

**UNIVERSITAT
JAUME·I**

**TRABAJO FINAL DE GRADO EN
MAESTRO/A DE EDUCACIÓN INFANTIL**

**UNA EXPERIENCIA DE
GAMIFICACIÓN CON TABLETS
PARA POTENCIAR EL INGLÉS EN
UN AULA DE INFANTIL**

Alumna: Paula Gargallo Ibáñez

Tutor del TFG: Francesc Marc Esteve Mon

Didáctica y Organización Escolar

2016/2017

ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN	p. 5
2. MARCO TEÓRICO	p. 5 - 11
2.1 Las tablets como recurso tecnológico	p. 6 - 7
2.2 La gamificación como metodología didáctica	p. 8 - 9
2.3 El aprendizaje del inglés	p. 9 - 10
2.4 Estado del arte	p. 10 - 11
3. METODOLOGÍA	p. 12 - 17
3.1 Objetivos	p. 12
3.2 Descripción de la metodología	p. 12
3.3 Contexto y participantes	p. 12
3.4 Instrumentos	p. 13 - 15
3.5 Procedimiento y descripción de la experiencia	p. 15 - 16
4. RESULTADOS	p. 16 - 20
4.1 Utilidad/Practicidad	p. 16 - 17
4.2 Efectividad	p. 18 - 19
4.3 Valoración de la docente	p. 19 - 20
5. CONCLUSIONES	p. 20 - 21
6. REFERENCIAS	p. 22 - 24
7. ANEXOS	p. 24

Resumen

Desde la Revolución Tecnológica, las tecnologías están presentes en la vida de todo el mundo, en todos los contextos que se viven diariamente. En los últimos años, esta revolución ha llegado hasta las aulas de los niños y niñas, incluso las de los más pequeños. Por ello este proyecto se centra en diseñar y desarrollar una experiencia educativa mediante el uso de las tablets para promover el inglés en un aula de 3º de Infantil, donde intervendrá una Investigadora y 31 alumnos.

Se es consciente de la importancia del inglés, por lo que se ha creído conveniente enfocar el proyecto para conseguir fomentar el desarrollo del inglés desde las primeras edades acompañado de una metodología innovadora.

La metodología que se va a utilizar es la gamificación, la utilización del juego para promover los distintos aprendizajes. Así pues, el recurso que se va a utilizar será la tablet. Con ello se pretenden hacer diferentes sesiones para conseguir que los niños y niñas estén motivados y aprendan sin darse cuenta.

Para ello, se han utilizado diferentes instrumentos para observar y analizar el proceso, como son la observación directa mediante una escala de estimación y la entrevista.

Según la utilidad de la puesta en práctica se han obtenido resultados mayormente exitosos, respecto a la motivación de los alumnos, la inmersión de la mayoría, además de la atención a la diversidad. Por consiguiente, ha habido diferentes problemas técnicos y otros relacionados con la competencia digital. Por último, según la efectividad los resultados más notables han sido, el éxito del uso de las tablets para aumentar el vocabulario, el desarrollo progresivo del nuevo léxico y el interés por participar en las diferentes sesiones. Los resultados menos positivos han sido el conocimiento del funcionamiento de la lengua oral y la comprensión de textos orales.

Palabras clave

Educación Infantil, tecnologías, tablets, gamificación, inglés, aprendizaje, niños y niñas.

Abstract

From the Technological Revolution, technologies are present in the everyone's life, in all contexts that are experienced daily. In recent years, this revolution has arrived until children's classrooms, even the classrooms of the smallest. For this reason this project focuses on designing and developing an educational experience through the use of tablets to promote English in a classroom of 3rd of Pre-school Education, here will participate a researcher and 31 students.

It is aware of the importance of English, so it is believed convenient to focus the project for the development of English from the first ages accompanied by an innovative methodology.

The methodology that we will be used is the gamification, using the game to promote different learnings. Thus, the resource that is going to be used will be the tablet. This is pretend to make different sessions to ensure that the children are motivated and learn without realizing it.

We have used several instruments have been used to observe and analyze the process, such as direct observation using a scale of estimation and the interview.

According to the practical implementation we have obtained results mostly successful, with respect to the motivation of the students, the immersion of the majority, more over the attention to diversity. Therefore, there have been various technical problems and other related with digital competence. Finally according to the effectiveness the most notable results have been, the success of the use of the tablets to increase vocabulary, the progressive development of new vocabulary and the interest in participating in the different sessions. The less positive results have been the knowledge of the functioning of oral language and oral text comprehension.

Key words

Pre-school Education, technologies, tablets, gamification, English, learning, and children.

1. JUSTIFICACIÓN

El siguiente Trabajo de Fin de Grado es una propuesta práctica basada en la utilización de las Nuevas tecnologías, en concreto las tablets para promover el inglés.

Muchas de las metodologías que se ponen en práctica en las aulas de Infantil, carecen de ser motivadoras y atractivas. Ruiz (2010) afirma que “La motivación es esencial en el proceso creativo siendo necesario estar motivado por la consecución de una meta” (p.46).

Por ello es necesaria una metodología innovadora, como es el uso de las tecnologías como recurso educativo. “La llegada de la tecnología a las aulas, en concreto de las tabletas, ha mejorado la motivación, la atención y la actitud de los estudiantes.” Alpuente, E. (12 de Septiembre de 2016). La tecnología en el aula ayuda a los jóvenes a aprender divirtiéndose. *El mundo*.¹

Por otro lado mediante el juego los niños y niñas aprenden sin darse cuenta, por la actitud positiva que despiertan y la motivación. Además se considera que es un aspecto de gran relevancia, que los alumnos y alumnas aprendan sin darse cuenta de que están aprendiendo (Pastor, 2014). Como confirma la pedagoga Moyles (1990) “la situación de juego aporta estimulación, variedad, interés, concentración y motivación” (p.87).

“El empleo de juegos da lugar a una enseñanza del inglés muy natural, ya que el juego ha sido siempre una técnica de aprendizaje habitual a lo largo de la historia” (Molina, 2015, p.9).

Algunos autores como es Erikson (1982) entre otros, comparte la opinión de que los niños tienden a estar mucho más estimulados y motivados en clases de inglés cuando se llevan a cabo juegos y se usan recursos como imágenes, objetos reales etc., en lugar de los materiales tradicionales como son los libros de texto o las fichas de ejercicios.

2. MARCO TEÓRICO

Mishra y Koheler (2007) presentan un marco conceptual, el Technological Pedagogical Content Knowledge, TPACK, que muestra las relaciones existentes entre la tecnología, la pedagogía y los contenidos de enseñanza, lo cual marcan una base bastante importante en el asentamiento de esta propuesta pedagógica.

El docente necesita dominar diferentes tipos de conocimientos para integrar las TIC de forma eficaz en las aulas. Y es en el centro del modelo TPACK (Figura 1), en el punto en que convergen los tres tipos de conocimientos nombrados, donde las TIC adquieren el máximo potencial educativo. Así pues, el objetivo principal de utilizar las tablets para promover el inglés en las aulas de infantil sería

¹ Recuperado de: <http://www.elmundo.es/sociedad/2016/09/12/57d68a4be2704e46148b45a7.html>

la tecnología, concretamente las tablets como conocimiento tecnológico, el inglés como conocimiento del contenido y la gamificación como la pedagogía o metodología.

