

**UNIVERSITAT  
JAUME•I**

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

**“EDUCANDO EMOCIONES CON TIC”**

**Alumna:** Alba Prades Izquierdo

**Tutora de TFG:** María Gracia Valdeolivas

**Área de conocimiento:** Diseño de actividades innovadoras  
con TIC

**Curso académico:** 2016/2017

## ÍNDICE.

AGRADECIMIENTOS.	3
RESUMEN.	4
JUSTIFICACIÓN.	5
1. MARCO TEÓRICO.	6
1.1. Las TIC en educación.	6
1.2. La educación emocional en educación Infantil.	7
2. METODOLOGÍA.	9
2.1. Objetivos y contenidos.	11
2.2. Recursos materiales.	11
2.3. Cronograma	12
2.4. Evaluación.	13
3. RESULTADOS.	16
4. CONCLUSIONES.	18
5. BIBLIOGRAFÍA.	21
6. ANEXOS.	22

## **AGRADECIMIENTOS.**

A mi tutora de TFG, Gracia Valdeolivas, por la ayuda brindada a lo largo de este trabajo y por la paciencia a la hora de corregírmelo. Muchas gracias.

A ti Mercedes Monedero, por ayudarme y empujarme a tomar la decisión que tanto me costó, por ser el impulso que ha hecho que hoy, cuatro años después esté realizando el sueño que tanto deseaba y que tan poco me creía. Gracias por darme la seguridad que necesitaba.

Agradecer además a Gemma Vivas Lucena, compañera de viaje y hoy amiga, por la ayuda recibida durante los tres años de carrera compartidos, y ya no solo por eso sino por el apoyo moral que hizo que este sueño no quedara solo en una pequeña experiencia.

A mi padre, Miguel Ángel Prades, por la ayuda recibida a lo largo de este TFG, gracias a ti hoy sé un poco más sobre las nuevas tecnologías, gracias por apoyarme y hacer que esto haya sido menos difícil de lo que pensaba. Te quiero papá.

Por último a ti Antonio, por aguantar mi negativismo, fruto del estrés por querer llegar a todo, por darme fuerza para continuar cuando pensaba que no podía. Te quiero.

## **RESUMEN.**

El presente Trabajo Final de Grado, "Educando emociones con TIC", posee una modalidad de carácter profesionalizador con la finalidad de crear, proponer o desarrollar una acción profesional y queda enmarcado en el ámbito de la educación emocional.

El objetivo principal de este TFG es aumentar la competencia emocional así como la competencia TIC, mediante el diseño y creación de una serie de actividades relacionadas al conocimiento de las cuatro emociones básicas y que han sido realizadas por un grupo de alumnos/as de 2º ciclo de Educación Infantil con un dispositivo Tablet.

**Palabras clave:** Educación emocional, TIC, Educación Infantil, actividades.

## **ABSTRACT.**

The present Final Grade, "Educating emotions with ICT", has a professional character mode with the purpose of creating, propose or develop a professional action and is framed in the field of emotional education.

The main objective of this thesis is to increase the emotional competence through ICTS through the design and creation of a series of activities related to the knowledge of the four basic emotions and that have been carried out by the students of the 2nd cycle of early childhood education with a tablet.

**Key words:** Emotional Education, ICT, Early Childhood Education, activities.

## **JUSTIFICACIÓN.**

El trabajo desarrollado en las siguientes páginas versa sobre la Educación Emocional en Educación Infantil, en concreto en el reconocimiento de las cuatro emociones básicas (alegría, tristeza, miedo y enfado) a través de las TIC. Este trabajo va dirigido a un grupo reducido de alumnos/as de edades comprendidas entre 3 y 4 años.

La elección de este tema surge del interés propio y la importancia que tiene en los alumnos y alumnas este tipo de educación, pues como bien dice (Cassà, 2007, pág. 9), en la etapa de desarrollo de 0 a 6 años, los aspectos emocionales juegan un papel esencial para la vida y constituyen la base o condición necesaria para el progreso del niño en las diferentes dimensiones de su desarrollo.

Si retrocedemos unos años atrás, este tipo de educación no era contemplada de igual modo que actualmente, pues era más primordial que un alumno/a supiese leer o escribir antes que aprendiera a reconocer aquellas emociones que sentía en su día a día.

Actualmente los docentes empiezan a tomar conciencia sobre la importancia que supone fomentar este tipo de educación para el desarrollo integral del alumnado, así como ayudarle a aumentar el bienestar social y personal.

Vivimos en una sociedad en la que el estrés, la ansiedad y la depresión son emociones presentes en multitud de personas y educar las emociones podría ser una medida de prevención de este riesgo. Es por ello por lo que los docentes deberían conocer los beneficios que supone trabajar las emociones desde la infancia y promover una educación emocional continua a lo largo de la etapa escolar.

De igual modo, las nuevas tecnologías han supuesto un gran cambio a nivel social y cultural, al tiempo que ha permitido que la educación de un paso adelante, pues resulta una herramienta muy útil tanto para los docentes como para el alumnado el cual se muestra muy receptivo ante ellas. Es necesario aprovechar de la mejor manera posible esta herramienta que nos sirve de enlace a multitud de contenidos y conocimientos.

Es por ello por lo que elegí un recurso tecnológico como herramienta para realizar las actividades relacionadas con el aprendizaje de las cuatro emociones básicas.

## **1. MARCO TEÓRICO**

### **1.1. Las TIC en educación**

Actualmente, vivimos en una sociedad en la que el uso de las nuevas tecnologías, es un hecho básico y fundamental en nuestras vidas, forma parte de nuestro día a día. Sólo nos tenemos que parar a observar en una calle para ver la cantidad de gente que porta consigo un dispositivo móvil, tableta, teléfono, mp3, etc.

Sin dudarlo, estamos inmersos en un mundo tecnológico, y este abarca cualquier actividad cotidiana de nuestras vidas. En definitiva, las nuevas tecnologías invaden nuestras vidas pues “se trata de transformaciones a muchos niveles que afectan desde la educación hasta la salud, el ocio o el trabajo. A esta nueva realidad la identificamos como Sociedad de la Información.” (Arrabal y Granados, 2007, pág. 25).

Actualmente desde que los niños y niñas nacen, parece que exista una fuerza interior que los acerque a este mundo, es como si desde recién nacidos estuvieran programados para saber utilizar las nuevas tecnologías, este fenómeno se caracteriza por el nombre de “nativos digitales” (Prensky, 2001, pág. 2).

Es evidente la gran repercusión que tiene en los más pequeños y por ello debemos plantearnos la necesidad de incluir las TIC en la educación como recurso didáctico-pedagógico, teniendo en cuenta la gran repercusión que estas tienen y los avances que han creado en nuestra sociedad, y por qué no, aprovechando la motivación y el interés que tienen los niños y niñas respecto a las TIC.

“El uso de las TICs en el aula proporciona tanto al educador como al alumno una útil herramienta tecnológica posicionando así a este último en protagonista y actor de su propio aprendizaje. De tal forma, asistimos a una renovación didáctica en las aulas donde se pone en práctica una metodología activa e innovadora que motiva al alumnado en las diferentes disciplinas o materias. Además, los diferentes recursos multimedia aumentan la posibilidad de interactuar facilitando el aprendizaje significativo.” (Cobos, 2009, pág. 33).

La realidad es que la Ley Orgánica de Educación ya contempla en el marco de la propuesta realizada por la unión europea, en la cual se establecen las 8 competencias básicas, el tratamiento de la información y competencia digital entre estas ocho competencias. ¿Pero hasta qué punto se lleva a cabo esta competencia? ¿Qué uso se hace de ellas?

Surgen gran número de interrogantes, como por ejemplo si las TIC se están incorporando en los centros escolares de nuestro país únicamente desde un punto de vista tecnológico o también desde una perspectiva pedagógica y en qué medida, o si existe algún tipo de valoración de la eficacia de las TIC para la mejora de la calidad de la enseñanza. Estas y muchas otras cuestiones piden una reflexión profunda para conocer dónde nos encontramos y hacia dónde vamos. (Martín Laborda, 2005, pág. 4).

Actualmente el profesorado utiliza las TIC en la búsqueda de actividades y recursos para el aula o para la formación y como herramientas para que sus alumnos/as realicen ciertas tareas de aprendizaje. Pero ¿son los profesores conscientes de la gran repercusión que puede tener las TIC como herramienta didáctica y hasta qué punto es necesario introducirlas como una asignatura más?

“La mayoría de los gobiernos y de los educadores reconoce que la utilización de las TIC en la enseñanza mejora su calidad. Sin embargo, se trata, no ya de enseñar sobre TIC, es decir de formar en las habilidades y destrezas que son necesarias para desenvolverse con soltura en la SI; sino de dar un paso más y entender que utilizar las TIC en el aula significa seleccionar algunas de las herramientas que ofrecen las TIC y usarlas desde una perspectiva pedagógica, pero no como un complemento a la enseñanza tradicional sino como una vía innovadora que, integrando la tecnología en el currículo, consigue mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje y los progresos escolares de los alumnos. Se trata, pues, de enseñar con TIC y a través de las TIC, además de sobre TIC o de TIC. (Martín Laborda, 2005, pág. 5).

## 1.2 La educación emocional en educación Infantil.

Por otro lado no podemos olvidarnos de la etapa en la que viven los niños y niñas en la educación Preescolar, una etapa en la que las emociones y sentimientos son la parte más visible de su tiempo en el aula y constituyen el pilar básico para su desarrollo.

