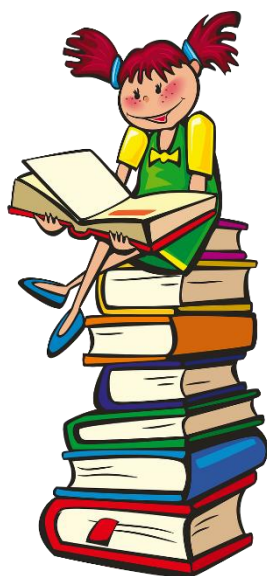




Facultad Ciencias de la Educación

# **Diseño y Propuesta didáctica de un Blog para mejorar la lectoescritura en niños/as del primer ciclo de Primaria.**



**Trabajo Fin de Grado**  
Creación de recursos educativos

**Autor/a**  
Celia Hernández Correa

**Tutor**  
Cristóbal Ballesteros Regaña

**Grado en Pedagogía (2020-2021)**



<b>I. Índice general</b>	<b>3</b>
<b>II. Índice de Gráficos</b>	<b>4</b>
<b>III. Índice de Imágenes</b>	<b>4</b>
<b>IV. Índice de Tablas</b>	<b>5</b>
<b>Resumen</b>	<b>7</b>
<b>1. MARCO TEÓRICO</b>	<b>11</b>
<b>1.1. Características psicoevolutivas del niño de 3 a 6 años</b>	<b>11</b>
1.1.1. Desarrollo cognitivo e intelectual	12
1.1.2. Desarrollo físico y psicomotor	16
1.1.3. Desarrollo social y afectivo	17
1.1.4. Desarrollo del lenguaje	18
<b>1.2. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza y aprendizaje</b>	<b>20</b>
1.2.1. Definición y características de las TIC	21
1.2.2. Posibilidades y limitaciones de las TIC en los procesos de formación	22
1.2.3. Características técnicas y didácticas (posibilidades y limitaciones) de los blogs	23
<b>1.3. Justificación de la temática-contenido curricular que se desarrollará mediante un blog</b>	<b>26</b>
<b>2. OBJETIVOS</b>	<b>31</b>
<b>3. METODOLOGÍA</b>	<b>35</b>
<b>3.1. Diseño</b>	<b>35</b>
3.1.1. Análisis de la situación	35
3.1.2. Plan y temporalización	36
3.1.3. Documentación	36
3.1.4. Guionización	37
<b>3.2. Producción</b>	<b>37</b>
<b>3.3. Postproducción</b>	<b>38</b>
<b>3.4. Evaluación: tipos, ventajas y limitaciones</b>	<b>38</b>
<b>4. DESARROLLO</b>	<b>43</b>
<b>4.1. Etapa de Diseño</b>	<b>43</b>
4.1.1. Análisis de la situación: propuesta de utilización	43
a) ¿Dónde se aplicará?	43
b) ¿A quién va dirigido?	46
c) ¿Cuándo se utilizará?	47
d) ¿Qué se pretende?	48

e) ¿Cómo lo utilizaremos?	49
4.1.2. Plan y temporalización	50
4.1.3. Documentación	51
4.1.4. Guionización	63
a) Guion Literario ~ Contenidos	63
b) Guion Técnico	65
<b>4.2. Etapa de Producción y postproducción .....</b>	<b>68</b>
4.2.1. Herramienta y procedimiento	68
4.2.2. Diseño y estructura final del blog	69
4.2.3. Guía didáctica para la utilización del blog	84
<b>5. CONCLUSIONES E IMPLICACIONES PERSONALES Y PROFESIONALES</b>	<b>93</b>
<b>6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>97</b>
<b>7. WEBGRAFÍA</b>	<b>101</b>
<b>8. ANEXOS</b>	<b>105</b>
Anexo 1: Propuesta didáctica aprender puede ser divertido	105
<b>II. Índice de Gráficos</b>	
Gráfico 1. Tipos de desarrollo en los niños	12
Gráfico 2. Teoría triárquica Sternberg 1985.	14
Gráfico 3. Etapas del desarrollo cognitivo de Piaget	15
Gráfico 4. Componentes de las Habilidades Sociales (Monjas,2007)	17
Gráfico 5. Funciones del lenguaje	19
Gráfico 6. Componentes del desarrollo del lenguaje	19
Gráfico 7. Etapas para la producción del medio	35
Gráfico 8. Esquema general del blog	66
Gráfico 9. Pantalla de Inicio	66
Gráfico 10. Acerca de	66
Gráfico 11. Propuesta y recursos educativos	67
Gráfico 12. Planificación de las sesiones	68
<b>III. Índice de Imágenes</b>	
Imagen 1. Localización del centro	43
Imagen 2. Inicio	54
Imagen 3. Logotipo del blog	54
Imagen 4. Entrada del blog	55
Imagen 5. Entrada del blog	55