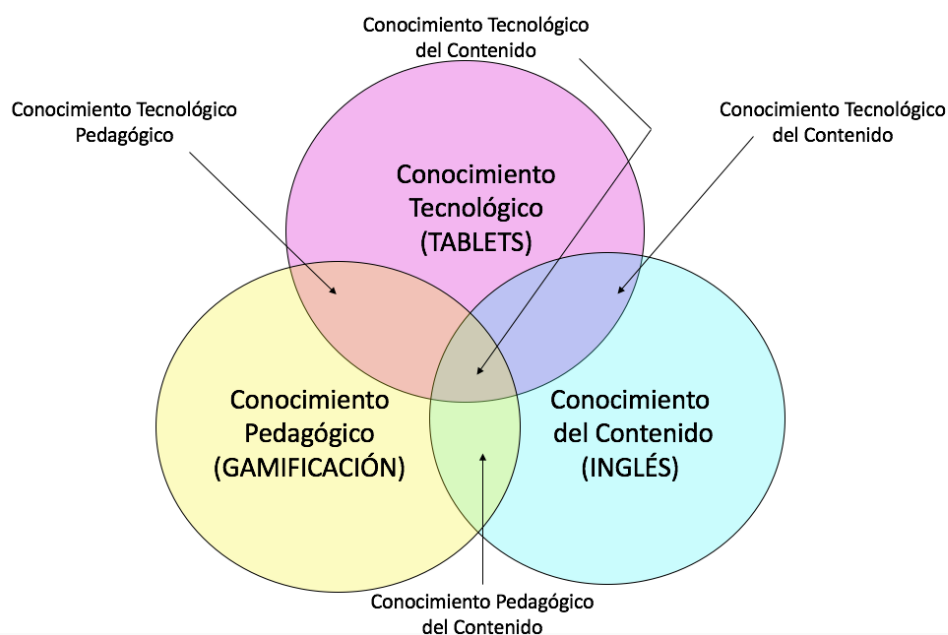


Figura 1. Modelo TPACK relativo a este proyecto. Fuente: Adaptación propia a partir de Mishra y Koheler (2006).

2.1 Las tablets como recurso tecnológico.

Cabe destacar que hoy en día las tecnologías en las aulas es algo fundamental para promover los distintos aprendizajes. Cascales y Bernabé (2013) afirman “La tecnología es cada vez más una herramienta de aprendizaje integral para promover el desarrollo social, lingüístico y cognitivo de los niños de Educación Infantil” (p.1).

Como constituye el Decreto 38/2008, del 28 de marzo, del Consell, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Valenciana: Los medios de comunicación y las tecnologías de la información modifican continuamente la concepción reducida del entorno próximo como fuente de aprendizaje, ampliando considerablemente sus conocimientos del mundo. El uso de las mismas se ha de introducir en las aulas como vehículo de aprendizaje y proyección de futuro. (p.11)

Concretamente las tablets son un recurso didáctico tecnológico que favorecen el uso de una metodología innovadora, dinámica y más atractiva hacia los más pequeños. De La Mano (2017) confirma que la tablet es un recurso que nos permite crear un entorno de aprendizaje estimulador, atractivo y motivador. La tablet es un dispositivo electrónico portátil con una pantalla táctil, cuyo instrumento para manejarla son los dedos. Posee una gran cantidad de herramientas, instrumentos y aplicaciones para sacarles el mayor provecho posible.

Actualmente en las aulas de Educación Infantil, especialmente se habla de aquellas en las que se ha podido trabajar, poseen una pizarra digital. Es de fácil utilización, por lo que parece que se permiten hacer actividades de diferente variabilidad, además se cree que no es de forma autónoma ya que es una pizarra para toda la clase y suele ser utilizada por el profesor. Con ello, se cree que la introducción de las tablets en aula, hará más autónomo y significativo el trabajo y el aprendizaje en los niños y niñas. El uso de la Tablets favorecerá el aprendizaje funcional, significativo y globalizado propio de la etapa, de modo que el alumno logre establecer relaciones entre lo que ya sabe y lo que se le plantea a través de las tecnologías (Cascales y Bernabé, 2013).

Cabe destacar que en muchas aulas de colegios públicos españoles se han integrado las nuevas tecnologías con el proyecto “Samsung Smart School”. “... Este programa busca ofrecer nuevas oportunidades a los pequeños estudiantes de nuestro país, a través de la incorporación de las nuevas tecnologías en sus aulas, además de un acompañamiento pormenorizado a sus profesores en el proceso de transformación digital y el uso intensivo de contenidos digitales interactivos” (SAMSUNG, 2017).

En el proyecto “Samsung Smart School” describen las diez App’s que más han utilizado en el proyecto, y hablan de su funcionamiento educativo, como por ejemplo, Kahoot app para gamificar los procesos en el aula, Lensoo Create que convierte la tablet en una pizarra virtual, YouTube red social que dispone de miles de vídeos tutoriales, canales, etc.

Por último, es importante hacer hincapié en que a parte de todo lo que aportan las tablets en el aprendizaje diario de los niños y niñas, existen muchos riesgos a la hora de que un niño maneje la tablet desde pequeño. En el caso de las tablets, se advierte que pueden suponer un inconveniente para el desarrollo de habilidades sociales, la imaginación, hábitos saludables..., o provocar problemas de atención, de visión, trastornos del sueño, agresividad e, incluso, adicción, especialmente cuando padres y madres emplean este dispositivo. (Nogueira y Ceinos, 2015, p.7) Por lo que hay que tener en cuenta que no deja de ser una ventana abierta al mundo, que cualquiera puede acceder a la información la cual se ha podido hacer mal uso. Así como acceder a páginas web no aptas para niños y niñas. Lo primero que habría que hacer sería controlar si la conexión es segura, con contraseña si es inalámbrica. Otro paso sería prevenir los virus, mediante antivirus y firewall que permite que no entre nada desconocido o salga del dispositivo. También existen los filtros de contenidos para que controle aquello que llega y bloquearlo si es inadecuado. Por último existe la herramienta del “control parental” en los diferentes dispositivos, que permite gestionar el uso que los niños y niñas hacen, en este caso, de las diferentes tablets, de las aplicaciones que contiene y de internet.

2.2 La gamificación como metodología didáctica.

La metodología activa es hoy en día uno de los principales aportes didácticos al proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permite al docente asumir su tarea de manera más efectiva y a los estudiantes les facilita el logro de aprendizajes significativos (Ausubel 1976) al ser ellos mismos los constructores activos de sus nuevos conocimientos. (Gálvez, 2013, p.5)

De los documentos extraídos de la asignatura de Didáctica General, impartida por Gonell (2015) se ha podido extraer que la mejor manera de que los niños aprendan de manera significativa es contrastando los conocimientos, no acumulándolos. Un aprendizaje no puede ser significativo si no viene de los conocimientos previos individuales de cada alumno. El docente debe tener una programación flexible, que pueda ir cambiando una vez conozca a sus alumnos. La herramienta de los docentes es la observación crítica, mediante está podrá ajustar la programación a las debilidades o fortalezas, las necesidades, los intereses, las motivaciones, el nivel de desarrollo y los ritmos de aprendizaje. Así pues los objetivos tienen que ser integrales, es decir, que hagan referencia a todas las inteligencias. Los contenidos tienen que estar equilibrados, que lleven a un aprendizaje significativo, con aprendizajes previos que motiven, y que atiendan a la diversidad.