Por ello es necesario contribuir al desarrollo de la educación emocional, proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo de las competencias emocionales como elemento esencial del desarrollo integral de la persona, con objeto de capacitarle para la vida. (Mesas, 2008, pág. 144).

Si observamos el Real Decreto 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 Comunidad Valenciana, nos damos cuenta de que en el área del conocimiento de sí mismo y la

autonomía personal se contempla de forma explícita la inteligencia emocional, más concretamente se puede observar en este objetivo “Construir una imagen positiva y ajustada de sí mismo y desarrollar sus capacidades afectivas.” Pero, ¿realmente se le da la importancia necesaria al desarrollo de las emociones en las aulas?

Durante mucho tiempo los maestros solo se han preocupado del desarrollo intelectual de sus alumnos, las bajas calificación en asignaturas como matemáticas o lengua era lo que realmente les importaba, sin embargo desde hace un tiempo los educadores se están dando cuenta de que existe en sus alumnos una carencia mucho más importante, el analfabetismo emocional. Aunque hoy en día se está haciendo un gran esfuerzo para solventar esta falta, no hay grandes cambios. Para ello los educadores no solo deben recurrir a los afectos, motivación y experiencia inmediata, sino que hay que dedicarse a educar al afecto mismo. (Goleman, 1995, pág. 68).

Es necesario que el maestro integre la educación emocional como pieza clave para el desarrollo afectivo y social de sus alumnos, sobretodo en la Educación Infantil puesto que en esta etapa el niño/a cimentará la base de su personalidad con la que después hará frente a la supervivencia.

Los factores que mejor van a diferenciar grupos de personas igualmente inteligentes, a quienes mostrarán una mayor capacidad de liderazgo, no son el cociente intelectual ni la habilidades técnicas, sino las relacionadas con la Inteligencia Emocional. (Goleman, 1999, pág. 46).

En la actualidad, ya existen algunos recursos on-line para trabajar la educación emocional como por ejemplo la aplicación Emocionatest, aunque para la importancia que estas poseen en nuestras vidas aún no disponemos de suficientes recursos para poder trabajar en el aula.

Dada la importancia de las emociones a lo largo de nuestra vida y sobretodo en la etapa infantil y el avance en el mundo de las nuevas tecnologías, me propuse hacer este TFG uniendo estas dos ramas.



## 2. METODOLOGÍA.

Las nuevas tecnologías aplicadas al ámbito de la educación infantil presentan grandes logros si su puesta en práctica tiene un carácter preciso y claro. (Martínez Redondo, 2010, pág. 17)

Para ello, es necesario tener en cuenta muchos factores a la hora de realizar propuestas pedagógicas con este recurso, así la etapa madurativa que atraviesan los niños y niñas a quienes va dirigido, el momento en el que se realiza y sobretodo no perder de vista los objetivos que pretendemos conseguir con todo este proceso.

Los principios bajo los que se basa esta metodología son los siguientes:

- Principio de globalización: los niños aprenden de forma global por lo que es necesario que los distintos contenidos estén relacionados.
- Principio de aprendizaje significativo: aprender de manera significativa implica relacionar aquello que los alumnos y alumnas ya saben con el nuevo aprendizaje, de esta manera consiguen atribuirle significado a la realidad.
- Principio lúdico: el juego es la mejor manera de estimular la motivación del alumnado, mediante este puede desarrollar muchos factores como son la atención, la autonomía o la sociabilidad.
- Principio de socialización: este principio permite adaptarse al entorno que le rodea al niño o niña y crearse vínculos y relaciones con sus iguales y con los adultos.
- Principio de afectividad: es necesario que el alumno se sienta un ser querido dentro del aula, de manera que estimule su seguridad y se sienta bajo un clima de afecto y cariño.

Este proyecto va dirigido a un grupo reducido de alumnado de 3-4 años de 1º de Educación Infantil de un colegio público, que tras realizar una primera evaluación presentan ciertas dificultades en el reconocimiento de las emociones básicas.

El tema elegido para este Trabajo Final de Grado es la educación emocional a través de las TIC, por lo que el objetivo principal fue, aumentar la competencia emocional así como la competencia TIC, es decir, que estos niños/as que presentaron dificultades en la evaluación inicial fuesen capaces de adquirir más conocimientos respecto a la identificación de las emociones básicas una vez finalizado este proyecto.

El proyecto se llevó a cabo durante el tiempo dedicado al juego libre dentro del aula y solo con un grupo reducido de cuatro alumnos que presentaban serias dificultades en el reconocimiento de las emociones. Durante la primera semana se procedió a la lectura del cuento “El monstruo de colores”. También se trabajó cada día una emoción en asamblea, con el objetivo de establecer una relación con una experiencia propia y verbalizar sus sentimientos. Posteriormente, se les propuso que a partir de situaciones en las que ellos habían sentido dichas emociones, las representaran facialmente.

Las posteriores sesiones se llevaron a cabo en un rincón del aula, los lunes, miércoles y viernes en el horario de 9:15 a 9:45.

Para la realización de estas sesiones se ha utilizado una Tablet como soporte tecnológico. Elegí este dispositivo dado que el ordenador de aula está colocado arriba de un estante para uso de la maestra. Esto dificulta el uso del mismo por parte de los alumnos/as. La Tablet permitió trabajar en un rincón del aula sin necesidad de salir de la misma.

Se procedió a dividir a los cuatro niños/as en dos grupos de dos alumnos cada uno., trabajando ambos grupos las mismas actividades, de manera alterna.

Este proyecto ha tenido una duración total de tres semanas, con cinco sesiones la primera semana y tres sesiones por semana las dos últimas semanas con una duración de quince minutos cada una. Puesto que el tiempo de cada sesión es limitado, estas fueron organizadas del siguiente modo para facilitar la tarea y el aprovechamiento del tiempo disponible:

- Empezábamos cada sesión visualizando un video de una canción que trata de emociones, desde la web diseñada. Los niños realizaban el trabajo con el ratón para llegar hasta ella y visualizarla. Esta parte de la sesión tuvo una duración aproximada de 5 minutos.
- La segunda actividad de la sesión estuvo destinada a la realización de las actividades de reconocimiento facial, discriminación y asociación de diferentes emociones mediante juegos online de la web del proyecto, durante un tiempo aproximado de 5 minutos por cada alumno.
- La tercera tarea y última parte de la sesión estuvo dedicada a la reflexión de las actividades realizadas.

## 2.1. Objetivos y contenidos.

El objetivo principal que se pretendía conseguir mediante la realización de las actividades a través de la Tablet, era aumentar la competencia emocional así como la competencia TIC.

Por otro lado, los objetivos específicos son los siguientes:

- Utilizar la Tablet para realizar las actividades Online
- Identificar y reconocer las cuatro emociones básicas.
- Asociar el sonido con la emoción que le corresponda.

Los contenidos trabajados son siguientes:

- Valoración de las TIC como herramienta de aprendizaje.
- Conocimiento de las emociones básicas.
- Reconocimiento de las expresiones faciales.
- Reconocimiento de las emociones a través de los sonidos.

## 2.2. Recursos materiales.

Para la creación de actividades, se procedió a contratar un hospedaje y registrar un dominio en One & One para la creación de una página web que centralizara todos los recursos y crear un entorno cerrado de trabajo para el alumnado.

Tras probar diferentes aplicaciones para la creación de actividades de educación emocional, he optado por JClic, pues es la que se ajustaba a los requisitos básicos para que las actividades fuesen comprensibles para alumnos y alumnas de tan corta edad. También incluían en su mayoría funciones complejas de motricidad fina adaptadas a su nivel de destreza y comprensión.

JClic es un programa que permite la creación y diseño de actividades educativas, es sencillo de manejar y presenta gran variedad de posibilidades así como sonidos para que los alumnos y alumnas de entre tres y cuatro años puedan acceder a las mismas ya que hay que tener en cuenta que a estas edades aún no han asimilado la lectura. Permite la incrustación en la plataforma web.

Una vez, creada la página Web y elegido el programa mediante el cual se iban a diseñar

las actividades, se crearon las actividades JClic bajo el nombre de las “Emociones con TIC”. (Anexo 1), y se procedió a estructurar la página web con ventanas de selección de actividades, adaptadas a la edad del alumnado. También se seleccionó una actividad para la identificación de emociones utilizando el tipo de actividad “panels.Identity”.

Por último, se seleccionaron las imágenes con las que se realizó la actividad y se marcó la respuesta correcta en el apartado de relaciones de modo que para poder seleccionar la opción deseada, el alumno/a solo tuvo que clicar la opción que creía oportuna. Las emociones a trabajar fueron alegría, tristeza, miedo y enfado. (Anexo 2).

La segunda actividad diseñada fue un “memory” de emociones creado con el tipo de actividad “memory.MemoryGame”. El objetivo de esta actividad fue reforzar el reconocimiento visual de las emociones tratadas. (Anexo 3).

La actividad “panels.Identity”. (Anexo 4) tiene como objetivo identificar y discriminar aquellas imágenes que son emociones de otras que no lo son.

La actividad “associations.ComplexAssociation” tuvo como objetivo asociar el nombre de la emoción a la emoción que le corresponda, de forma auditiva. (Anexo 5).

