decir una palabra que corresponda a dicho grupo. Por ejemplo, en la categoría que muestra dibujos de diversos juguetes, se deberá decir el nombre de algún juguete, como, peluche, balón o muñeca. De esta manera, estaremos trabajando la conciencia semántica, al tener los pequeños que buscar vocablos que pertenezcan al mismo grupo, como perro, gato y pájaro canario los cuales son animales domésticos. (ANEXO 11). Para terminar la sesión, se hará una actividad escrita en la tablet. Previamente la docente habrá preparado un archivo Word con diferentes frases, a falta de finalizarlas. Esa parte es la que les corresponde a nuestros alumnos, ellos deben de completarla escribiendo lo que falte, por ejemplo: el papel se corta con las (tijeras, será la palabra escrita por ellos). (ANEXO 12).				
Evaluación:				
Nombre y apellido:				
¿Has completado todas las frases?				

¿Has dicho las palabras pertenecientes al grupo común?			
¿Has sabido escribir la palabra correctamente?			

Sesión 11:

Título: ¿Nos conocemos?			
Objetivos:			
<ul style="list-style-type: none"> - Escribir colocando las manos y los dedos correctamente. - Encontrar una o varias similitudes con los compañeros. - Contestar a las preguntas en la tablet. 			
Temporalización: 30 minutos.	Materiales: Tablet, teclado, lápiz táctil, tres imágenes con preguntas, aplicación Word y pizarra digital.	Espaciales: Aula ordinaria.	Humanos: Docente y auxiliar.
<p>Desarrollo de la sesión: En esta sesión les mostraremos a los niños mediante la pizarra digital tres imágenes que contendrán pequeñas preguntas, las cuales leerá la docente, una a una, para que todos los alumnos las puedan entender. Como, por ejemplo: ¿cuál es tu color favorito?, ¿qué cosa de tu casa pintarías de ese color? Seguidamente, nuestros estudiantes las irán respondiendo e irán encontrando las similitudes o diferencias con los compañeros. Después, ellos deben contestar a dichas preguntas escribiendo en la aplicación Word de su tablet. A través de estas preguntas conoceremos un poco más a nuestros alumnos y sabremos sus preferencias. (ANEXO 13).</p>			
Evaluación:			
Nombre y apellido:		SI	NO
¿Han escrito correctamente las respuestas (respetando los signos de puntuación, etc.)?			
¿Han colocado de manera adecuada las manos y los dedos mientras escribían?			
¿Han encontrado alguna similitud con los demás compañeros?			

Sesión 12:

Título: Nuestro cartel.			
Objetivos:			
<ul style="list-style-type: none"> - Escribir correctamente las frases sencillas. - Estimular la creatividad y la imaginación. - Fomentar el aprendizaje de la lengua extranjera. 			
Temporalización: 30 minutos.	Materiales: Aplicación Word, Paint, tablet, teclado y lápiz táctil.	Espaciales: Aula ordinaria.	Humanos: Docente y auxiliar.
<p>Desarrollo de la sesión: Para el desarrollo de esta sesión se llevará a cabo una asamblea con los niños para explicarles que hemos llegado al final de este proyecto tecnológico en el que han aprendido muchas cosas, aprovecharemos la oportunidad para preguntarles a los pequeños y que nos digan cuales. Nuestro objetivo principal ha sido siempre el aprendizaje de la escritura mediante el teclado Qwerty, por lo tanto, se les explicará también que, como actividad final se realizará un gran cartel (tamaño A3) en el cual, deberán incluir tres frases que definan cómo se han sentido, que han aprendido y si se lo han pasado bien. Para ello, emplearán la aplicación Word y dentro de ésta los diferentes recursos que han aprendido a lo largo del proyecto, como, por ejemplo: mayúscula, minúscula, coma, punto, etc.... De manera adicional y como apoyo visual, cada uno de los niños podrá realizar mediante la aplicación Paint un dibujo realizado por ellos mismos, que deberán colorear, de forma que exprese todo lo que han sentido en este proyecto, dicha ilustración será colocada en la parte trasera del poster por la profesora. La docente y la auxiliar estarán ayudando a los alumnos con la aplicación ya que sería la primera vez que la ven, es decir, les mostrarán cómo se ponen los colores, el lápiz y la goma. (ANEXO 14).</p> <p>Una vez finalizado el poster, la maestra se lo entregará a cada uno de los niños y mediante una asamblea final cada uno de ellos deberá leer sus frases, explicando el gráfico que han elaborado. Por último, para practicar los contenidos de los colores de la lengua extranjera (repasados en sesiones anteriores) deberán decir en inglés</p>			