Imagen 6. Como empezó todo	56
Imagen 7. Destinatarios	56
Imagen 8. Ruleta de la comprensión lectora	56
Imagen 9. Bingo	57
Imagen 10. Dado de las historias	57
Imagen 11. Actividad 4	58
Imagen 12. Actividad Pasapalabras	58
Imagen 13. Actividad Memory	59
Imagen 14. Actividad encadenadas	59
Imagen 15. Actividad 12. Inventa tu historia	60
Imagen 16. Elige la respuesta correcta	61
Imagen 17. Completa las frases	62
Imagen 18. Wordwall	62
Imagen 19. Ardilla digital	62
Imagen 20. Contenidos que se trabajan en “Aprender puede ser divertido”	63
Imagen 21. Logotipo Wix ADI	68
Imagen 22. Creación cuenta	69
Imagen 23. Pantalla creaciones Wix ADI	71
Imagen 24. Pantalla de inicio y entradas del blog.	71
Imagen 25. Pestaña 2- Acerca de.	71
Imagen 26. Pestaña 3- Información personal	72
Imagen 27. Pestaña 4- Introducción proyecto.	78
Imagen 28. Pestaña 4- Destinatarios.	79
Imagen 29. Pestaña 4 – Actividades	79
Imagen 30. Sesión 1- Toma de contacto	79
Imagen 31. Sesión 2- Comprensión lectora.	80
Imagen 32. Sesión 3- Ortografía.	81
Imagen 33. Sesión 4- Imaginación y creatividad	82
Imagen 34. Sesión 5- Estimulación cognitiva	83
Imagen 35. Sesión 6- Pasapalabras	84

#### IV. Índice de Tablas

Tabla 1. Inteligencias múltiples de Gardner	13
Tabla 2. Datos del centro.	44
Tabla 3. Proyecto educativo “Aprender puede ser divertido”	45
Tabla 4. Características psicoevolutivas de los niños de 6 a 8 años	46
Tabla 5. Organización temporal proyecto educativo “Aprender puede ser divertido”	48
Tabla 6. Temporalización plan de trabajo	51
Tabla 7. Relación de ilustraciones y videos con actividades. 67	67



## RESUMEN

En el presente documento, se muestra el Trabajo de Fin de Grado (T.F.G) en el cual se muestran los resultados del diseño y elaboración de un blog didáctico. Dicho medio se ha creado en base a tres objetivos que han guiado todo el proceso.

En primer lugar, hemos diseñado un Blog compuesto por materiales que puedan enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje a los alumnos que se encuentren en el primer ciclo de educación primaria. Este material didáctico se encuentra diseñado específicamente para apoyar a los niños que presentan dificultades en la lectura y/o escritura con el fin de mejorar su aprendizaje.

En segundo lugar, se ha elaborado una guía didáctica que permita utilizar el material interactivo, y en él se presentan diferentes actividades que se realizarán mediante los recursos que se encuentran en nuestro blog.

Y, en tercer lugar, desarrollar dentro del primer ciclo de primaria contenido curricular propuesta en el área de Lengua y Literatura Española, concretamente centrada en la lectoescritura.

## ABSTRACT

In this document, the Final Degree Project (T.F.G) is shown in which the results of the design and development of the ICT medium are shown, in this case, a blog has been created. This medium has been created based on three objectives that have guided the entire process.

In the first place, we have designed a Blog composed of materials that can enrich the teaching and learning process for students who are in the first cycle of primary education. This teaching material is specifically designed to support children who have reading and / or writing difficulties in order to improve their learning.

Second, a didactic guide has been developed that allows the use of interactive material, and it presents different activities that will be carried out using the resources found on our blog.

And, thirdly, to develop proposed curricular content in the area of Spanish Language and Literature within the first cycle of primary school, specifically focused on literacy.

**Palabras claves**

*Educación Primaria, diseño de medios, blog, guía didáctica, Lectura y escritura.*

**Keywords**

*Primary Education, media design, blog, teaching guide, Reading, and writing.*

En este trabajo se utiliza lenguaje no sexista. Las referencias a personas, colectivos o cargos citados en género masculino, por economía del lenguaje, deben entenderse como un género gramatical no marcado. Cuando proceda, será igualmente válida la mención en género femenino.