La actividad “puzzles.Exchange Puzzle”. consistió en la realización de cuatro puzles de las emociones a trabajar con el objetivo de desarrollar la discriminación viso-espacial y la coordinación óculo-manual . (Anexo 6)

Por último, se realizó una actividad con el objetivo de discriminación auditiva de sonidos y asociación visual de expresiones faciales de emociones con “associations.ComplexAssociation”. (Anexo 7)

Finalizado el proceso de diseño, se le añadió audio a las actividades y se exportó el paquete que conforma la actividad en un formato HTML5 desde el programa JClic Author de esta manera las actividades han quedado alojadas en la página Web. <sup>1</sup>

### 2.3. Cronograma

Estas sesiones, han tenido una duración temporal de tres semanas y se han llevado a cabo en el mes de abril y mayo siendo realizadas los lunes, miércoles y viernes, como se muestra en el Anexo 8.

---

<sup>1</sup> <http://s681251873.mialojamiento.es/>

#### 2.4. Evaluación.

Evaluar, es el proceso de recoger información sobre el comportamiento y logro de los niños/as, y en base a dichos datos, tomar decisiones sobre lo que va a satisfacer las necesidades de éstos. (Morrison, 2005, pág. 13).

Los instrumentos utilizados para la evaluación son los siguientes:

- Diario de campo, en el cual se anotan hechos susceptibles de ser interpretados, esta herramienta posteriormente permitió el análisis de los resultados.
- Registro anecdótico, mediante el cual se describe una conducta o un hecho importante así como las observaciones sobre esta situación.
- Escala de evaluación numérica o escala de Likert, en la cual se ofrece una afirmación al sujeto y se califica numéricamente, en este caso indicando el grado de acuerdo o desacuerdo.

Dependiendo del momento esta evaluación será:

- Inicial: para realizar la evaluación inicial, se realizó una asamblea-dialogo con los niños/as del aula con el fin de establecer cuáles eran los aprendizajes previos acerca de las emociones. Para esta evaluación, se utilizó la observación usando un diario de campo para anotar todo aquello que resultaba significativo en las cuatro primeras sesiones. Para realizar el análisis de esta primera evaluación inicial, se procedió a analizar los resultados recogidos en la asamblea, mediante una lista de control. Los datos extraídos en la lista de control, siendo estos sí o no, fueron pasados a datos numéricos para poder hallar el porcentaje de los mismos, por lo que “No” corresponde a 1 y “Si” corresponde a 2.
- Procesual: esta evaluación me permitió reconocer las potencialidades y dificultades del proceso de aprendizaje. Se efectuó en cada sesión de realización de actividades Online y para ello se utilizó un anecdotario que posteriormente me facilitó extraer las conclusiones.
- Final: valorando los aprendizajes adquiridos a lo largo de este proyecto mediante tablas en las que se evaluaron los ítems relacionados con cada objetivo siendo “NC” no conseguido, “EP” en proceso y “C” conseguido. Se realizó de manera individual con los cuatro alumnos seleccionados para la realización de las actividades online.

Para realizar la evaluación de los materiales utilizados y de mi práctica docente, se utilizó una escala de evaluación numérica en la que el valor uno hace relación a “totalmente de acuerdo” y el valor 4 a “totalmente desacuerdo”.

Los ítems utilizados para realizar la lista de control de la evaluación inicial son:

- Reconoce alguna situación en la que se ha sentido alegre.
- Reconoce alguna situación en la que se ha sentido triste.
- Reconoce alguna situación en la que ha sentido miedo.
- Reconoce alguna situación en la que se ha sentido enfadado.

Tablas de evaluación de los objetivos:

OBJETIVO 1: Utilizar la Tablet para realizar las actividades.

ÍTEMS	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3	Sujeto 4
Desliza correctamente el dedo para realizar las actividades.				
Inicia adecuadamente la pestaña para acceder a la canción.				
Relaciona el sonido que indica error o acierto.				
Realiza correctamente los puzles.				

*Tabla 1.*

OBJETIVO 2: Identificar y reconocer las cuatro emociones básicas.

ÍTEMS	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3	Sujeto 4
Reconoce la alegría.				
Reconoce la tristeza.				
Reconoce el miedo.				
Reconoce el enfado.				
Distingue cada una de las emociones.				

*Tabla 2.*

OBJETIVO 3: Asociar el sonido con la emoción que le corresponda.

ÍTEMS	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3	Sujeto 4
Identifica el sonido correspondiente a la alegría.				
Identifica el sonido correspondiente a la tristeza.				
Identifica el sonido correspondiente al miedo.				

Identifica el sonido correspondiente al enfado.				
Diferencia los distintos sonidos correspondientes a las emociones.				

*Tabla 3.*

Escala de evaluación numérica de mi práctica docente:

ÍTEMS	1	2	3	4
El tiempo utilizado ha sido el correcto para realizar las actividades.				
Las actividades creadas han sido acordes a la edad del alumnado.				
El clima del aula ha favorecido el aprendizaje.				
El espacio en el que se han desarrollado las actividades ha sido el correcto.				

*Tabla 4.*

Escala de evaluación numérica para los materiales utilizados:

ÍTEMS	1	2	3	4
Los materiales utilizados son adecuados para el alumnado.				
El diseño de la página Web ha facilitado el acceso a los distintos elementos que la conforman.				
Las actividades son adecuadas a la edad del alumnado.				

*Tabla 5.*

### 3. RESULTADOS.

Tras una primera evaluación inicial se observó que cuatro de los alumnos/as del aula presentaban ciertas dificultades a la hora de reconocer alguna situación en la que habían sentido las emociones propuestas al inicio de este TFG.

En esta evaluación se han obtenido los siguientes resultados:

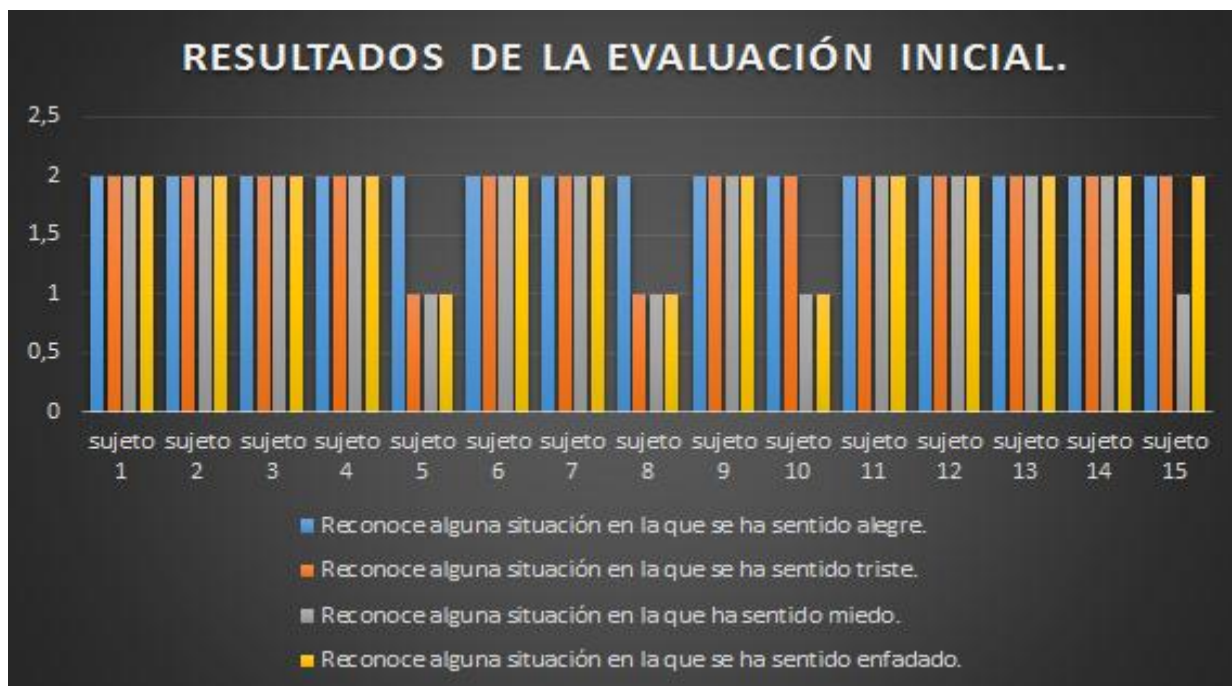


Tabla 6 (1 corresponde a NO y 2 corresponde a Sí).

Como se puede observar, un 100% de los alumnos/as, sabe reconocer alguna situación en la que ha sentido alegría, un 13% no reconoce ninguna situación en la que se ha sentido triste, un 26% no reconoce ninguna situación en la que ha sentido miedo y por último un 20% no reconoce situaciones en las que ha sentido enfado.

A continuación, se muestran los resultados obtenidos en los objetivos propuestos al inicio de este TFG. En la siguiente tabla se puede observar cada uno de los objetivos con los consiguientes porcentajes obtenidos en cada uno de ellos.





Tabla 7

A continuación queda detallado cada uno de los objetivos:

- Como se puede observar, en el primer objetivo el cual hace referencia a “Utilizar la Tablet para realizar las actividades”, un 75% de los alumnos/as han conseguido alcanzar el objetivo, mientras que un 25% todavía presentan algunas dificultades por lo que se considera que está en proceso de conseguirlo.
- Respecto al segundo objetivo, “Identificar y reconocer las cuatro emociones básicas”, un 60% del alumnado, ha conseguido alcanzar el objetivo sin ninguna dificultad, mientras que un 30% todavía se encuentra en proceso. Tan solo un 10% de ellos, no ha conseguido alcanzar el objetivo.
- En cuanto al último objetivo, “Asociar el sonido con la emoción que le corresponda”, se observa que un 90% de la muestra ha conseguido alcanzar el objetivo propuesto, mientras que un 10% de ellos, se encuentra en proceso.