aquellos colores que han empleado en su dibujo. Todos estos posters estarán colgados en el aula a modo de pequeño museo tecnológico.

Evaluación:

Nombre y apellido:	Nunca	A veces	Bastante	Mucho
¿Han podido expresarse adecuadamente mediante la escritura de las frases?				
¿Han sabido emplear el recurso de dibujo sin dificultad?				
¿Han dicho correctamente los colores en inglés?				

5. Seguimiento y criterios de evaluación

Los procesos de enseñanza y evaluación son dos caras de una misma moneda. Entre ambas debe existir una correlación; la manera de enseñar de cada uno de los miembros del equipo educativo determinará la forma en la que evaluarán ya que, de manera inevitable, nuestro modo de evaluar condicionará el procedimiento de aprender de nuestros alumnos. Por consiguiente, podemos decir que se evaluará mediante una observación directa del cómo se aprende, los productos y procesos, así como otros aspectos que serán relevantes: cambio actitudinal, relaciones dentro del grupo, etc., sin olvidar en todo momento que, asimismo, emplearemos los distintos tipos de evaluación que a continuación se exponen.

Hay tres tipos de evaluación:

- **Autoevaluación:** El propio alumno toma conciencia de su propio proceso de aprendizaje. Este tipo de evaluación se realiza mediante diarios de aprendizajes, rúbricas, portafolios y cuestionarios.
- **Coevaluación:** Los alumnos se evalúan entre sí.
- **Heteroevaluación:** Es parecida a la coevaluación, pero se diferencian en que ésta la hace una persona, ajena a los estudiantes, es decir, valoraciones sobre su trabajo, actuación, rendimiento, etc.

A continuación, hablaremos sobre los diversos tipos de evaluación que llevaremos a cabo dentro de este proyecto.

Rúbricas: Se trata de un instrumento que describe el resultado de la evaluación de los aprendizajes que se han establecido previamente en los criterios de evaluación de las distintas áreas, tratándose así de una referencia común para orientar y facilitar la evaluación de todo el alumnado, y de esta forma poder desarrollar una comprobación conjunta del grado de desarrollo

y adquisición de las competencias. Por otro lado, podemos decir que una rúbrica consta de cuatro elementos clave: todos aquellos aspectos del proceso de aprendizaje que se quieren evaluar, una definición clara de los aspectos que van a evaluar, una escala de valores por la que contaremos cada dimensión y unos descriptores de cada nivel de ejecución o desempeño. [\(ANEXO 15\).](#)

Portafolios: El portafolios es un instrumento de autoevaluación ya que mantiene y gestiona al estudiante, que, al mismo tiempo, comparte con el maestro para su evaluación. El portafolios es flexible y recoge el esfuerzo, progreso y logros de los alumnos. Esto permite ir introduciendo cambios durante dicho proceso. [\(ANEXO 16\).](#)

Diario de aprendizaje: Un diario de aprendizaje es un documento escrito o multimodal. Es fabricado por los alumnos para la recolección, reflexión y opinión de las experiencias vividas a lo largo del proyecto de aprendizaje. Es el instrumento de autoevaluación cualitativa más relevante. Este recurso se emplea más en cursos superiores como en Educación Primaria.

Teniendo en cuenta todo lo mencionado anteriormente, la evaluación de este proyecto se realizará mediante una serie de cuantificadores numéricos (de 0 a 10) que servirán como referencia de cara a la evaluación final de cada uno de los alumnos.