# 1. MARCO TEÓRICO

<b>1.1. Características psicoevolutivas del niño de 3 a 6 años .....</b>	<b>11</b>
1.1.1. Desarrollo cognitivo e intelectual .....	12
1.1.2. Desarrollo físico y psicomotor .....	16
1.1.3. Desarrollo social y afectivo .....	17
1.1.4. Desarrollo del lenguaje .....	18
<b>1.2. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza y aprendizaje .....</b>	<b>20</b>
1.2.1. Definición y características de las TIC .....	21
1.2.2. Posibilidades y limitaciones de las TIC en los procesos de formación .....	22
1.2.3. Características técnicas y didácticas (posibilidades y limitaciones) de los entornos organizacionales de aprendizaje y blogs.....	23
<b>1.3. Justificación de la temática-contenido curricular que se desarrollará mediante los entornos organizacionales de aprendizaje y blog .....</b>	<b>26</b>



## 1. MARCO TEÓRICO

Para comenzar la elaboración del trabajo de fin de grado, se ha considerado conveniente realizar una recogida de información básica sobre los distintos apartados teóricos necesarios para su elaboración.

Para ello, en un primer lugar pasaremos a conocer las características psicoevolutivas de los niños en el 1º ciclo de Educación Primaria, ya que estos, serán los beneficiarios del medio TIC diseñado.

En segundo lugar, trataremos las Tecnologías de la información y la comunicación sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje. Y con ello, profundizaremos en el medio TIC utilizado para la realización de este, el cual se centra en un blog.

Por último, reflexionaremos sobre la temática elegida para la realización del medio TIC seleccionado, atendiendo éste el marco curricular de Educación primaria. Además, trataremos de realizar un recorrido sobre los procesos de aprendizaje en la lectura y escritura destinados a el alumnado que presenta una necesidad específica de apoyo educativo, concretamente en la dislexia.

### 1.1 Características psicoevolutivas del niño de 6 a 8 años.

Como bien hemos comentado anteriormente, para la realización de desarrollo del trabajo es necesario conocer las características de los niños/as correspondientes a la edad seleccionada. Esto nos permitirá comprender las necesidades que tienen estos niños, y adaptarnos a ellas respetando sus ritmos de aprendizaje.

Para ello, nos centraremos concretamente en las características psicoevolutivas de los niños del primer ciclo de Educación Primaria, es decir, entre 6 y 8 años.

Como podemos observar, esta es una etapa de multitudes de cambios, puesto que, es donde se produce el cambio de la Educación Infantil hacia la Educación primaria, destacando que esta última supone un gran avance en la autonomía personal de estos niños. Por ello, pasaremos a mostrar a continuación, el tipo de desarrollo en los niños en estas etapas (gráfico 1).

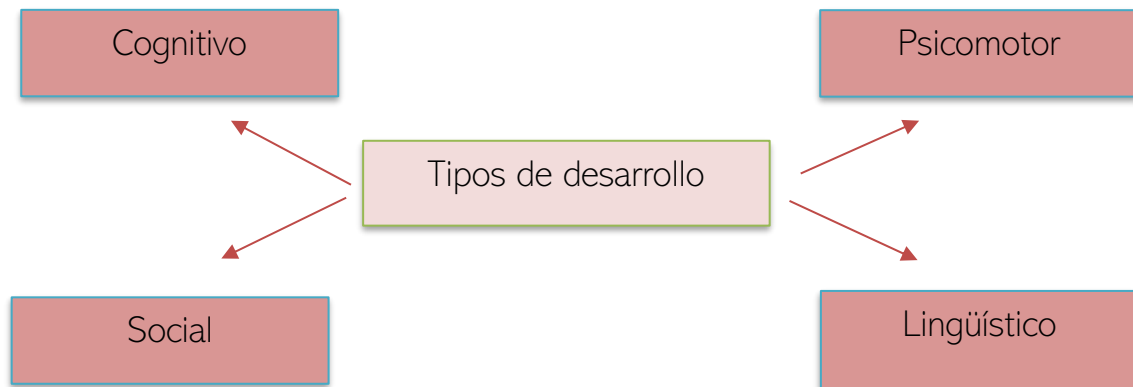


Gráfico 1. Tipos de Desarrollo en los niños

### 1.1.1. Desarrollo cognitivo e intelectual.

El desarrollo de las competencias cognitivas nos permite percibir, interpretar, reconocer, reflexionar y comprender el mundo que nos rodea para poder regular y desplegar nuestro mundo interior. Esto nos lleva a desplegar las siguientes habilidades cognitivas: Percepción, atención, memoria y pensamiento. A continuación, vamos a explicar brevemente la evolución de cada una de ellas (Ridao y López, 2011).