A continuación se muestra una tabla con los resultados obtenidos globalmente a cerca de los tres objetivos:



Tabla 8

Respecto a los resultados obtenidos globalmente a cerca de los tres objetivos, podemos observar que estos se han conseguido en un 75%, por otra parte han quedado en proceso un 21,60% y para finalizar un 3,4% no han sido alcanzados.

#### 4. CONCLUSIONES.

La realización del material que forma este trabajo, surgió tras comprobar que las emociones básicas no eran trabajadas en el aula, y se podía observar conductas disruptivas dentro del aula a consecuencia de no saber diferenciar o gestionar las emociones. Por otra parte, considerando que las nuevas tecnologías son parte indispensable en la educación actual y, ante la situación de trabajo del aula, donde no se emplea ningún tipo de tecnología ni contenido TIC, decidí realizar un material de trabajo que englobase ambos aspectos, las emociones básicas y las TIC. Así pues mi objetivo fue aumentar la competencia emocional así como la competencia TIC en un grupo reducido de alumnado que presentaba gran dificultad en el reconocimiento de las cuatro emociones básicas que fue seleccionado tras una primera evaluación inicial.

Esta primera evaluación diagnóstica, me permitió enfocar el método de trabajo y las secuenciación de los contenidos a trabajar, así como la creación de las actividades adaptadas a las necesidades del alumnado.

Tras el análisis realizado respecto al objetivo, "Utilizar la Tablet para realizar las

actividades”, se concluye que el uso de las TIC como medio para el aprendizaje y la realización de las actividades, ha sido muy favorecedor. En el aula este recurso no se ha utilizado anteriormente, aunque, por el manejo que presentan varios de los niños/as seleccionados para la muestra, se puede observar que el sujeto 3 y 4 ya habían utilizado la Tablet en alguna ocasión, razón por la que no han tenido ninguna dificultad en el manejo de la misma. Los otros dos sujetos seleccionados para la muestra, sujetos 1 y 2, han presentado dificultades a la hora de realizar los puzles y solo uno de ellos, el sujeto 1 presenta problemas a la hora de iniciar adecuadamente la pestaña para acceder a la canción necesitando ayuda para iniciarla en cada una de las sesiones.

Respecto al segundo objetivo, “Identificar y reconocer las cuatro emociones básicas”, se concluye que este se ha alcanzado en menor grado, más concretamente en un 60%, ya que inicialmente los sujetos 1 y 2 no reconocían la tristeza, el miedo y el enfado consiguiendo al final del proceso reconocer la expresión facial relacionada con el enfado, además de reconocer alguna situación en la que han sentido dicha emoción. El sujeto 3 presentaba inicialmente problemas de diferenciación entre enfado y miedo, llegando incluso a confundirlas, finalmente, fue capaz de reconocer la expresión facial relacionada con el enfado, pero le seguía costando identificar la expresión facial relacionada con el miedo. Por último, el sujeto 4 no reconocía en una primera evaluación inicial ninguna situación en la que hubiese sentido miedo, aunque finalmente no tuvo problema a la hora de identificar esta emoción en las actividades. Es por los problemas surgidos en este objetivo por los que los objetivos globales de este TFG se han alcanzado en un 60%.

En cuanto al último objetivo, “Asociar el sonido con la emoción que le corresponda”, tan solo el sujeto 1 de la muestra ha presentado problemas a la hora de asociar el sonido referente al enfado, clicando sobre la expresión facial del miedo en varias ocasiones hasta concluir gracias al sonido que indicaba error, que se trataba de la expresión de enfado. El resto de la muestra no presentó problemas en el reconocimiento auditivo de las emociones, motivo por lo que este objetivo se vio alcanzado en un 90%.

Una vez realizado un análisis más exhaustivo del alcance de este trabajo, puedo extraer como conclusiones finales que:

El uso de las nuevas tecnologías ha facilitado el reconocimiento de las cuatro emociones básicas, observándose una mejora en el aprendizaje de los alumnos/as y siendo este un recurso muy bien aceptado por los mismos. El interés de esta herramienta por parte

del alumnado propicia un aprendizaje más atractivo y divertido siempre y cuando se haga un uso adecuado de las mismas por parte de los docentes.

Por otro lado he podido observar que las emociones que han causado mayores problemas en la muestra escogida para la realización de las actividades, son el miedo y la tristeza. También tengo que señalar que uno de los sujetos de la muestra ha presentado una evolución lenta en la consecución de los objetivos, porque se trata de un niño diagnosticado con un retraso cognitivo.

A pesar del poco tiempo del que he podido disponer para llevar a cabo este proyecto y la dificultad añadida del rechazo de integrar las TIC por parte de la docente titular del aula, debo destacar los resultados tan satisfactorios que se han obtenido respecto a los objetivos planteados. No obstante como propuesta de mejora, sería ampliar el tiempo destinado a ello y proponer actividades de refuerzo para el alumnado que presenta mayor dificultad, así como seguir mostrando las ventajas que conlleva el uso de las TIC con el fin de convencer al profesorado reticente que forman parte de la vida real y que es necesario dar esa oportunidad de aprendizaje a nuestro alumnado.

## 5. BIBLIOGRAFÍA.

Arrabal, E. G., & Granados, S. R. (2007). *Introducción temprana a las TIC: estrategias para educar en un uso responsable en educación infantil y primaria*. Ministerio de Educación.

Cassà, È. L. (2007). *Educación emocional: Programa para 3-6 años*. WK Educación.

Cobos, E. M. R. (2009). Ventajas e inconvenientes de las TICs en el aula. Cuadernos de educación y desarrollo, (9).

Goleman, D. (1995). *Inteligencia Emocional*. Barcelona: Cairos

Goleman, D. (1999). *La práctica de la inteligencia emocional*. Madrid: Kairós.

Martín-Laborda, R. (2005). Las nuevas tecnologías en la educación. *Madrid: Fundación AUNA*, p4.

Martínez Redondo, M. (2010). Las nuevas tecnologías en Educación Infantil. Una propuesta didáctica. *Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*.

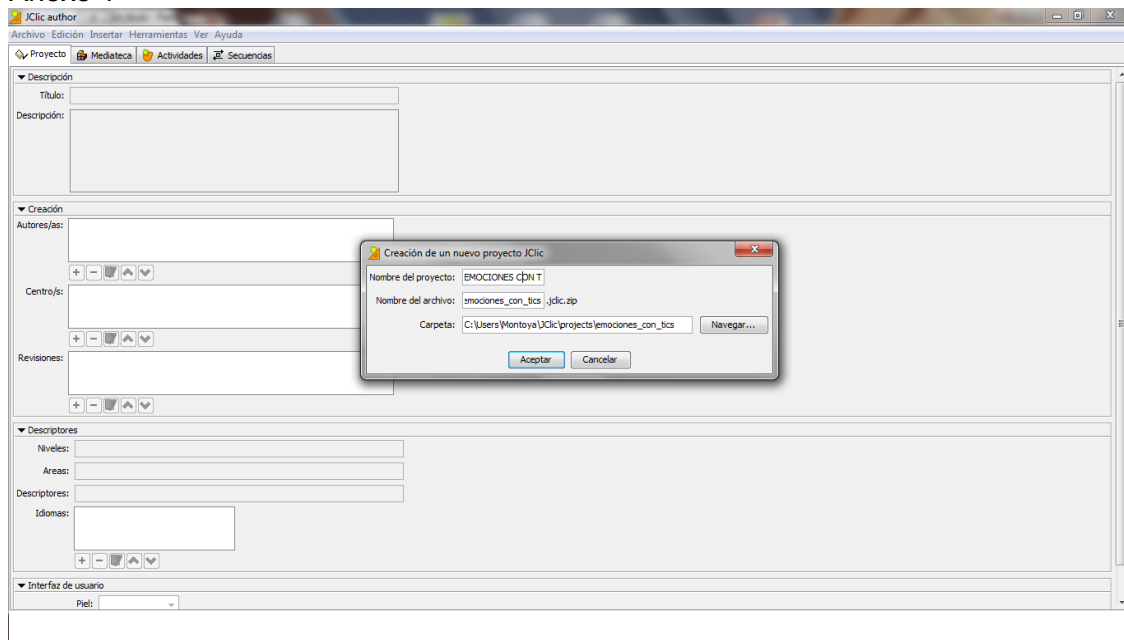
Mesas, A. A. (2008). *Educación emocional y convivencia en el aula*. Ministerio de Educación.

Morrison, G. S. (2005). *Educación infantil*. Pearson Educación.