El proceso de aprendizaje no es grupal de todos los alumnos, sino que es individual de cada uno, singular y único. Se habla de diversidad porque el proceso de aprendizaje es único, el aprendizaje es el conjunto pero la ayuda es diferente en cada uno, según debilidades y fortalezas diferentes. El docente deja de tener un papel de autoritarismo para que la autoridad sea compartida, así el clima del aula es de confianza, no hay miedos, todo el mundo es sujeto, se implican, participan y hay confianza. Además cabe decir que los libros son simplemente un recurso más de todos los que hay, no se puede dejar que los libros colonicen el aula, ya que no están contextualizados, no están adaptados a las necesidades de cada niño, ya que son homogeneizadores y no pueden ajustar la ayuda. Con los libros no se trabaja de forma integral, no se asegura el conocimiento, la motivación ni el interés del alumnado (Gonell, 2013).

“La interacción y la gamificación contribuyen a la mejora del interés del alumno por los diferentes temas a trabajar. E incluso, tal y como apuntan algunos docentes, en algunas clases más conflictivas, el clima del aula ha cambiado a mejor” (Camacho y Esteve, 2016, p.49). Esto ayuda a potenciar la motivación y el interés en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Amy Jo Kim, diseñadora de juegos de carácter social, define gamificación cómo “usar técnicas de los juegos para hacer actividades más atractivas y divertidas” (citado en Kapp, 2012, p.10).

Así pues, se entiende como gamificación, el uso de juegos en entornos no lúdicos, como son las aulas, para aprender de una manera más atractiva y motivadora, y con ello que ayude a alcanzar los objetivos.

Freud postuló que el juego es el único momento en el cual el alumno actúa como realmente es, ya que las habilidades y conceptos que aprendemos los humanos son mucho más elaborados y sofisticados que las habilidades que intentan desarrollar.

Lee, Ceyhan, Jordan-Cooley y Sung (2013) exponen que la gamificación, utilizada correctamente, es una herramienta muy potente para que los estudiantes se interesen de manera activa en el proceso de aprendizaje, no sólo como receptores de conocimiento, ya que por medio de las mecánicas y dinámicas de juego las actividades tradicionales de enseñanza-aprendizaje pueden adquirir un matiz atractivo, producto de las nuevas experiencias y hábitos.

2.3 El aprendizaje del Inglés.

Según Figel (2007) hay 8 competencias clave para el aprendizaje permanente. La segunda de ellas es la comunicación en lenguas extranjeras. Se basa en la habilidad para comprender, expresar e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones de forma oral y escrita en una determinada serie de contextos sociales y culturales de acuerdo con los deseos o las necesidades de cada cual.

El inglés, hoy en día es uno de los idiomas más hablados e importantes del mundo. Por lo que creo que hay que promover la adquisición de este desde bien pequeños.

Beatriz Ruiz en su artículo de *La importancia de aprender inglés desde pequeño* (2015), afirma que está demostrado que aprender dos idiomas desde pequeño te facilita la comunicación, el aprendizaje es más natural y se interioriza el segundo idioma de forma innata. Además da ocho razones por las que es aconsejable que tus hijos aprendan inglés desde niños: (a) El bilingüismo mejora la atención; (b) La mente infantil absorbe mejor los conocimientos; (c) Puede aprender jugando y no hay forma que la diversión para interiorizar conocimientos desconocidos; (d) Aprender dos idiomas casi a la par ayuda a ejercitar la memoria a largo plazo y sirve de entrenamiento mental; (e) Se relacionará con niños de todo el mundo, y se comunicará desde pequeño; (f) Entenderá dibujos animados, películas... en inglés; (g) De pequeños hay más tiempo para empezar el aprendizaje; (h) es cuando se aprende a aprender.

Aprender una segunda lengua es un proceso costoso y duradero, donde el que aprende tiene que comprometerse, física, intelectual y emocionalmente para conseguir aprender la nueva lengua. Para ello, hay que buscar estrategias para fomentar el desarrollo de la lengua inglesa. La motivación es una de las condiciones necesarias para la disposición a aprender la nueva lengua, siendo uno de los objetivos principales de la gamificación, la metodología que se pretende adquirir para conseguirlo. Según Amabile (1990) "la motivación hacia la tarea es la que determina el alcance con que ella empleará plenamente sus habilidades propias del campo y sus habilidades propias de la creatividad al servicio de la ejecución creativa" (p.79).

En concreto, según el Decreto 38/2008, del 28 de marzo, del Consell, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Valenciana, lo más importante que hay que mirar respecto a los contenidos de la lengua extranjera, son:

- El descubrimiento progresivo de nuevo léxico y de nuevas y genuinas estructuras gramaticales, entonación y pronunciación.
- La comprensión de la idea global de textos orales en situaciones habituales de aula y cuando se habla de temas conocidos y predecibles.
- El conocimiento progresivo del funcionamiento de la lengua oral con curiosidad e interés por sus aspectos diferenciales con respecto a las lenguas cooficiales.
- El interés por participar en interacciones orales en las rutinas y situaciones habituales de comunicación.
- El descubrimiento y la identificación de diferentes portadores textuales en lengua extranjera
- La escucha y comprensión del sentido global de cuentos, tanto tradicionales como contemporáneos, con apoyo visual y/o gestual, como fuente de placer y de aprendizaje.
- La escucha, la memorización y el recitado, de forma individual y en grupo, de algunos textos de carácter poético, de tradición cultural o de autor, trabajados primero con recursos lingüísticos no verbales, de manera que se disfrute de las sensaciones que el ritmo, la rima y la belleza de las palabras producen.
- La utilización de las tecnologías de la información y comunicación para aumentar el vocabulario y las expresiones y disfrutar de los juegos de lengua.

De todos estos, los ítems que hacen referencia a este trabajo son cinco:

- El descubrimiento progresivo de nuevo léxico y de nuevas y genuinas estructuras gramaticales, entonación y pronunciación.
- La comprensión de la idea global de textos orales en situaciones habituales de aula y cuando se habla de temas conocidos y predecibles.
- El conocimiento progresivo del funcionamiento de la lengua oral con curiosidad e interés por sus aspectos diferenciales con respecto a las lenguas cooficiales.
- El interés por participar en interacciones orales en las rutinas y situaciones habituales de comunicación.
- La utilización de las tecnologías de la información y comunicación para aumentar el vocabulario y las expresiones y disfrutar de los juegos de lengua.

2.4 Estado del arte.

A lo largo del siglo XXI, más concretamente en los últimos años, las tecnologías han avanzado mucho hasta el punto el cual se conoce como la Revolución Tecnológica o Sociedad de la Información.

Este proceso dinámico anuncia un cambio fundamental en todos los aspectos de nuestras vidas, incluyendo la difusión de los conocimientos, el comportamiento social, las prácticas económicas y empresariales, el compromiso político, los medios de comunicación, la educación y la salud, el ocio y el entretenimiento. Nos encontramos, sin duda, en medio de una gran revolución, tal vez la mayor que la humanidad haya experimentado (Ministerio de Ciencia y Tecnología, 2003, p.19).

Esto ha sido un cambio muy grande en la sociedad, una puerta abierta a un mundo donde la comunicación es mucho más fácil, directa y rápida, además de ser una ventana a todo tipo de información.