6. Recursos materiales y financieros

Para este proyecto debemos tener en cuenta los recursos financieros de las familias, puesto que se utilizarán para comprar los materiales necesarios para el desarrollo de este. Los materiales tecnológicos que se compran serán utilizados en la primera mitad del proyecto en el aula, debido a que los alumnos primero deben aprender a usarlos y a respetarlos. Luego, a partir de la mitad del proyecto, los materiales ya se podrán llevar a casa para que sean utilizados allí para sus respectivas tareas u ocio, siempre con el consentimiento de los padres. Así, de igual modo, previendo una futura situación de confinamiento ya se contará con los recursos tecnológicos necesarios para el funcionamiento de ellos en casa.

Teniendo en cuenta el presupuesto de materiales fungibles y no fungibles que se aporta al principio del curso escolar, este año debido a la situación de confinamiento del curso anterior, no se ha solicitado, ya que no se pudieron emplear, destinando en su mayoría todo el dinero a la compra de los nuevos recursos tecnológicos con los que se pretende aprender. Como son la tablet Lenovo m10 con su correspondiente funda, el teclado Qwerty y el lápiz táctil universal, las distintas aplicaciones gratuitas (Word, Paint, TypingClub y MecanografíaOnline).

El resto de los materiales necesarios no nombrados anteriormente, correrán por parte del centro. Además de que muchos de ellos ya estarán instalados en las aulas de cursos anteriores.

Seguidamente, se mostrará un cuadro con los distintos precios de los materiales a comprar para que cada familia sepa lo que se va a necesitar y lo que se va a gastar. Para ello, se les avisará desde principios de enero para que lo tengan en cuenta y no les coja desprevenidos. Este presupuesto se ha calculado en base al nivel económico de las familias que componen el centro.

MATERIALES	IMPORTE
Tablet - Lenovo Tab M10, 32 GB, Negro, WiFi, 10.1" HD, 2 GB RAM, Snapdragon 429, Android.	139,00€
Funda Tablet Teclado Maillon Universal Urban Keyboard USB - Type C Red	19,99€
Lápiz para Pantallas Táctiles, Universal Alta Sensibilidad Stylus.	18,87€
TOTAL:	177,86€

7. Valoración personal

A causa de la situación epidemiológica que nos llevó a vivir el año pasado una cuarentena, hemos realizado este proyecto para favorecer y ayudar a los alumnos de Educación Infantil en la escritura mediante el uso de las nuevas tecnologías como, en nuestro caso, las tablets. Puesto que están acostumbrados al lápiz y papel, y al no saber los docentes como llevar una enseñanza online de escritura por medio del folio, nos hemos visto este año a cambiar la situación y a introducir las nuevas tecnologías como nueva forma de aprendizaje. Por todo esto, en las aulas debemos tener un aprendizaje motivador e innovador para nuestros pequeños, utilizando las tablets como recurso.

De la misma manera, fomentar dicho uso en casa con la ayuda y control de los padres para que estos a su vez se vayan familiarizando con los nuevos métodos de aprendizaje de sus hijos. Además, en este proyecto los recursos tecnológicos han sido proporcionados por las familias ya que los principales problemas que se han podido encontrar durante la docencia online es la carencia de materiales tecnológicos. Desde otra perspectiva, la formación de los docentes en la utilización de recursos web y aplicaciones como nueva forma de aprendizaje en las distintas ramas de la enseñanza.

Hoy en día, muchos centros educativos tienen como objetivo que los niños superen la etapa de Infantil sabiendo escribir, leer, contar, etc.... Pero nosotras lo que buscamos es que nuestros alumnos lleguen a la etapa de Primaria motivados y enriquecidos por nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje basados en las nuevas tecnologías para que de esta manera siga siendo lúdico e innovador, para fomentar las ganas de seguir aprendiendo y descubriendo nuevas cosas.

Consideramos que es una propuesta sencilla de aplicar en los colegios, pues, aunque los padres tengan que invertir en el material, lo van a utilizar durante muchos años y no sólo para uso educativo, sino que también para el ocio. Generalmente, en muchos centros ya se está llevando este tipo de metodología. Con este tipo de proyecto lo que pretendemos es ayudar a profesores que quieran introducir la enseñanza de la escritura por medio de las nuevas tecnologías, ya que existen distintas formas de instruir una misma cosa, no siguiendo el método tradicional y por ese motivo conformarnos con él. Actualmente, las nuevas tecnologías nos dan la posibilidad de investigar y averiguar la mejor manera de ayudar a nuestros alumnos a crecer como personas a la vez que van adquiriendo nuevos conocimientos.