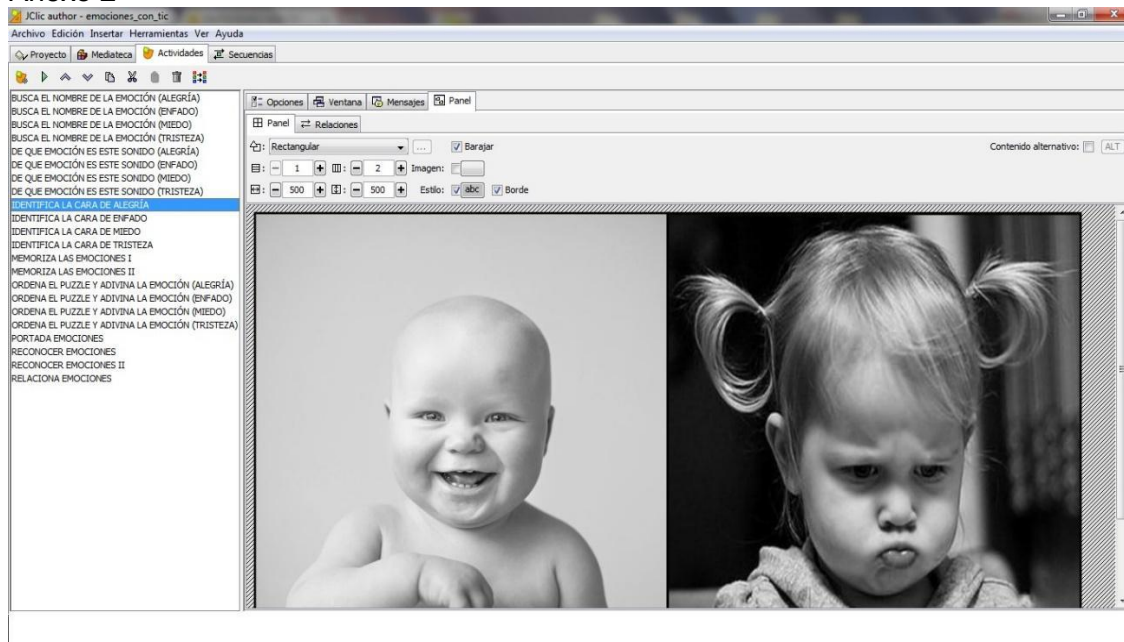
Prensky, M. (2001). Nativos digitales, inmigrantes digitales. *On the horizon*, 9(5), 1-7.

## 6. ANEXOS.

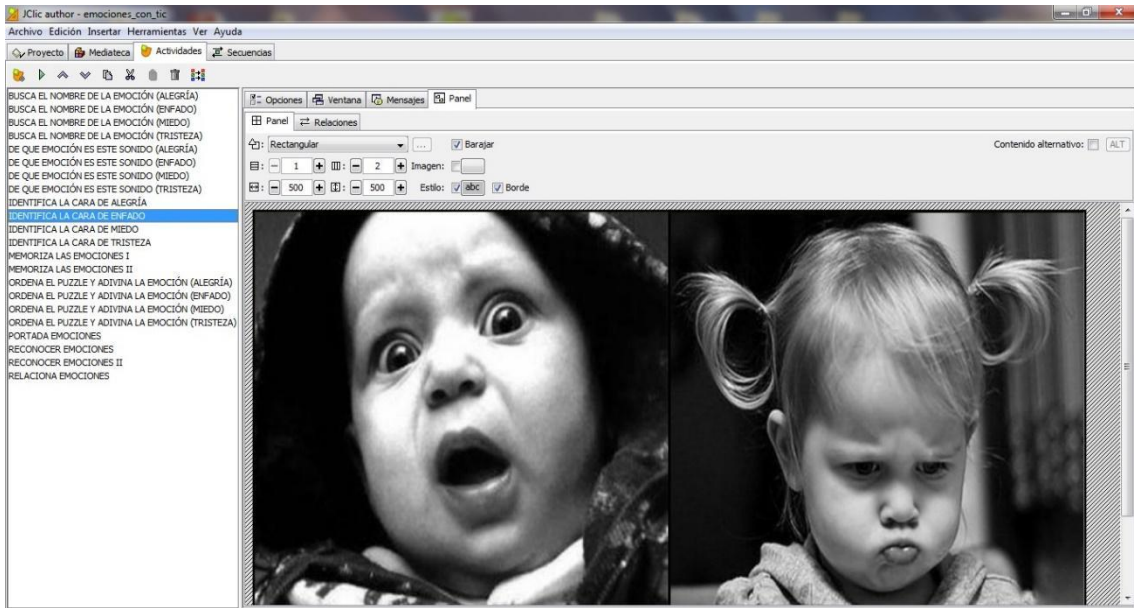
### Anexo 1



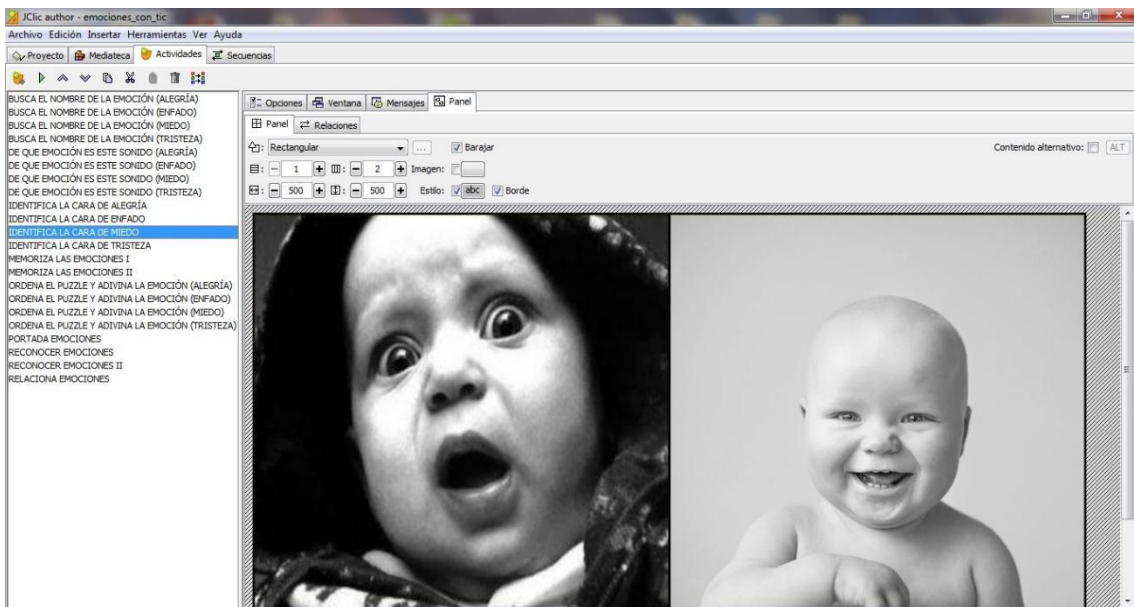
### Anexo 2



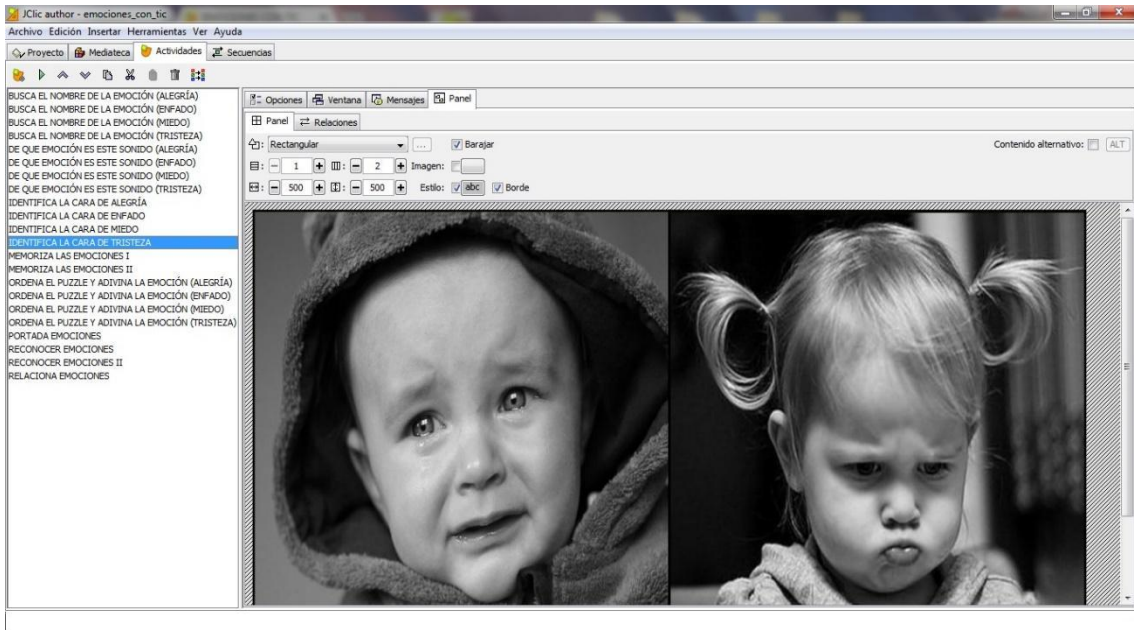
(Identifica la cara de alegría).



(Identifica la cara de enfado).