Como Moreno, Leiva y Matas (2016) explican en su publicación *Mobile learning, Gamificación y Realidad Aumentada para la enseñanza-aprendizaje de idiomas*, que al analizar los Informes Horizon Report se destaca el empleo de los dispositivos móviles y tablets en las aulas, además de sus beneficios y posibilidades educativas. Además estos autores también explican la relevancia del el aprendizaje basado en los juegos (Gamificación) como una metodología innovadora. Con ello, describen una serie de métodos para el aprendizaje de idiomas. Según Cremades y García (2011; 2000), los principales métodos de enseñanza de una segunda lengua que han sido más frecuentemente utilizados, son los siguientes: Método gramática-traducción, Método natural, Método directo, Método audiolingüístico o audio-oral, Método situacional, Método comunicativo y Enfoque comunicativo. Respecto a las App's, más útiles de Android e iOS destacan las siguientes: Duolingo, Wlingua, Busuu, Vocabla, Lingualia, Funland, Juega y aprende idiomas, Spanish Learning Games, Bitstrips, Quiver, Chromville, Zookazam, Layar, Aurasma y Augment.

Por otro lado, Corbacho y Cruz (2016), en su *Plan de mejora de la motivación y la atención del alumnado en el aula ordinaria integrando las TIC*, pretenden que su proyecto motive al alumnado en el aula, enseñándole de forma dinámica e instructiva, para que quieran hacerlo de forma autónoma. Con ello todas las aulas en las que ellos van a trabajar, están equipadas con pizarra digital, proyector, ordenador, además de material adicional que pueden proporcionar las familias como son móviles o tablets.

Esta información se puede utilizar para saber o intuir que la introducción de las tablets en los alumnos de infantil puede ser sencilla, ya que crea cierta motivación en los niños y niñas. Además es una metodología que crea interés, ganas de aprender... Y como apuntaban Corbacho y Cruz (2016) todo esto hará que los alumnos y alumnas tengan ganas de realizar ellos solos el trabajo y el aprendizaje, siendo así de forma autónoma.

3. METODOLOGÍA

3.1 Objetivos.

- Objetivo general:
 - Diseñar y desarrollar una experiencia educativa mediante el uso de las tablets para promover el inglés en un aula de Educación Infantil.
- Objetivos específicos:
 - Analizar a nivel teórico las posibilidades de las las tablets en Educación Infantil para promover el inglés.
 - Crear diferentes actividades didácticas para trabajar el inglés mediante la gamificación y las tablets.
 - Evaluar la utilidad/practicidad y la efectividad de la experiencia mediante la observación directa.

3.2 Descripción de la metodología.

La metodología que se ha utilizado para la puesta en práctica ha sido la de Investigación-Acción, según Marqués y Ferrández-Berruero (2012) es una metodología utilizada en investigación educativa en la que el profesor investiga sobre su propia práctica docente. En el trabajo también se realiza una justificación de la necesidad de aplicar una metodología como esta cuando nos proponemos llevar a cabo proyectos de mejora. (p.1)

Elliott (1993), el principal representante de la investigación-acción, define esta metodología como “un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma”. La entiende como una reflexión sobre las acciones humanas y las situaciones sociales vividas por el profesorado que tiene como objetivo ampliar la comprensión (diagnóstico) de los docentes de sus problemas prácticos. Las acciones van encaminadas a modificar la situación una vez que se logre una comprensión más profunda de los problemas (Rodríguez, et al., 2010, p.4).

3.3 Contexto y participantes.

La puesta en práctica de este proyecto se ha desarrollado en un colegio de Burriana, situado en las afueras de esta localidad. El colegio se caracteriza por ser el único en ser plurilingüe en dicho municipio. Han participado los 31 alumnos de 3º de Infantil, 11 de los cuales eran niños y 20 eran niñas. Todos están entre las edades de 5 y 6 años.

3.4 Instrumentos.

Las técnicas principales que han sido utilizadas son la observación directa mediante una escala de estimación, y la entrevista.

La observación puede ser no participante o participante, según si el investigador examina e interpreta la realidad de manera planificada e intencionada, sin modificarla. El observador no forma parte habitual y cotidiana del escenario a observar. O si el investigador observar al mismo tiempo que se participa en las actividades propias del grupo que se está investigando.

En este caso la observación ha sido participante. Así pues la observación participante se ha realizado con el instrumento escala de estimación donde se va anotando en una tabla la frecuencia, intensidad o duración con que se producen las conductas o actitudes (escala de actitudes). Por ejemplo la utilizada en este proyecto ha sido la siguiente: 1) Nada, 2) Poco, 3) Bastante, 4) Mucho. En la escala de actitudes, los enunciados miden una actitud personal ante otras personas, objetos o situaciones.

La escala de estimación que se ha realizado para la observación de esta práctica ha sido la de a continuación:

FICHA OBSERVACIONAL DE LA PUESTA EN PRÁCTICA

- INDICADORES DE UTILIDAD/PRACTICIDAD

Marcar el siguiente cuestionario según el grado de utilidad, practicidad de la puesta en práctica que se considere, siendo 1 nada y 4 mucho.

(1) Nada (2) Poco (3) Bastante (4) Mucho

1. Problemas técnicos...	1	2	3	4
2. Motivación, actitud activa...	1	2	3	4
3. Flexibilidad, atención a la diversidad...	1	2	3	4
4. Atención, inmersión...	1	2	3	4
5. Competencia digital...	1	2	3	4

Figura 2. Indicadores de utilidad/practicidad.

Observaciones de los respectivos indicadores:

- INDICADORES DE EFECTIVIDAD

Marcar el siguiente cuestionario según el grado efectividad de la puesta en práctica que se considere, siendo 1 nada y 4 mucho.

(1) Nada (2) Poco (3) Bastante (4) Mucho

1. El descubrimiento progresivo de nuevo léxico y de nuevas y genuinas estructuras gramaticales, entonación y pronunciación.	1	2	3	4
2. La comprensión de la idea global de textos orales en situaciones habituales de aula y cuando se habla de temas conocidos y predecibles.	1	2	3	4
3. El conocimiento progresivo del funcionamiento de la lengua oral con curiosidad e interés por sus aspectos diferenciales con respecto a las lenguas cooficiales.	1	2	3	4
4. El interés por participar en interacciones orales en las rutinas y situaciones habituales de comunicación.	1	2	3	4
5. La utilización de las tecnologías de la información y comunicación para aumentar el vocabulario y las expresiones y disfrutar de los juegos de lengua.	1	2	3	4

Figura 3. Indicadores de efectividad.

Observaciones de los respectivos indicadores:

Por otro lado una entrevista es una técnica que está orientada a obtener información de manera oral y personalizada sobre acontecimientos vividos y aspectos personales y relevantes de los informantes en relación a la situación que se está estudiando (Massot, Dorio y Sabariego, 2004).

En concreto la entrevista se ha realizado a la tutora del curso de 3º de Infantil, clase con la cual se ha puesto en práctica este proyecto. Las preguntas que se han utilizado son:

1. ¿Utilizas las Tecnologías en el aula para promover los distintos aprendizajes? ¿Cuáles?
2. ¿Crees que las tablets son un buen recurso? ¿Por qué?
3. ¿Alguna vez los alumnos y alumnas han trabajado con tablets?
4. ¿Crees que tienen riesgos, además de ventajas? ¿Cuáles?
5. ¿Utilizar el juego (gamificación) para aprender, es más interesante y gratificante que otra metodología?
6. ¿Cuánta importancia le das al inglés en los alumnos y alumnas de infantil? ¿Se fomenta lo suficiente (se dan las horas suficientes)?

Como se puede observar los temas más importantes de la entrevista son tablets, sus riesgos y ventajas, gamificación e inglés.

La transcripción de la entrevista se puede encontrar en el anexo 1.

3.5 Procedimiento y descripción de la experiencia.

La puesta en práctica de este proyecto se ha llevado a cabo en 7 sesiones de 20 – 25 minutos cada una de ellas, para ello se han hecho grupos de 4 – 5 niños heterogéneos.