En primer lugar, encontramos la percepción, el cual hace referencia a la manera que tenemos de sentir todo lo que sucede a nuestro alrededor a través de los sentidos (oído, vista, olfato, gusto y tacto). Estos se encuentran en funcionamiento desde que nacemos, aunque de forma incompleta, puesto que, es de vital importancia que estos se desarrollen para permitir el conocimiento y la interactividad con los objetos y personas que nos rodean.

En segundo lugar, encontramos el proceso de atención que se encuentra referido a la capacidad de focalizar la visión hacia un estímulo y mantener nuestro interés en él. Este proceso permite centrarnos en lo que nos interesa y desechar el resto de los estímulos, pero esto va variando según la edad y su desarrollo. Pero entorno a los 5-6 años pueden estar varios minutos inmersos en una misma actividad, pero no es hasta los 8-9 años cuando se consigue el desarrollo óptimo atencional. Esto es debido a que para lograrlo es necesario desarrollar habilidades metacognitivas, las cuales se desarrollan una vez entrado en los años escolares.

Según Jiménez y Muñoz (2005), otro aspecto que destacar en la atención, son las estrategias atencionales las cuales son definidas como aquellos procedimientos encargados de seleccionar estímulos interesantes y mantener la atención, además de permitir recordar la información anteriormente percibida.

En tercer lugar, encontramos la memoria que se encuentra unida a lo anteriormente definido por Jiménez y Muñoz (2005), cuando hablábamos de la recogida de información mediante los procesos atencionales y los cuales, permitían recordar la información recogida anteriormente. Por ello, la memoria es aquella capacidad que nos permite almacenar información de naturaleza diversas y a su vez, recordarlas o reconstruir cada vez que sea necesaria. A los 6 años, mejoran las habilidades de la meta memoria, la cual es definida como aquella capacidad que alude a la conciencia de los procesos cognitivos y cómo controlarlos, ya que a estas edades los conocimientos empiezan a ser más complejos.

En cuanto a los procesos intelectuales, pasaremos a contextualizar las diferentes definiciones de Inteligencia y su tipología. Según Gardner (1993), la inteligencia es la capacidad para resolver problemas cotidianos, generar nuevos conocimientos y crear productos para ofrecer servicios al ámbito cultural. Gardner (1993), plantea la “*Teoría de las inteligencias múltiples*” en la que define nueve inteligencias que poseen las personas y las cuales son relativamente autónomas, aunque se combinan en el funcionamiento cognitivo (tabla 1).

Tipos de inteligencias	Descripción
Visual-espacial	Habilidad para pensar y formar un modelo mental del mundo en tres dimensiones.
Lógico-Matemática	Habilidad para resolver problemas de lógica y matemáticas.
Musical	Habilidad para entender o comunicar a través de la música las ideas o las emociones.
Verbal-Lingüística	Habilidad para utilizar el lenguaje oral y escrito a la hora de informar, comunicar, persuadir, entretener y adquirir nuevos conocimientos.
Kinestésica	Capacidad de utilizar el propio cuerpo para realizar actividades o resolver problemas.
Intrapersonal	Capacidad para tomar conciencia de sí mismo y conocer las aspiraciones, metas, emociones, pensamientos, preferencias, convicciones, fortalezas y debilidades propias.
Interpersonal	Habilidad que nos permite entender a los demás.
Naturalista	Habilidad para interactuar con la naturaleza
Emocional	Capacidad para dirigir la propia vida de manera satisfactoria, incluyendo esta las habilidades interpersonales e intrapersonales.

Tabla 1. *Inteligencia Múltiples de Gardner*<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Tabla propia basada en los datos “Tabla 5.2”.

También, encontramos a Sternberg (1985) con su “*Teoría triárquica*”, en la cual describe tres tipos de inteligencia (gráfico 2).