A la hora de realizar este proyecto hemos encontrado algunas ventajas como, captar la atención del alumnado, favorecer la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, impulsar la autonomía personal, fomentar nuevas formas de aprender, mejorar el clima del aula entre otras muchas más. Sin embargo, también hemos encontrado algunas desventajas como, producir un peligro constante de distracción, incrementar en mayor tiempo la vista lo que hará que cada vez más alumnos lleven gafas en un futuro, usar mal las tablets, de manera que se pueden romper fácilmente y es un recurso caro, tener siempre acceso a internet para poder trabajar...

Este proyecto nos ha aportado un enriquecimiento personal, puesto que no creíamos que podíamos hacer uso de la tablet tan fácilmente en la etapa de Educación Infantil, pero al realizar las actividades y encontrar diversas aplicaciones nos hemos dado cuenta de que si es posible llevarlo a las aulas. Esto nos ha hecho motivarnos y darnos cuenta de que si nos preocupamos y buscamos siempre vamos a encontrar la manera de ayudar a nuestro alumnado a que tengan la misma motivación de seguir aprendiendo.

Verdaderamente, es importante que nosotras, como futuras docentes, tengamos en cuenta los cambios y avances que se están produciendo en la sociedad y que debemos introducir nuevos métodos y avanzar en la enseñanza, no quedarnos con un modelo tradicional. Además, debemos conocer bien a nuestros niños y ver que nos demandan para adaptar los objetivos a conseguir sus metas. Sin dejar atrás que la metodología que usemos siempre debe ser innovadora y lúdica, dejando a nuestro alumnado ser el protagonista de todo proceso de aprendizaje y que el mismo cree sus expectativas mediante sus propias experiencias vividas. Es decir, queremos tener un alumno activo, autónomo, reflexivo y consciente de sus pensamientos e ideas, puesto que ellos deben adquirir su propia personalidad.

Bien sabemos que el trabajo del profesor no es un camino fácil, cada alumno tiene su propio ritmo de aprendizaje con diferentes medios, tiempos y espacios que les dan la posibilidad de alcanzar los objetivos propuestos, lo que conlleva que nosotras, como docentes, estemos constantemente preparándonos para emplear distintas estrategias e intentar alcanzar tantos conocimientos como nos sea posible, consiguiendo un trabajo gratificante. Cuanto mayor sea la motivación e ilusión que mostremos a nuestros alumnos, mayor serán las ganas de aprender y descubrir que tendrán ellos.

“Un buen maestro, como un buen actor, primero debe captar la atención de su audiencia y entonces puede enseñar su lección.” (John Henrik Clarke, 1853).

8. Referencias bibliográficas

5 ejercicios de dedos y manos para niños. parte 2. . (2020, -10-20).[Video/DVD] Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=kyBpYmSdUx8&list=RDCMUCWo8cyfx7Q-CQOOa2IjPVTA&index=4>

63 frases para maestros y profesores muy inspiradoras. (2017). Retrieved from <https://psicologiaymente.com/reflexiones/frases-maestros>

ABP. Retrieved from <https://sites.google.com/site/abptutorias/>

Area Moreira, Manuel. (2010). Introducción a la Tecnología Educativa. *DIM: Didáctica, Innovación Y Multimedia*, (19), DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia, 2010, Issue 19.

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. 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). Lowerlevel Developmental Skills in Beginning Writing. *Reading and Writing: An Interdisciplinary Journal*, 4, 257-280.

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.