Todas las sesiones han tenido las mismas partes. Unas actividades de una App “Inglés para niños” y otras actividades de una página web “English for Little Children”. Se han destinado 15 minutos aproximadamente a cada una de las dos actividades, completando así las sesiones de 25 – 30 minutos. A continuación se muestra una tabla donde se describe más detalladamente cada una de ellas:

Actividad 1: ENGLISH FOR LITTLE CHILDREN	<p>Descripción: es una página web destinada al aprendizaje del inglés como lengua extranjera en las primeras edades. Su principal finalidad es la de ser un recurso más para las clases de inglés, una ayuda para el docente y no su sustituto. Ya que es necesaria la interacción social. Es una manera de aprender inglés mediante sistemas multimedia, con una imagen animada que cautiva a los alumnos y están llenos de juegos informáticos.</p>
	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estimular el deseo de aprender y jugar utilizando el inglés. - Contribuir al desarrollo global e integral del alumnado. - Aceptar la lengua inglesa como vehículo de aprendizaje y juego. - Reconocer y responder al lenguaje dentro de un contexto. - Desarrollo de la orientación espacial, coordinación física, memoria, discriminación auditiva, motricidad fina... - Promover la participación activa de los alumnos en el proceso de aprendizaje.
	<p>Contenidos: el vocabulario de diferentes temas; el colegio, el cuerpo, ropa, casa, familia, juguetes alimentos, transportes, animales domésticos y animales salvajes, se dividen en tres niveles.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje activo: bag, leg, hat, door, this is my dad... - Lenguaje receptivo: I've got a bag, how many legs are there?, can I have my hat?, I've got a red door, let's learn about the family... - Lenguaje adicional: let me the bag, make pairs, click, match, listen, try again...

Actividad 2: INGLÉS PARA NIÑOS	Descripción: es una aplicación educativa gratuita para niños y principiantes para aprender palabras básicas en inglés de una manera divertida. Consta de tres partes: <ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje: Se muestra una palabra aleatoria de la categoría seleccionada con su imagen y pronunciación. - Juego 1: aparece una imagen aleatoria de la categoría seleccionada y se le pide que seleccione la palabra correcta de las opciones. - Juego 2: se muestra una palabra aleatoria de la categoría seleccionada y se le pide que seleccione la imagen correcta de las opciones.
	Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> - Despertar el interés por aprender mediante el juego, inglés. - Desarrollar diferentes habilidades para el manejo del juego. - Promover el aprendizaje significativo del vocabulario de diferentes contextos. - Desarrollar la discriminación auditiva. - Atraer la atención de los niños con imágenes animadas.
	Contenidos: el vocabulario de animales (animals), números (numbers), frutas (fruits), verduras (vegetables), colores (colors), transporte (transport), países (countries), trabajos (occupations), objetos escolares (school objects), verbos (verbs), deportes (sports), instrumentos musicales (music instruments), ropa (clothes), alimentos (foods)

Figura 4. Descripción de las actividades, objetivos y contenidos utilizados en la puesta en práctica.

Para terminar, al final de la puesta en práctica, se preguntó cuántos de ellos tenían tablets, y 22 niños de los 31 que hay en la clase, tienen una o más tablets en casa, además de otros dispositivos electrónicos.

4. RESULTADOS

4.1 Utilidad/Practicidad.

Respecto a los indicadores de *Utilidad/Practicidad* de los 7 grupos todos tienen un “3” (bastante) en el **indicador 1** (problemas técnicos), ya que algunas tablets daban problemas a la hora de detectar la huella y no respondían a la acción que se deseaba.

Respecto al **indicador 2** (motivación, actitud activa) todos los grupos tienen un “4” (mucho), menos el grupo 4 que tiene un “3” (bastante), este grupo estaba más alborotado de lo normal y no prestaban mucha atención a las indicaciones. Los cuatro grupos restantes han mostrado gran interés, motivación y implicación en la lengua inglesa, por ejemplo Alumno1 dijo: “esto es chulísimo”, y Alumno2 contestó: “Yo prefiero esto, porque siempre estamos pintando con Clara (clase de inglés), y me aburre...”.

En relación al **indicador 3** (flexibilidad, atención a la diversidad) todos los grupos tienen un 4 (mucho), solo había una niña con un retraso en el lenguaje y se ha procurado ponerla en un grupo de cuatro en vez de cinco, con los compañeros más tranquilos y trabajadores. Así se ha conseguido

que pueda entender todo lo que se explicaba y ha seguido el ritmo de sus compañeros a la perfección.

Siguiendo como el **indicador 4** (atención, inmersión), los 7 grupos tienen un 4 (mucho), a pesar que en el indicador 2 un grupo estaba menos motivado que los demás, cabe decir que finalmente todos han conseguido una buena inmersión en la lengua y han aprendido algo de esta experiencia. Por último el **indicador 5** (competencia digital) el grupo 5 tiene un “2” (poco), ya que no sabían apenas como coger la tablet y aún menos manejarla, puesto que alguno que otro no sabía que era táctil. Los grupos 1, 2, 4, 6 tienen un “3” (bastante), aunque tenían claro cómo coger la tablet, no tenían demasiada idea que botones apretar y cuáles no. Finalmente los grupos 3 y 7 tienen un “4” (mucho), en dicho indicador ya que tenían un manejo total de la tablet sin haber tenido que explicar nada referente a su funcionamiento. Los niños que han obtenido menos puntuación ha sido debido a que en sus casas no tienen tablets, a diferencia de los otros que han utilizado tablets antes o que poseen una o más de ellas en sus casas.