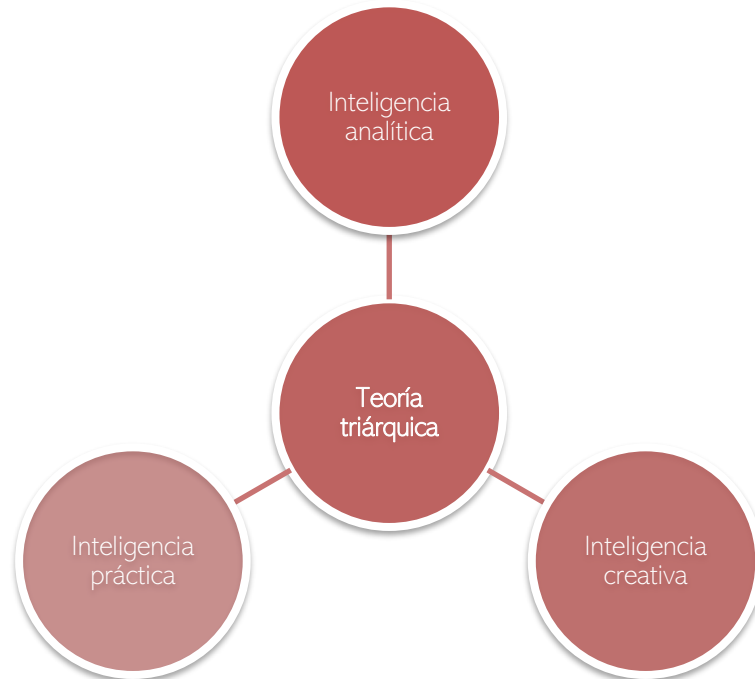


Gráfico 2. *Teoría triárquica Sternberg (1985).*

A continuación, pasaremos a describir cada una de las inteligencias que forman parte de la Teoría triárquica (Sternberg, 1985).

En primer lugar, encontramos “*La inteligencia analítica*”, considerada como la habilidad para analizar, juzgar, evaluar, comparar y contrastar la información. Esto, nos permite determinar la eficacia de la procesión de información, y a su vez, la capacidad de resolución y evaluación de los resultados.

En segundo lugar, encontramos “*La inteligencia creativa*” reconocida como aquella habilidad para crear, diseñar, inventar, originar e imaginar. Permite realizar comparaciones entre la información conocida.

---

Ridao, P y López, I. (2011). Desarrollo de las competencias cognitivas. En Muñoz, V. et al. Manual de psicología de Desarrollo aplicada a la educación (pp.97-120). Pirámide.

En tercer lugar, encontramos “*La inteligencia práctica*”, la cual alude a la habilidad para evaluar una situación y decidir qué hacer, esto permite que nos adaptemos al ambiente o entorno.

Por último, pasaremos a desarrollar las etapas del desarrollo cognitivo. Para ello, pasaremos a centrarnos en Piaget (1997), que nos divide este desarrollo en 4 etapas. Estas etapas se encuentran ordenadas de manera universal, puesto que, es la teoría más conocida sobre la inteligencia (gráfico 3).

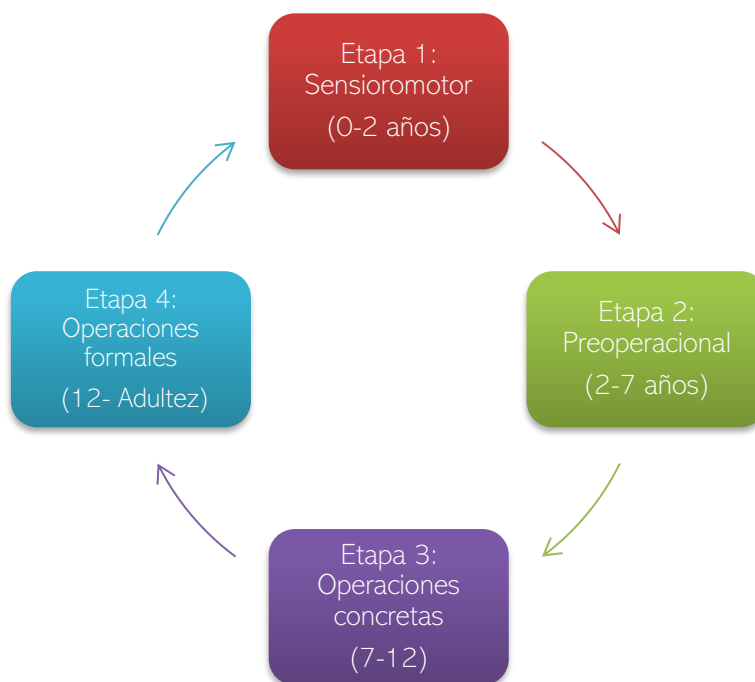


Gráfico 3. Etapas del desarrollo cognitivo según Piaget (1997).

Tras conocer las etapas del desarrollo cognitivo de Piaget (1997), pasaremos a definir las con más precisión.

- **Estadio Sensoriomotor (0-2 años):** La inteligencia se encuentra referida a la práctica y resolución de problemas en la acción. En esta etapa adquieren la noción de permanencia.
- **Estadio Preoperacional. (2-7 años):** La inteligencia es simbólica, puesto que, los objetos empiezan a tomar un significado.
- **Estadio Operaciones concretas. (7-11 años):** La inteligencia es más compleja, adquiriendo conocimiento lógico-matemático y espacial. Poco a poco, se alejan del

entorno y empiezan a ser conscientes de la realidad, aunque todavía encontramos limitaciones en el pensamiento abstracto.