Coronavirus, educación y enseñanza virtual | iddocente.com. (2020, -03-16T09:45:41+00:00). Retrieved from <https://iddocente.com/coronavirus-educacion-ensenanza-virtual/>

Cotton Candy Apps. (2020). *Diario secreto de unicornio con contraseña*. Retrieved from <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.unicorndiary.secretdiary.journalwithlock&hl=es&gl=US>

Cuetos Vega, F. (1991). *Psicología de la escritura : Diagnóstico y tratamiento de los trastornos de escritura* / Escuela Española,. Retrieved from <http://absysnet.bbt.ull.es/cgi-bin/abnetopac?TITN=65280>

Cuetos Vega, F. (2013). *Psicología de la escritura : [Educación infantil y primaria]* / Wolters Kluwer,. Retrieved from <http://absysnet.bbt.ull.es/cgi-bin/abnetopac?TITN=525025>

Curso: TRABAJO FIN DE GRADO: GENERAL. Retrieved from <https://campuseducacion.ull.es/course/view.php?id=2020060046>

El ABP: Sus pasos y la evaluación. | ¿Qué es el ABP? Retrieved from http://formacion.intef.es/pluginfile.php/43407/mod_imscp/content/5/el_abp_sus_pasos_y_la_evaluacin.html

Escudero Muñoz, J. (1979). *Tecnología educativa: Diseño de material escrito para la enseñanza de conceptos* (Cuadernos de didáctica; 3). Valencia: Universidad, Instituto de ciencias de la educación.

Finlandia sustituirá la enseñanza de caligrafía por el teclado del ordenador. (2014). Retrieved from <https://www.hola.com/ninos/2014121675703/finlandia-escritura-mano/>

Las ventajas de utilizar tablets en el aula. (2019, -06-13T06:30:11+00:00). Retrieved from <http://blog.educaciondocente.es/wordpress/las-ventajas-de-utilizar-tablets-en-las-aulas/>

Los beneficios de aprender por proyectos. Retrieved from <https://www.fundaciocreativacio.org/es/blog/el-blog-creativador/los-beneficios-de-aprender-por-proyectos/>

Mecanografía online: Aprenda rápidamente a mecanografiar. Retrieved from <https://www.mecanografia-online.com/ES/Aspx/SelectExerciseWithMyText.aspx>

Morales Rando, C. (2016). *Estudio evolutivo de las habilidades de transcripción en las modalidades de escritura con papel y lápiz vs. teclado de ordenador en niños de educación primaria*.

Muñoz, E., & Manuel, J. (1979). *Tecnología educativa : Diseño de material escrito para la enseñanza de conceptos* / Vniversidad, Instituto de ciencias de la educación,. Retrieved from <http://absysnet.bbtk.ull.es/cgi-bin/abnetopac?TITN=186033>

Naciones unidas. (2020). Untitled. Retrieved from https://www.un.org/sites/un2.un.org/files/policy_brief_-_education_during_covid-19_and_beyond_spanish.pdf

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/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/advice-for-public/q-a-coronaviruses>

Pablos Pons, J. d., & Area Moreira, M. (2009). *Tecnología educativa : La formación del profesorado en la era de internet* / Aljibe,. Retrieved from <http://absysnet.bbtk.ull.es/cgi-bin/abnetopac?TITN=421580>

Pros y contras del uso de las tablets en el aprendizaje en las aulas. Retrieved from <https://fundacioncomillas.es/actualidad/noticias/view/pros-y-contras-del-uso-de-las-tablets-aulas/>

Romero, E. (2018, -03-27T16:00:54+02:00). Juegos para trabajar las categorías semánticas. Retrieved from <https://www.maestrosdeaudicionylenguaje.com/juegos-para-trabajar-las-categorias-semanticas/>

Rosalía Montealegre. (2016). PIAGET-VYGOTSKY CONTROVERSIES IN DEVELOPMENTAL PSYCHOLOGY. *Acta Colombiana De Psicología*, 19(1), 284-296.