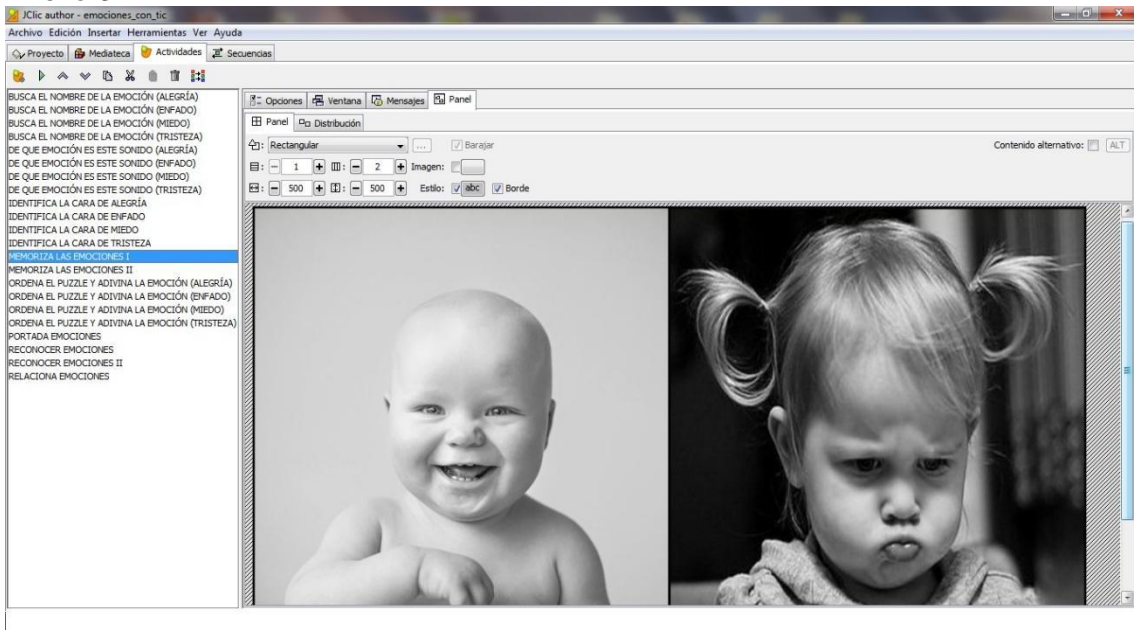


(Identifica la cara de miedo).



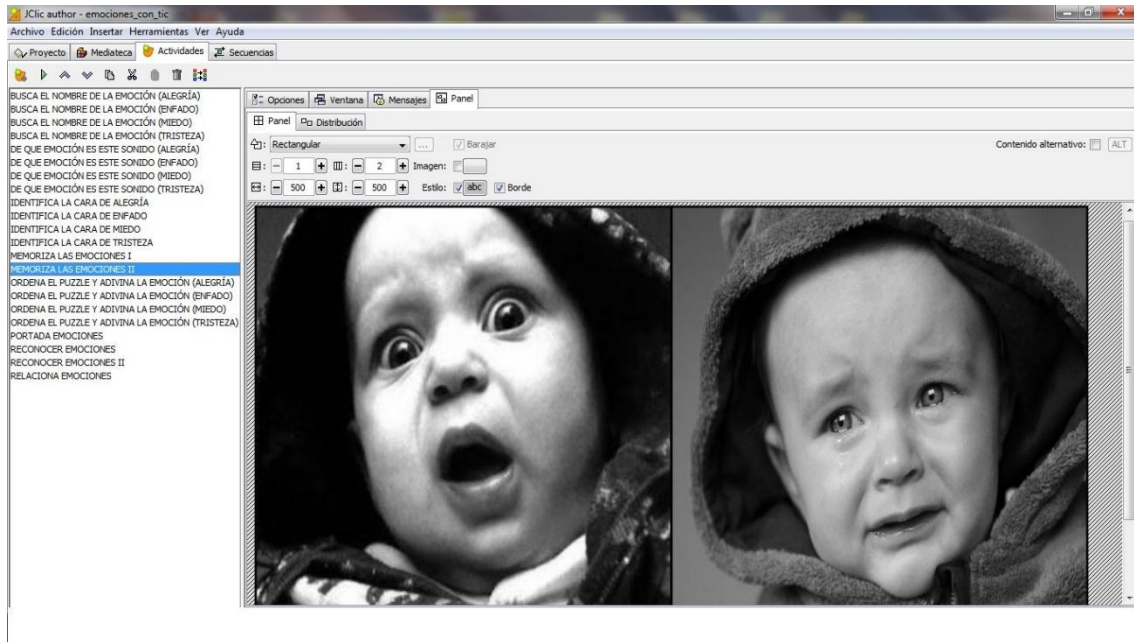
(Identifica la cara de tristeza).

### Anexo 3



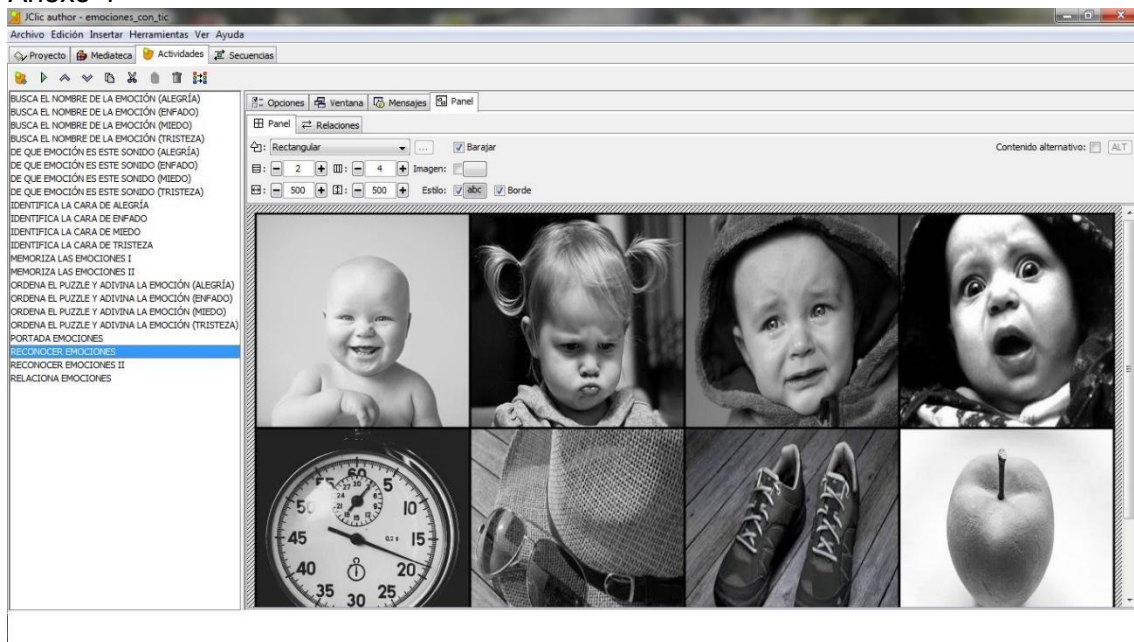
(Memory I).





(Memory II).

#### Anexo 4

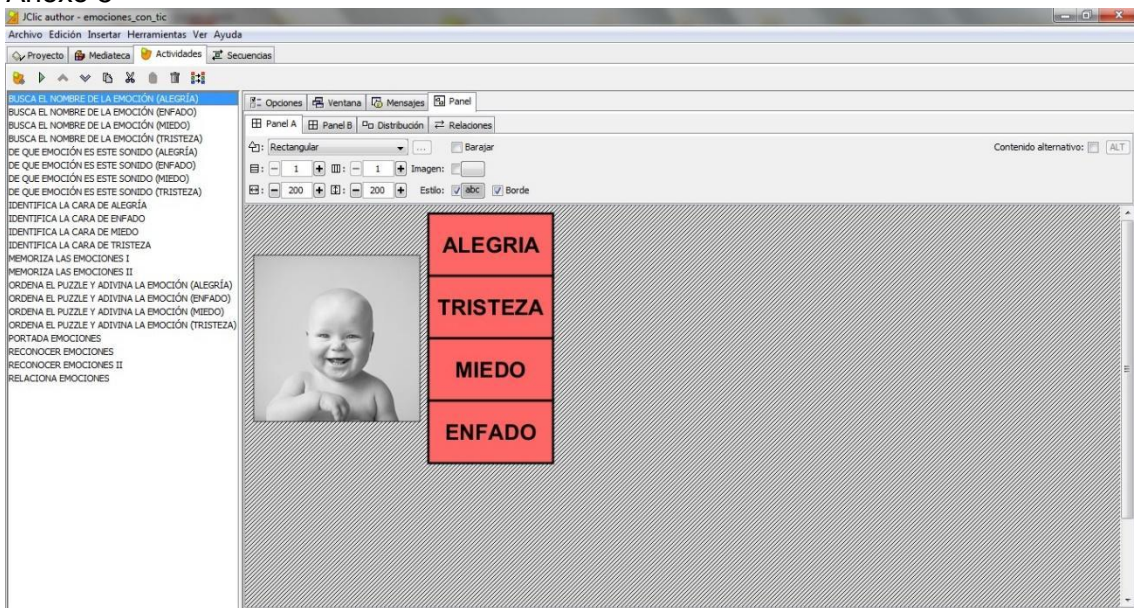


(Reconoce emociones I).