- **Estadio Operaciones formales. (11-15 años):** La inteligencia en esta etapa es la más compleja, puesto que ya son capaces de pensar en términos abstractos y poseen una inteligencia lógica.

Como hemos podido observar en las etapas definidas por Piaget (1997), los niños a estas edades necesitan objetos visibles y tangibles, puesto que, no es hasta los 11 años, cuando consiguen expresar la realidad teniendo un pensamiento más abstracto.

### *1.1.2. Desarrollo físico y psicomotor.*

Cuando hablamos de desarrollo físico y psicomotor, nos referimos al crecimiento de las partes del cuerpo y el desarrollo de la movilidad en él. Desde edades muy tempranas, incluso antes del nacimiento, nuestros cuerpos se encuentran en continuo crecimiento.

La formación de nuestro cuerpo se inicia a partir de la fecundación, siguiendo esta hacia la pubertad, donde se producen los cambios más bruscos. Desde los 3 años hasta los 12, el crecimiento es más lento y estable, pero cuando entran en la pubertad, implica convertirse en adultos y esto los lleva a un crecimiento más acelerado.

Tras describir el desarrollo físico, voy a pasar a hablar sobre el desarrollo psicomotor, el cual hace referencia a la unión del cuerpo con la mente, es decir, al movimiento controlado o voluntario. Cuando hablamos de psicomotricidad, debemos diferenciar entre motricidad gruesa y motricidad fina, y por ello, pasaremos a definir las a continuación.

La ley cefalocaudal, hace referencia al control de la motricidad gruesa, la cual implica la locomoción y el control postural. Por otro lado, encontramos la ley próximo distal, la cual es la responsable de la motricidad fina y lo que supone una etapa posterior al desarrollo de la motricidad gruesa.

Por último, quiero destacar el desarrollo de la grafomotricidad, concretamente podemos destacar dos etapas:



- Por un lado, encontramos el realismo intelectual, el cual surge desde los 5 a los 8 años, cuando los niños pintan lo que saben y no lo que ven.
- Y, por otro lado, a los 8 años, encontramos el realismo visual, cuando los dibujos van incorporando más detalles y son más complejos.

Esto último, lo tendremos en cuenta a la hora de presentar el medio TIC, puesto que influye en el desarrollo de la imaginación y redacción de textos.

### 1.1.3. Desarrollo social y afectivo.

La familia es el primer contexto social y afectivo de los niños en sus primeros años de vida. Poco a poco este constructo social y afectivo se va formando por nuestros iguales, compañeros, amigos e incluso también nuestro entorno cultural.

A partir de los 2-3 años, es cuando los niños empiezan a tener relaciones de amistad fuera de su entorno familiar, y esto, hace que el niño genere aprendizaje fuera del entorno familiar. Pero no es hasta los 6 años, cuando el vínculo de apego pasa de ser contacto físico a intercambio verbal y de confianza (Román y Morgado, 2011).

Según Monjas (2007), la competencia social son aquellas conductas específicas que permiten al ser humano relacionarse con las personas de manera eficaz y satisfactoria. Estas habilidades, son denominadas habilidades sociales y se encuentran compuesta por tres componentes (gráfico 4).

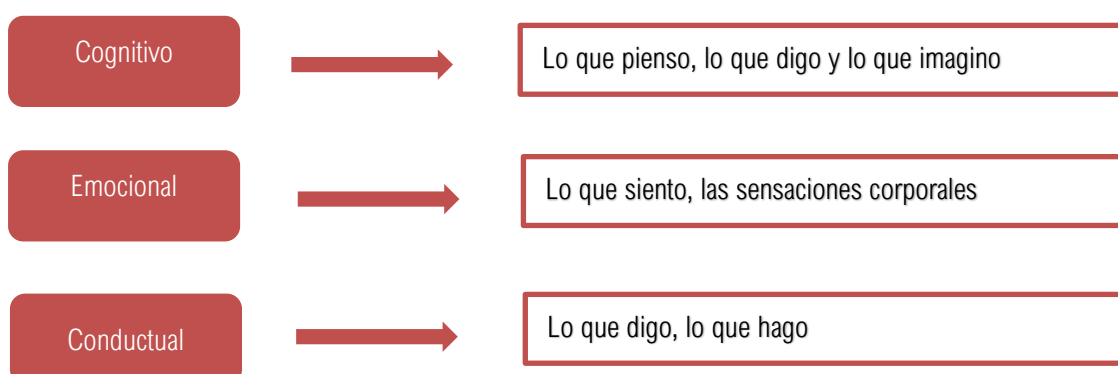


Gráfico 4. Componentes Habilidades Sociales (Monjas, 2007)

Como bien hemos explicado anteriormente, la competencia social es muy compleja e implica tres variables que pueden desarrollarse a ritmos diferentes e individualizados. Por tanto,

podemos decir que la competencia social es una variable multidimensional y que puede atender a distintas dimensiones (amistad, grupo de iguales, aceptación/rechazo, sociabilidad o incluso el estilo personal).