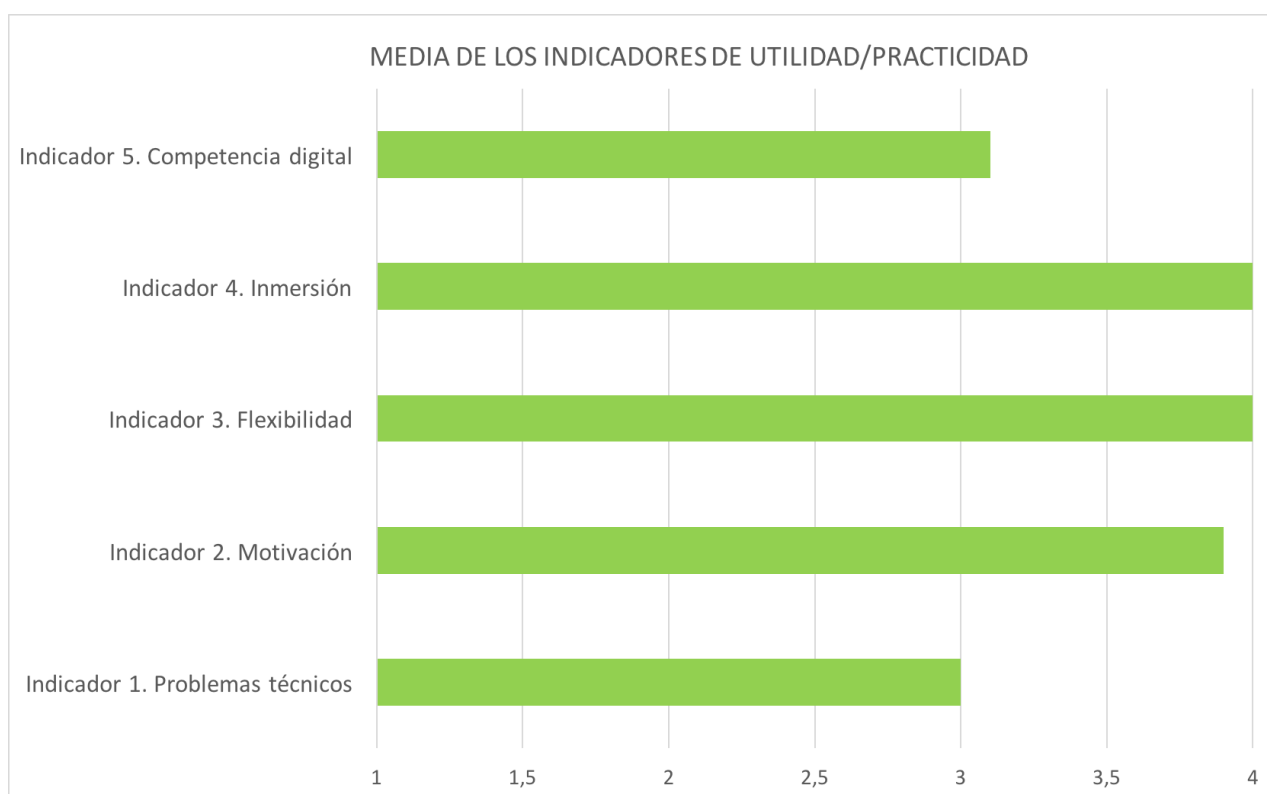


Figura 5. Medias aritméticas de los indicadores de Utilidad/Practicidad

Como se puede observar los indicadores de Utilidad/Practicidad con la media más alta son el **indicador 3** (flexibilidad, atención a la diversidad) y el **indicador 4** (atención, inmersión), con la máxima puntuación (4). Siguiendo con el **indicador 2** (motivación, actitud activa) se aprecia que ha obtenido una puntuación de una décima por debajo de los indicadores con la puntuación máxima, por lo tanto su puntuación ha sido de 3.9. Por otro lado el **indicador 5** (competencia digital) ha obtenido una media de 3.1, sobrepasando por una décima al indicador que queda. Este es el **indicador 1**, (problemas técnicos) que ha obtenido una puntuación media de 3.

Las medias son bastante altas y ninguna baja del 3, siendo 4 la puntuación máxima y 1 la mínima.

4.2 Efectividad.

Respecto a los Indicadores de *Efectividad*, en el **indicador 1** (el descubrimiento progresivo de nuevo léxico y de nuevas y genuinas estructuras gramaticales, entonación y pronunciación) los grupos 1, 2 y 4 tienen una puntuación de “3” (bastante) y los grupos 3, 5, 6, y 7 un “4” (mucho). Los grupos que han obtenido un bastante se debe a que estaban más ilusionados en tener una tablet y poder jugar que en centrarse más en aquello que iban a aprender, aun así todos han aprendido vocabulario nuevo. Los que han obtenido un mucho, estaban más interesados en poder aprender más palabras en inglés y poder contárselo a sus padres al salir del cole, como dijo Alumno3: “Que guay, yo con mi padre también juego a juegos en inglés, cuando salga le voy a decir que solo he fallado dos veces, y que avestruz es ostrich”.

Según el **indicador 2** (la comprensión de la idea global de textos orales en situaciones habituales de aula y cuando se habla de temas conocidos y predecibles) los grupos 1, 3 y 4 tienen un “2” (poco), ya que la primera introducción que se les hacía a los niños era en inglés puesto que estos tres grupos no entendían nada y se tuvo que pasar al castellano. Los grupos 2, 5, 6 tienen un “3” (bastante), porque entendieron mejor aquello que se iba diciendo, se tuvo que traducir algunas palabras pero en general sabían de aquello que estaba explicando, y el grupo 7 tiene una puntuación de “4” (mucho), todos los miembros del grupo tienen un nivel de inglés bastante bueno y no ha hecho falta traducir apenas nada, cabe decir que lo que estaba explicando era con un vocabulario muy sencillo, adecuado para ellos.

Siguiendo con el **indicador 3** (el conocimiento progresivo del funcionamiento de la lengua oral con curiosidad e interés por sus aspectos diferenciales con respecto a las lenguas cooficiales), los grupos 1, 2 y 4 tienen un “2” (poco), no repetían casi nunca las palabras que se reproducían para describir que era cierta imagen. Los grupos 3, 5, 6 y 7 tienen un “3” (bastante), todos bastantes veces repetían la pronunciación que se reproducía.

En relación al **indicador 4** (el interés por participar en interacciones orales en las rutinas y situaciones habituales de comunicación), los grupos 1, 2 y 4 tienen una puntuación de “3” (bastante) habían comentado alguna cosa que otra, pero en relación con los cuatro otro grupos no era lo suficiente. Y los grupos restantes el 3, 5, 6, y 7 tienen un “4” (mucho) ya que tenían mucho ímpetu en comentar todo lo que podían referido a esta actividad. Hay que destacar que muchos niños que siempre han sido tímidos en comentar alguna cosa, aunque estén en los grupos que han obtenido la puntuación más baja se han superado individualmente.

Para terminar, en el **indicador 5** (la utilización de las tecnologías de la información y comunicación para aumentar el vocabulario y las expresiones y disfrutar de los juegos de lengua), los 7 grupos, tienen una puntuación de “4” (mucho), ya que los 7 grupos, es decir, los 31 alumnos han utilizado las tablets para para aumentar el vocabulario en inglés de diversos temas y además han disfrutado y se les ha visto reírse y estar contentos realizando dicha actividad.