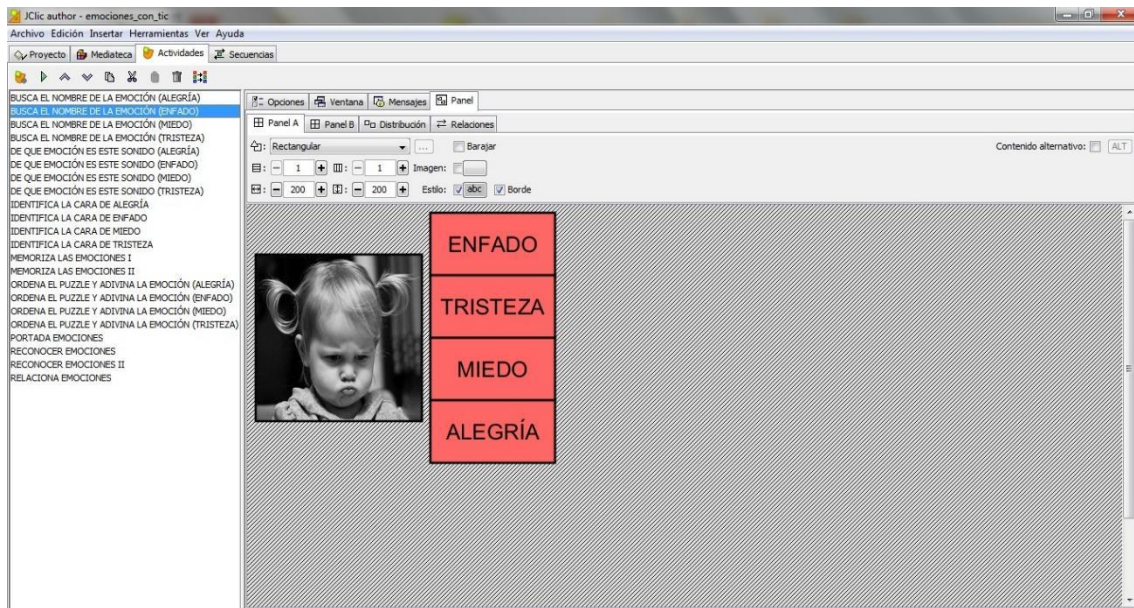


(Reconoce emociones II).

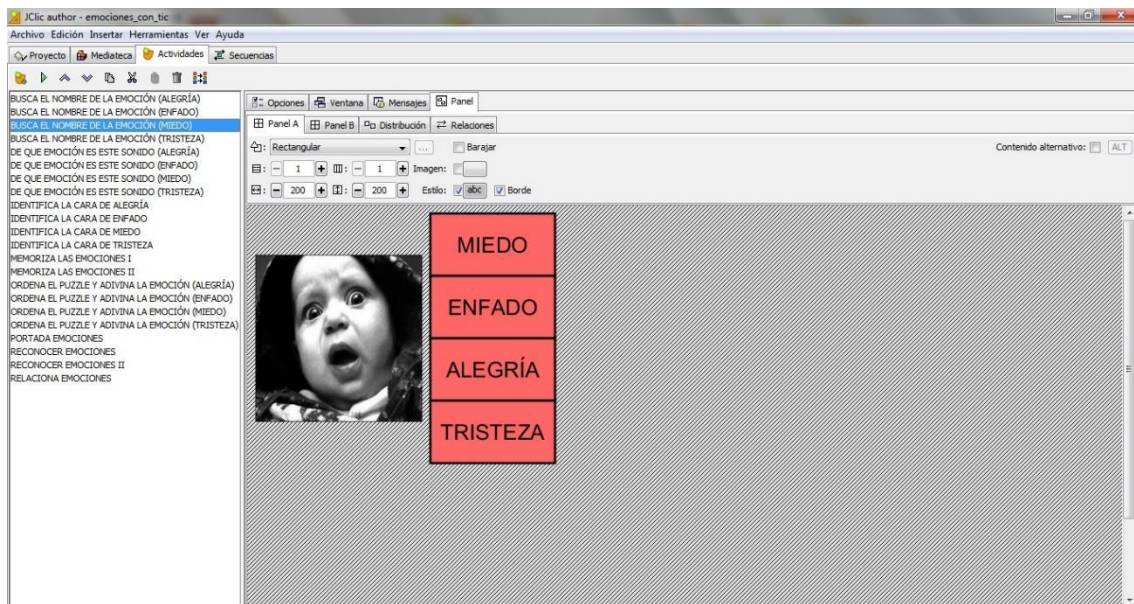
## Anexo 5



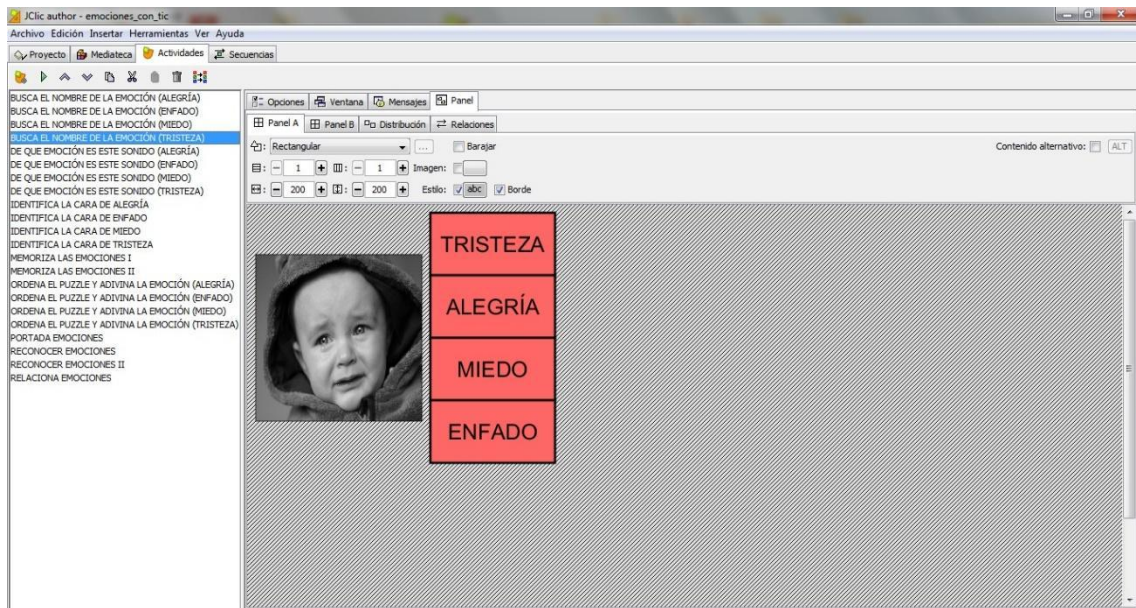
(Asociar el nombre con la emoción que le corresponda I)



(Asociar el nombre con la emoción que le corresponda II).

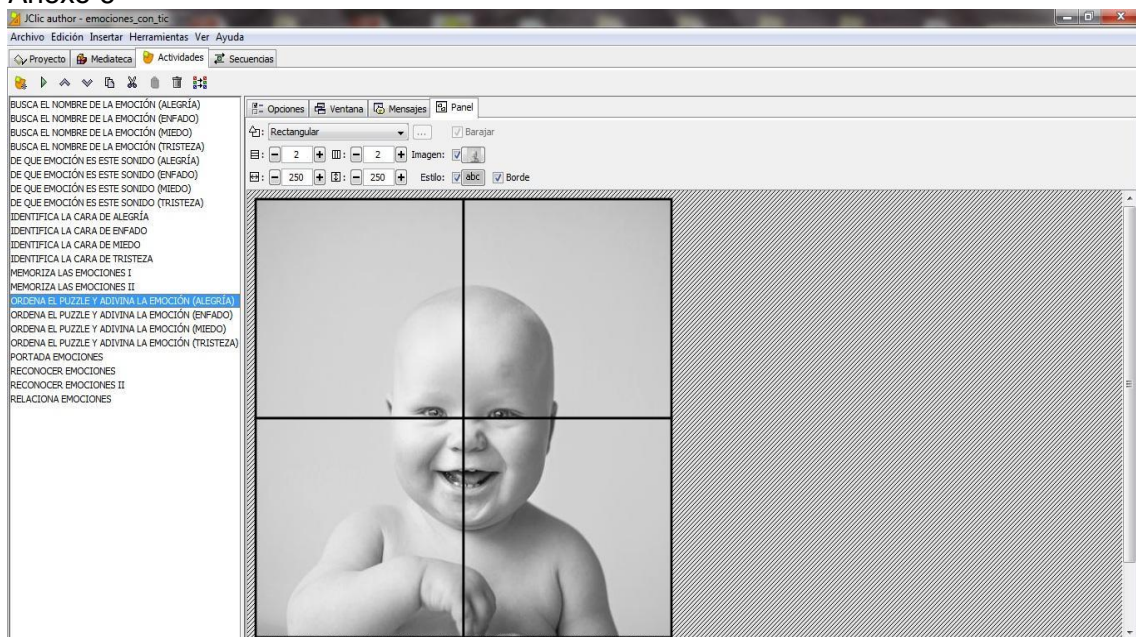


(Asociar el nombre con la emoción que le corresponda III).