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

Ventajas y desventajas de las tablets en la educación de un niño ¿Es recomendable su uso? (2017). Retrieved from <https://www.euronic.es/blog/ventajas-y-desventajas-de-las-tablets-en-la-educacion-de-un-nino-es-recomendable-su-usoes-sorprendente-observar-con-la-destreza-con-la-que-los-ninos-de-hoy-manegan-cualquier-tipo-de-dispositivo/>

9. Anexo

Anexo 1:

SEMANAS	FECHA	TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	NÚMERO DE SESIONES
Semana 1	Miércoles, 7 de abril de 2021	Nuestro nuevo amigo: La Tablet.	Una sesión de 30 min.
Semana 2	Miércoles, 14 de abril de 2021	Tocamos el teclado.	Una sesión de 30 min.
Semana 3	Miércoles, 21 de abril de 2021	Buscamos palabras.	Una sesión de 30 min.
Semana 4	Miércoles, 28 de abril de 2021	Nuestros amigos: Los signos de puntuación y las mayúsculas.	Una sesión de 30 min.
Semana 5	Miércoles, 5 de mayo de 2021	Viajando a las oraciones.	Una sesión de 30 min.
Semana 6	Miércoles, 12 de mayo de 2021	Construyendo frases.	Una sesión de 30 min.
Semana 7	Miércoles, 19 de mayo de 2021	Tecleando colores.	Una sesión de 30 min.
Semana 8	Miércoles, 26 de mayo de 2021	Escuchamos atentamente.	Una sesión de 30 min.
Semana 9	Miércoles, 2 de junio de 2021	¿En qué se parecen y en qué se diferencian?	Una sesión de 30 min.
Semana 10	Miércoles, 9 de junio de 2021	¿Qué tienen en común?	Una sesión de 30 min.
Semana 11	Miércoles, 16 de junio de 2021	¿Nos conocemos?	Una sesión de 30 min.
Semana 12	Miércoles, 23 de junio de 2021	Nuestro cartel.	Una sesión de 30 min.

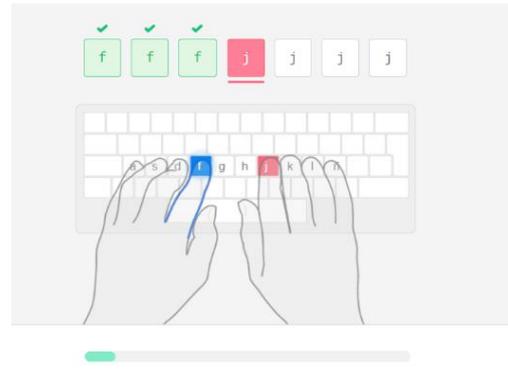
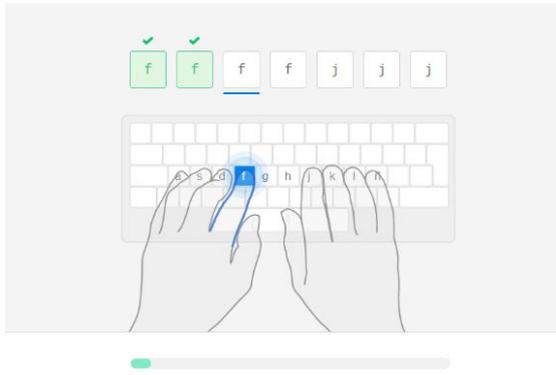
Anexo 2:

<https://www.youtube.com/watch?v=kyBpYmSdUx8&list=RDCMUCWo8cyfx7Q-CQOOa2IjPVTA&index=3>

Anexo 3:

<https://www.typingclub.com/mecanografia>



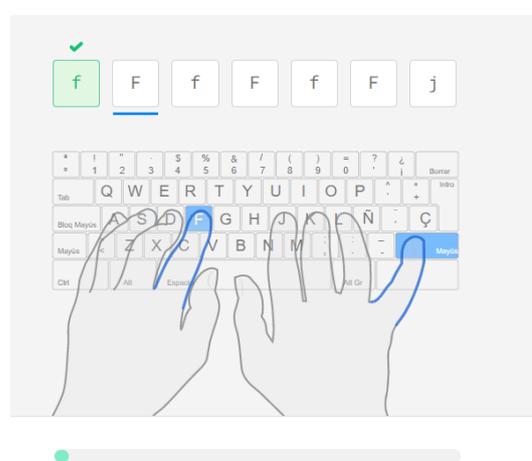
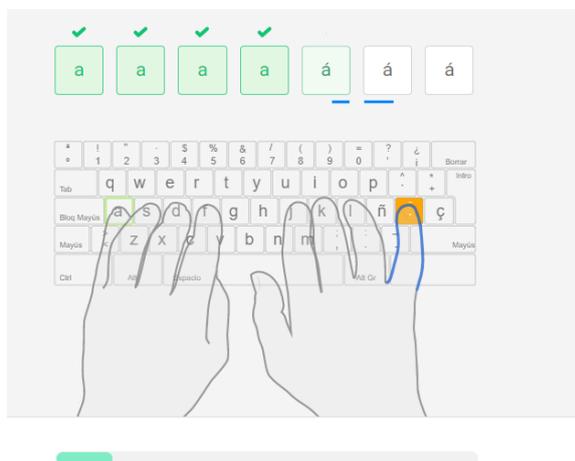