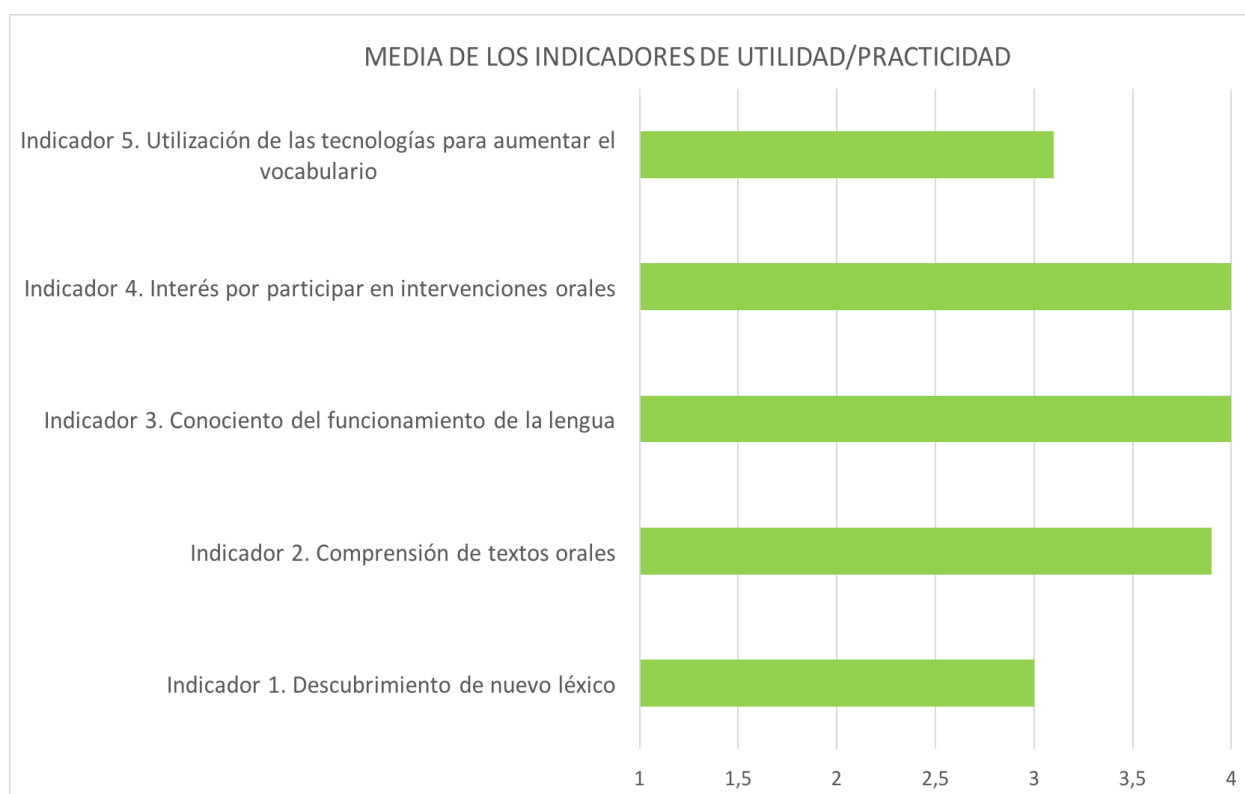


Figura 6. Medias aritméticas de los indicadores de Efectividad

Por consiguiente, se puede apreciar que el indicador con la media más alta es el **indicador 5** (la utilización de las tecnologías de la información y comunicación para aumentar el vocabulario y las expresiones y disfrutar de los juegos de lengua), este es el que ha obtenido la máxima puntuación. Así pues, por contra, **el indicador 3** (el conocimiento progresivo del funcionamiento de la lengua oral con curiosidad e interés por sus aspectos diferenciales con respecto a las lenguas cooficiales) ha sido el indicador con la puntuación más baja, con una media de 2'6.

El **indicador 1** (el descubrimiento progresivo de nuevo léxico y de nuevas y genuinas estructuras gramaticales, entonación y pronunciación) y **el indicador 4** (el interés por participar en interacciones orales en las rutinas y situaciones habituales de comunicación) han obtenido la misma media, con un 3'6.

Por último el **indicador 2** (la comprensión de la idea global de textos orales en situaciones habituales de aula y cuando se habla de temas conocidos y predecibles) ha obtenido una puntuación media de 2'6, estando a una décima por encima del indicador 3 que ha obtenido la puntuación más baja como se ha dicho anteriormente.

4.3 Valoración de la docente.

La docente del curso de Infantil, con el cual se ha puesto en marcha la puesta en práctica, se ha mostrado bastante reacia a hacer cosas nuevas. No le gusta hacer nada que salga de su programación ya preestablecida.

Para poner en práctica el proyecto se ha tenido que estar detrás de la docente bastante tiempo hasta que se decidió un día para poder empezar. A pesar de esto, se ha podido poner en práctica de forma satisfactoria, aunque no se ha podido disponer de más tiempo para realizar cada sesión. Una vez la sesión se pudo realizar, los alumnos y alumnas estaban súper contentos y motivados, y estos le pedían a la docente si se podían hacer más sesiones utilizando las tablets. La docente le expuso a la investigadora las opiniones de los niños y niñas, dejando caer que pronto se volverían a utilizar.

El día 10 de mayo, el colegio hizo una sesión de “puertas abiertas”, para que los padres y madres de los niños y niñas que están a día de hoy en la guardería del colegio o para aquellos que quieren informarse de las metodologías y rutinas que se utilizan en dicho colegio, para así poder traer a sus hijos e hijas al colegio. Con todo ello, la docente de 3º de Infantil, que a su vez es la coordinadora de Infantil, pidió a la Investigadora que trajera las tablets ese día para hacer ver a los que iban a informarse que en el cole se trabaja mediante tablets. Por ello la investigadora diseñó una sesión con un grupo de niños, utilizando las tablets, tanto en español como en inglés.

Todo esto dejó con la boca abierta a los padres y además estos mostraron una actitud muy participativa y buena a la hora de interesarse por hacer preguntas y mostrar su agrado hacía la metodología del colegio.

Después de esta sesión la tutora dejó los dos últimos días que la Investigadora estaba en el colegio para que volviera a realizar algunas sesiones con los niños y niñas con las tablets. Se pudo comprobar lo rápido que los niños aprenden ya que ninguno de ellos necesitaba ayuda para manejarla. Todos aprendieron que botones apretar y cuáles no. Además de cómo entrar en los juegos y salir. De poner volumen o quitar, entre otras acciones.

La tutora después de todo esto mostró su agradecimiento, pero siempre poniendo la pega de que no sería una buena metodología utilizar tablets solamente y no libros o cuadernos. Cómo respondió en la entrevista realizada, “Las tablets son un buen recurso como complemento porque son muy motivadoras y llamativas visualmente... uno de los riesgos es que disminuyen las relaciones interpersonales”.

5. CONCLUSIONES

La introducción de las tecnologías en un aula de Infantil ha sido una experiencia muy enriquecedora tanto para la Investigadora como para los niños y niñas. Las tecnologías están presentes en nuestro día a día, además en los últimos años se han introducido en la educación y han supuesto un gran cambio en ella, por ello hay que adaptarse a ellas.

En el presente trabajo se ha pretendido diseñar y desarrollar una experiencia educativa mediante el uso de las tablets para promover el inglés en un aula de Educación Infantil.

Los principales resultados que se han obtenido respecto al nivel de practicidad/utilidad cabe destacar que se han obtenido puntuaciones muy altas en relación a la motivación y flexibilidad, pero por el contrario los problemas técnicos han sido bastante frecuentes y por ello esto ha sido un gran inconveniente. Respecto a los resultados que se han obtenido a nivel de efectividad sobresale el indicador de la utilización de las tecnologías para incrementar el inglés en los niños y niñas. Por último la comprensión de la idea global de textos orales en las situaciones vivenciadas, ha sido escasa ya que el nivel de inglés en muchos de ellos es bastante flojo para su edad.

Esta práctica con tablets ha hecho que el aprendizaje sea atractivo y motivador, esto va en la misma línea que De La Mano (2017) ya que confirma que la tablet es un recurso que nos permite crear un entorno de aprendizaje estimulador, atractivo y motivador.

Además se ha podido comprobar que el clima del aula era diferente en las sesiones que se han utilizado las tablets, en comparación a la clase de inglés impartida en el colegio. Se ha pasado de no hacer caso a la maestra y pasarse las clases pintando a estar atentos y inmersos en la sesión pudiendo apreciar los aprendizajes de cada uno de los alumnos y alumnas. Así pues esto ya lo afirmaba Camacho y Esteve (2016) cuando decía que “La interacción y la gamificación contribuyen a la mejora del interés del alumno por los diferentes temas a trabajar. E incluso, tal y como apuntan algunos docentes, en algunas clases más conflictivas, el clima del aula ha cambiado a mejor” (p.49).

La puesta en práctica de este trabajo ha llevado consigo algunas limitaciones, empezando por los pequeños obstáculos que puso la docente del curso, aun así se pudo salir de su rutina y dar comienzo a la práctica.

Por otro lado, una vez en marcha, el tiempo ha sido muy escaso, ya que no se podía hacer más de una sesión por día, y esto ha alargado el proyecto a una semana y media, pudiéndose haber hecho en mucho menos tiempo. Otro aspecto a destacar positivamente es el espacio que se le ha dejado a la Investigadora para realizar las sesiones. Ha sido un espacio fuera del aula, y esto ha ayudado a la concentración de cada uno los niños y niñas. Era un espacio perfecto para poder estar las 5 – 6 personas de manera que se veían todos las caras ya que había una mesa redonda, y se podía atender a todos los niños sin ninguna dificultad.