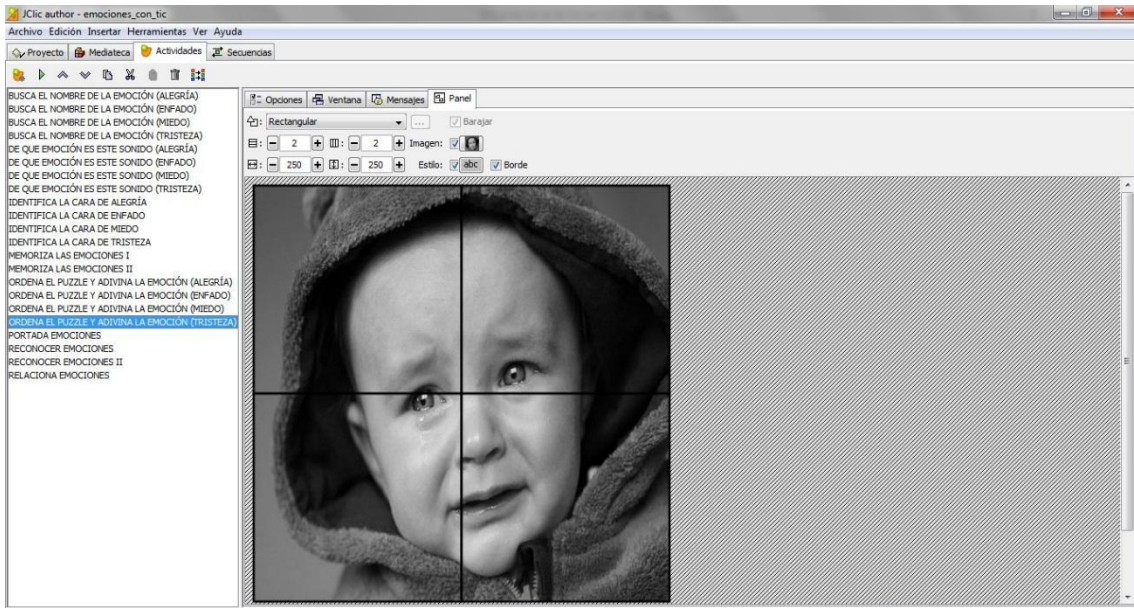


(Asociar el nombre con la emoción que le corresponda IIII).

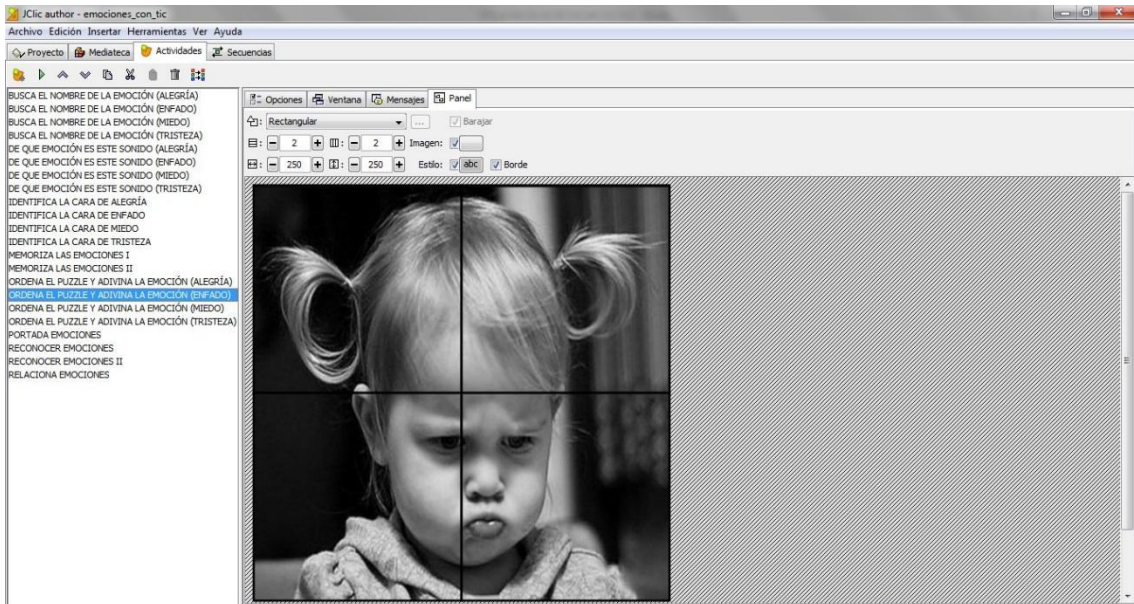
## Anexo 6



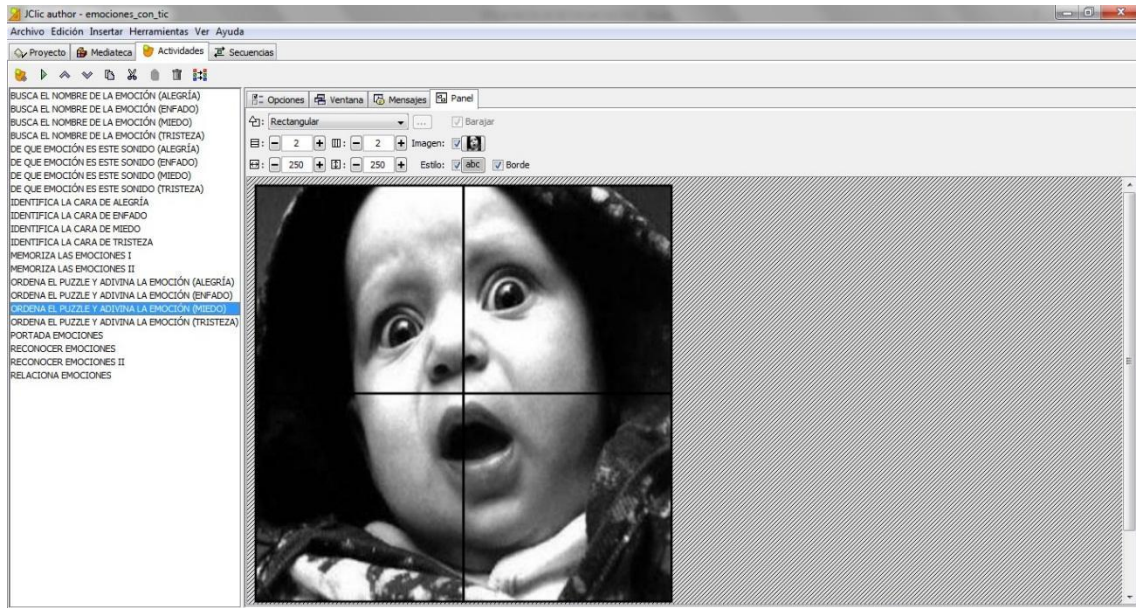
(Puzzle alegría).



(Puzzle tristeza).

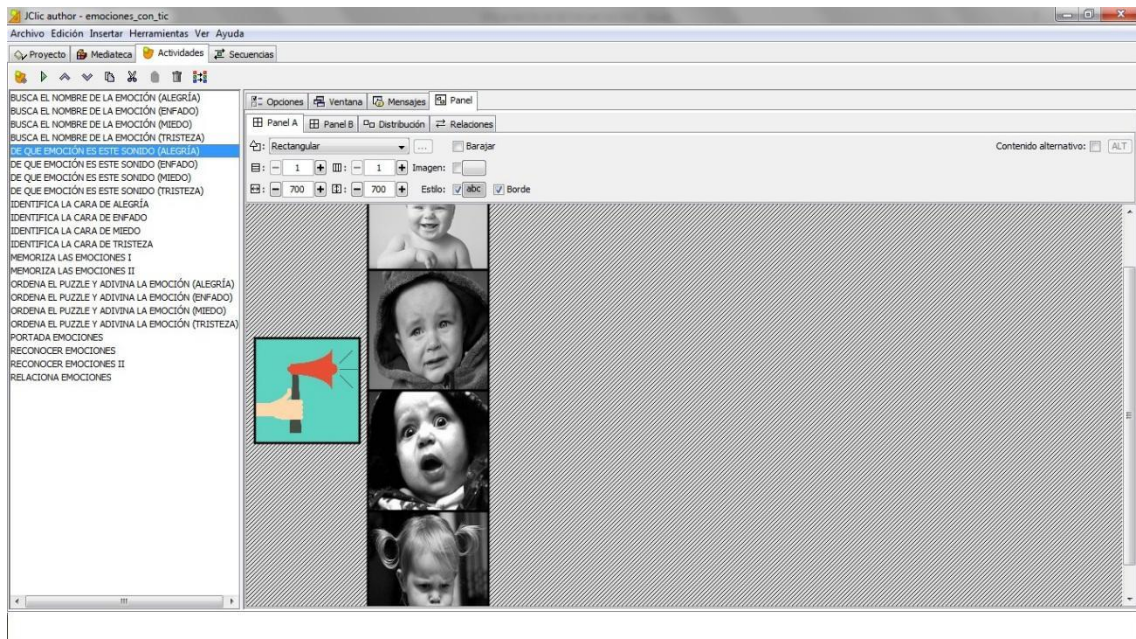


(Puzzle enfado).



(Puzle miedo).

## Anexo 7



## Anexo 8

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	DOMINGO
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16

17	18	19	20	21	22	23
24	25 Cuento el monstruo de colores.  La alegría	26 La tristeza	27 El miedo	28 El enfado	29	30

(Abril)

LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	DOMINGO
1	2	3	4	5	6	7
6  Identifica y memoriza emociones.	9	10 Reconoce y relaciona emociones. Asocia nombre de la emoción con la emoción correspondiente.	11	12  Realizamos los puzles y asociamos sonido con emoción.	13	14
15  Identifica y memoriza emociones.	16	17 Reconoce y relaciona emociones. Asocia nombre de la emoción con la emoción correspondiente.	18	19  Realizamos los puzles y asociamos sonido con emoción.	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

(Mayo)