El juego es el primer vínculo social de los niños, y este suele comenzar en los años preescolares, y desarrollándose poco a poco. Aunque este, no es de todo positivo puesto que como en todas las relaciones pueden sufrir consecuencias negativas de rechazo y esto en muchas ocasiones viene dado por el estatus al que pertenecemos.

Y, por último, nos gustaría comentar el desarrollo personal de los niños y que, a estas edades, la mayoría de los niños tienen construido su autoconcepto. Además, son capaces de realizar comparaciones con los demás.

Pero, la formación del autoconcepto se encuentra ligada a la autoestima de cada persona. Según señala Román y Morgado (2011), la autoestima se encuentra referida a la dimensión valorativa del yo, y pues esto, quiere decir la idea que concebimos cada uno de nosotros mismos y la valía que tenemos. No es hasta los 7- 8 años cuando los niños empiezan a desarrollar la autonomía global, y poder así desarrollar su identidad de género, es decir, una identidad sexual.

#### *1.1.4. Desarrollo del lenguaje.*

El desarrollo del lenguaje es uno de los procesos más simple del desarrollo humano. Pero cuando hacemos referencia al dominio del lenguaje, cabe mencionar que es uno de los procesos más complejos por sus múltiples aspectos. Entre ellos podemos encontrar, aspectos fonológicos, aspectos semánticos, aspectos morfosintácticos y pragmáticos (López y Ridaó, 2011).

Según Owens (2006), el lenguaje es el código o combinación de códigos compartidos por las personas, que pretenden representar conocimientos, ideas y pensamientos mediante símbolos reglados.

El lenguaje, puede ser dividido en verbal o escrito. Cuando hablamos de lenguaje verbal hacemos referencia al habla, mientras que, cuando hablamos de lenguaje escrito nos referimos a la escritura. Además, el lenguaje presenta 3 funciones (López y Riado, 2011) (gráfico 5).

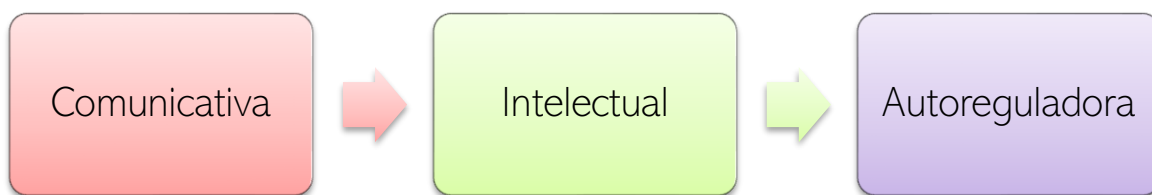


Gráfico 5. Funciones del lenguaje.

La comunicación es entendida, como aquel medio que permite a las personas intercambiar mensajes, ya sea verbalmente o escritos. Cuando hacemos referencia a lo intelectual, nos referimos a aquella actividad cognitiva que no requiere del lenguaje. Por último, encontramos la función autorreguladora, la cual se refiere al pensamiento que permite regular la conducta, es decir, evalúa y anticipa a los hechos o acciones. Según Piaget (1997), esto se consigue a través del pensamiento simbólico; Sin embargo, Vygotsky (1997) piensa que el lenguaje favorece la autorregulación, de este modo, los niños pueden controlar sus emociones pasando de lenguaje externo a interno.

Según López y Riado (2011), el desarrollo del lenguaje se encuentra compuesto por cuatro elementos (gráfico 6).



Gráfico 6. Componentes del desarrollo del lenguaje.

A continuación, pasaremos a ver cada uno de ellos en profundidad.

En primer lugar, comenzaremos por el **desarrollo fonológico**, el cual va desde el balbuceo hacia las palabras. En torno a los 4 años, los niños son capaces de pronunciar la mayoría de las consonantes. No es hasta los 5 años, cuando el niño desarrolla la conciencia fonológica, y, por tanto, es capaz de comprender la lengua con todos sus elementos y reglas.

En segundo lugar, encontramos el **desarrollo semántico**, que consiste en el desarrollo de las competencias comunicativas. Según Jiménez (2010), éste es entendido como la adquisición del significado de las palabras y se encuentra ligado al desarrollo de conceptos en relación con el desarrollo cognitivo. Este se encuentra más vinculado a la semántica (significados de palabras) y no al léxico (conceptos).