Si esto se hubiera podido haber hecho de diferente forma, lo mejor hubiera sido tener total libertad para elegir el tiempo de sesiones que se pueden realizar por día y el tiempo de cada sesión.

Este trabajo ha sido una gran experiencia para conocer las inquietudes, gustos y motivaciones de los alumnos mediante los diferentes juegos. Además ha sido enriquecedora, partiendo de un clima con mucha confianza, donde no había miedo a equivocarse. También ha mostrado a la Investigadora la paciencia que tiene y ha creado mucha más confianza en ella misma de la que tenía al haber conseguido sus propósitos.

6. REFERENCIAS

Alpuente. E. (2016). La tecnología en el aula ayuda a los jóvenes a aprender divirtiéndose. *El Mundo*. Recuperado de:

<http://www.elmundo.es/sociedad/2016/09/12/57d68a4be2704e46148b45a7.html>

Amabile, T.M. (1990). Within you, without you. The social psychology of creativity and beyond. En M.A. Runco y R. Albert (Coord.), *Theories of creativity* (pp. 116-134).

Camacho, M., y Esteve, F. (Ed.). (2016). *Los dispositivos móviles en educación y su impacto en el aprendizaje*. Madrid, España: Artes Gráficas.

Cascales. A., y Bernabé. R. (2013). Tablets en Educación Infantil: una cuestión metodológica. *Revista Didáctica, Innovación y Multimedia*, 25, 1-3.

Corbacho, N. P., y Cruz, G. G. (2016). *Plan de mejora de la motivación y la atención del alumnado en el aula ordinaria integrando las TIC* (Trabajo de Fin de Grado). Universidad de La Laguna, Santa Cruz de Tenerife.

Cremades, R. (2011). Aprendizaje de idiomas. Cómo afrontar. En R. Cremades. *Estudiar con cabeza y corazón*. Málaga: Arguval.

Decreto 38/2008, de 28 de marzo, del Consell, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunitat Valenciana. [2008/3838]

De la Mano, C. E. (2017). Uso de la TABLET en el aula de Audición y Lenguaje como recurso innovador. *Publicaciones didácticas*, 82, 1-5.

Elliott, J. (1993). *El cambio educativo desde la investigación-acción*, Madrid: Morata.

Erikson, E. (1982). *Juego y Desarrollo*. Barcelona: Crítica.

Figel, J. (2007). Competencias clave para el aprendizaje permanente, un Marco de Referencia Europeo. *Diario Oficial de la Unión Europea*. Recuperado de:

<http://www.mecd.gob.es/dctm/ministerio/educacion/mecu/movilidad-europa/competenciasclave.pdf?documentId=0901e72b80685fb1>

Gálvez, R. E. (2013). *Metodología activa: favoreciendo los aprendizajes*. Recuperado de: <http://lainfotecasantillana.com/wp-content/uploads/2013/11/CUADERNO-DE-APOYO-1.pdf>

Gonell, A. (2015). *Tema 1, Didáctica General* (Apuntes de clase). Universidad Jaume I.

Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons.

Lee, J.; Ceyhan, P.; Jordan-Cooley, W. & Sung, W. (2013) *GREENIFY: A Real-World Action Game for Climate Change Education. Simulation & Gaming*, Paper. Recuperado de: <http://gamesresearchlab.com/wp-content/uploads/2015/11/Lee-et-al-2013-Simulation-and-Gaming.pdf>

Marqués, M., y Ferrández, B. R. (2012). Investigación Práctica en Educación: Investigación-Acción. *TICs para el Aprendizaje de la Ingeniería*, 1-5.

Massot I., y Sabariego, R. (2004). Estrategias de recogida y análisis de la información. En Bisquerra, R.(2004). *Metodología de la investigación educativa*. Madrid: La Muralla.

Mishra, P., & Koehler, M. (2007). Technological pedagogical content knowledge (TPCK): Confronting the wicked problems of teaching with technology. In C. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2007* (pp. 2214-2226). Chesapeake, VA: Association for the Advancement of Computing in Education.

Molina, P. A. (2015). *El uso de juegos para la enseñanza de Inglés en Educación Primaria* (Trabajo de Fin de Grado). Universidad de Jaén.

Moreno, N. M., Leiva, J. J., y Matas, A. (2016). Mobile learning, Gamificación y Realidad Aumentada para la enseñanza-aprendizaje de idiomas. *International Journal of Educational Research and Innovation (IJERI)*, 6, 16-34.

Moyles, J. R. (1990). *El juego en la Educación Infantil y Primaria*. Madrid: Morata.

Nogueira, P. M., y Ceinos, S. C. (2015). Influencia de la tablet en el desarrollo infantil: perspectivas y recomendaciones a tener en cuenta en la orientación familiar. *Tendencias Pedagógicas*, 26, 1-18.

Pastor, L. A. (2014). *El juego como herramienta en el aprendizaje del inglés* (Trabajo de Fin de Grado). Universidad de Valladolid.

Rodríguez, G. S., Herráiz, D. N., Prieto, H. M., Martínez, S. M., Picazo, Z. M., Castro, P. I., y Bernal, E. S. (2010). Investigación Acción. *Universidad Autónoma de Madrid*. Recuperado de: https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/Inv_accion_trabajo.pdf

Ruiz, B. (2015). La importancia de aprender inglés desde pequeño. *ABC*. Recuperado de: <http://www.abc.es/familia-educacion/20150216/abci-importancia-aprender-ingles-desde-201502160636.html>

Ruiz, G. S. (2010). *Práctica educativa y creatividad en Educación Infantil* (Tesis doctoral). Universidad de Málaga.

Samsung (2015). Quince colegios de toda España se unen este curso al proyecto Samsung Smart School. *Samsung*. Recuperado de: <http://www.samsung.com/es/news/local/samsung-smart-school/>

7. ANEXOS

- Anexo 1: transcripción de la entrevista a la maestra de 3º de Infantil.

Investigadora: -¿Utilizas las Tecnologías en el aula para promover los distintos aprendizajes? ¿Cuáles?

Maestra: -Sí, utilizamos pizarra digital y ordenador.

Investigadora: -¿Crees que las tablets son un buen recurso? ¿Por qué?

Maestra: -Las tablets son un buen recurso como complemento porque son muy motivadoras y llamativas visualmente lo que pasa es que necesitas también un poco la ayuda de algún profesor más.

Investigadora: -¿Alguna vez los alumnos y alumnas han trabajado con tablets?

Maestra: -En Infantil no, pero en Primaria sí.

Investigadora: -¿Crees que tienen riesgos, además de ventajas? ¿Cuáles?

Maestra: -Sí, ventajas muchas, pero riesgos por ejemplo, peligros en los contenidos si no está controlado, una mala utilización de la cámara, la vista si se usa excesivamente, pueden crear también dependencia y ansiedad, y disminuyen las relaciones interpersonales.

Investigadora: -¿Utilizar el juego (gamificación) para aprender, es más interesante y gratificante que otra metodología?

Maestra: -Sí, siempre, porque aprenden sin darse cuenta, jugando.

Investigadora: -¿Cuánta importancia le das al inglés en los alumnos y alumnas de infantil? ¿Se fomenta lo suficiente (se dan las horas suficientes)?

Maestra: -Sí, es muy importante porque a estas edades tienen más facilidad de aprendizaje y creo que sí, que estamos suficientes horas.