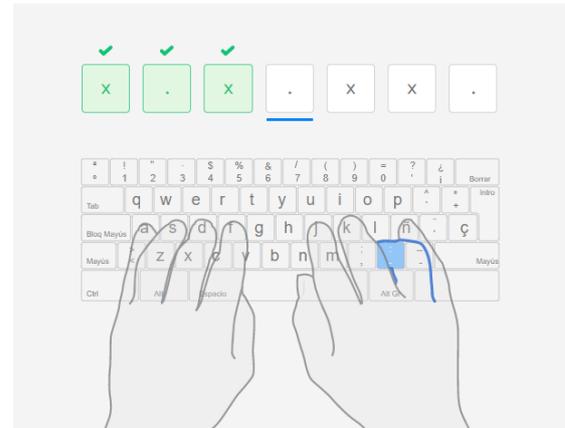
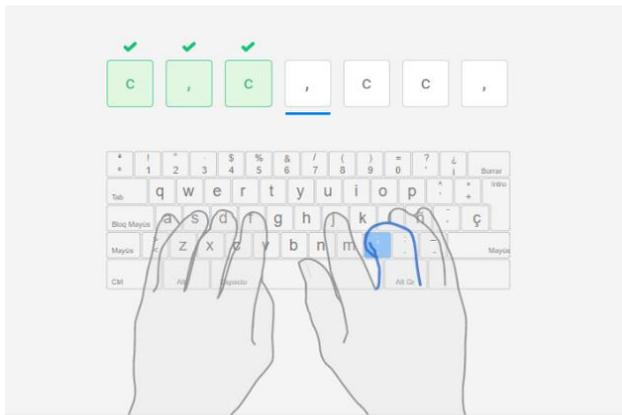
Anexo 4:

F f	 Fresa
 Fuego	 Flores
 Flecha	 Fotos

Anexo 5:

<https://www.typingclub.com/mecanografia>





Anexo 6:

<https://www.mecanografia-online.com/ES/Aspx/SelectExerciseWithMyText.aspx>

Teclée o copie su propio texto aquí:

Mi casa es de color rojo y azul.

Atras

Siguiente

asa es de color rojo

(Pulse ESC para pasar a la siguiente letra)
Haz click [aqui](#) para obtener instrucciones

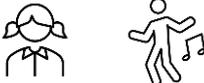
Anexo 7:

<https://www.typingclub.com/sportal/program-54/15924.play>

COMIENZA
A
TECLEAR

ahora que sabes escribir con los diez
dedos, trabajemos en tu velocidad y
luego pasaremos a otras teclas.



	Pedro viaja con su familia.
	
	

Anexo 8:



Diario Secreto De Unicornio Con Contraseña

Cotton Candy Apps Estilo de vida

★★★★★ 13.548



Contiene anuncios

Esta aplicación está disponible para tu dispositivo

Añadir a la lista de deseos

Instalar



Anexo 9:

	BLUE
	RED
	YELLOW
	GREEN

Anexo 10:

 	<p>¿En qué se parecen?</p>
	<p>¿En qué se diferencian?</p>
 	<p>¿En qué se parecen?</p>
	<p>¿En qué se diferencian?</p>
 	<p>¿En qué se parecen?</p>
	<p>¿En qué se diferencia</p>

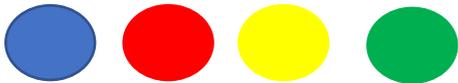
Anexo 11:



Anexo 12:

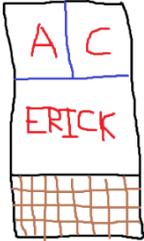
<p>El está ladrando.</p>	
<p>El niño juega con la</p>	
<p>El es de chocolate.</p>	

Anexo 13:

 <p>Háblame de tus abuelos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Dónde viven? • ¿Qué cosas haces con tus abuelos? 	 <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es tu color favorito? ¿Por qué? • ¿Qué te gustaría tener de ese color?
---	--

• ¿Qué te gustaría hacer con tus abuelos?	• ¿Qué cosa de tu casa pintarías de ese color?
---	--

Anexo 14:

<ul style="list-style-type: none"> • Me ha gustado aprender a utilizar laa tablet y el teclado. • Aprendí a escribir con el teclado. • Me lo he pasado muy bien utilizando la tablet para aprender. • Las aplicaciones han sido muy divertidas.


Anexo 15:

	Insuficiente (1-4)	Suficiente (5)	Bien (6)	Notable (7-8)	Sobresaliente (9-10)
Mostrar confianza en sus posibilidades para realizar las tareas encomendadas.					
Participar en distintas situaciones de comunicación oral pronunciando correctamente y comprender mensajes orales diversos, mostrando una actitud de escucha atenta y respetuosa.					
Segmentar el lenguaje oral con conciencia léxica, silábica y fonémica, en lengua materna y lengua extranjera, así como discriminar las diferencias fonéticas del lenguaje oral.					
Relacionar el significado de palabras en lengua extranjera con imágenes					
Expresarse y comunicarse utilizando medios, materiales y técnicas propios de los diferentes lenguajes audiovisuales, mostrando interés por explorar sus posibilidades, por disfrutar con sus producciones y por compartirlas con los demás.					

Anexo 16:

CATEGORÍAS	INSUFICIENTE	APROBADO	NOTABLE	SOBRESALIENTE
ORGANIZACIÓN	No clasifica ni archiva ninguna de las tareas relacionadas con los contenidos propuestos.	Clasifica y archiva algunas de las tareas relacionadas con los contenidos propuestos.	Clasifica y archiva la mayoría de las tareas relacionadas con los contenidos propuestos.	Clasifica y archiva todas las tareas relacionadas con los contenidos propuestos.
ORDEN Y LIMPIEZA	Ninguno de los trabajos y tareas se presentan de manera adecuada, en cuanto a limpieza y orden.	Solo algunos trabajos y tareas se presentan de manera adecuada, en	La mayoría de los trabajos y tareas se presentan de manera adecuada,	Todos los trabajos y tareas se presentan de manera adecuada, en cuanto a limpieza y orden.

		cuanto limpieza y orden.	en cuanto a limpieza y orden.	
PRESENTACIÓN	La presentación del portafolio es muy sencilla y poco original.	La presentación del portafolio, aunque es creativa, no es adecuada.	La presentación del portafolio es normal y adecuada.	La presentación del portafolio es creativa y original.
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	El alumno no evidencia ningún logro en el proceso y ni en los contenidos no demostrando esfuerzo, ni calidad y variedad en el desarrollo de los trabajos.	El alumno evidencia algunos logros en el proceso y en los contenidos demostrando algún esfuerzo, calidad y variedad en el desarrollo de los trabajos.	El alumno evidencia la mayoría de los logros en el proceso y en los contenidos demostrando esfuerzo, calidad y variedad en el desarrollo de los trabajos.	El alumno no evidencia todos los logros en el proceso y en los contenidos demostrando esfuerzo, calidad y variedad en el desarrollo en los trabajos.
CONTENIDOS	Las ideas expresadas están mal organizadas y no siguen un orden totalmente lógico con coherencia y cohesión.	Las ideas expresadas no están suficientemente organizadas de forma clara y no siguen un orden totalmente lógico con coherencia y cohesión.	Las ideas expresadas están satisfactoriamente organizadas de forma clara siguiendo un orden suficientemente lógico con coherencia y cohesión.	Las ideas expresadas están perfectamente organizadas de forma clara siguiendo un orden totalmente lógico con coherencia y cohesión.