En tercer lugar, encontramos **desarrollo morfosintáctico**, el cual se presenta en torno a los 6 y 8 años cuando el niño ha adquirido cierto vocabulario. Cuando hablamos de morfosintaxis, nos referimos a los morfemas que permiten dar significado a una oración. Es en torno a los 5 y 9 años cuando el niño logra comprender oraciones complejas.

En cuarto y último lugar, encontramos **el desarrollo pragmático**, que hace referencia al desarrollo de las habilidades comunicativas y narrativas para el uso eficaz del lenguaje. A partir de los 6 años, los niños adquieren habilidades de conversación y organizaciones de discurso. Además, durante la etapa de 6-12 años, esta evoluciona hasta ser capaces de mantener intervenciones y diálogos aportando ideas nuevas (López y Riado, 2011).

## **1.2 Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza y aprendizaje**

En este apartado, nos centraremos en contextualizar las TIC para la posterior elaboración del recuso tecnológico que será llevado a cabo en el T.F.G.

Posteriormente, pasaremos a describir las TIC dentro de los procesos de aprendizaje, y con ello, haremos referencia a las posibilidades y limitaciones que podemos encontrarnos a la hora de aplicar TIC en la enseñanza. Tras ello, pasaremos a hablar sobre el medio TIC seleccionado en el desarrollo del T.F.G, y por ello, antes de realizarlo es necesario conocer sus ventajas e inconvenientes para su futura utilización.

### 1.2.1. Definición y características de las TIC.

Para comenzar, tomaremos como referencia a Barroso y Cabrero (2013), los cuales hacen referencia a que la escuela, como aquella institución encargada de formar a la sociedad. Pero hay que tener en cuenta, que la sociedad en la que nos encontramos inmersos es la “Sociedad de la información” y por ello, comenzaremos definiéndola.

Según Comisión Sociedad Información (2003), “una sociedad de la información es aquella en la que la tecnología facilita la distribución de información y, por tanto, juega un papel fundamental en el ámbito social, cultural y económico” (p. 5).

Las TIC se encuentra en continuo avance, y con ello, produce modificaciones en todos los ámbitos. Dichos cambios pueden observarse, según Marlita (2011) en relaciones sociales, actividades lúdicas y la forma en que nos relacionamos con los demás. Todo ello, nos viene a indicar que los medios de comunicación e información están reformando nuestras vidas y en muchas ocasiones, no nos encontramos preparado para ellos y no sacamos sus ventajas.

Según Cabero (2000) las nuevas tecnologías ofrecen posibilidades de creación de nuevos entornos comunicativos que permiten a los destinatarios crear nuevas experiencias formativas, expresivas y educativas.

Las características principales de la sociedad de la información son las siguientes (Barroso y Cabero, 2013).

- Globalización de la sociedad: Como bien hemos comentado anteriormente, nos encontramos inmersos en la sociedad de la información y, por tanto, los fenómenos han pasado de ser meramente locales a recorrer el mundo.
- La sociedad se encuentra inmersa en la Tecnología, y por ello las TIC son un elemento de desarrollo y potencialización. Cada vez, estamos más rodeados de tecnologías en puestos de trabajos o en la propia educación.
- Cuando hablamos de tiempo y espacio, hacemos referencia a la velocidad con la que recibimos información y podemos nos comunicamos de forma asincrónica, independientemente de la ubicación.

- Nuevas modalidades de trabajo: Con esto hacemos referencia a la fuerte presencia de las TIC, que han supuesto un nuevo desarrollo en sectores laborales, tales como, teletrabajo o profesiones que se encuentran relacionadas con el mundo de las redes sociales.
- Excesos de información, causadas por la velocidad en la que se transmite esta. Esto supone que los usuarios tengan que discriminar información útil de la que no.
- Aprender a aprender: Es una característica fundamental, debido a que el aprendizaje no sólo se produce en un espacio formal y periodos de formación, sino que nos encontramos en un aprendizaje continuo. Para ello, es necesario disponer de las capacidades de aprender, desaprender y reaprender porque en muchas ocasiones como bien hemos comentado, la información no es relevante o útil.
- Brecha digital: Las TIC alcanzan a todos los sectores de la sociedad, pero no se encuentra desarrollada por igual en todos ellos, lo que está derivando desigualdades sociales.
- Inteligencia ambiental: Este tipo de inteligencia deriva de la cantidad de medios con los que interactuamos. De modo que, toda la información que tenemos es la cedemos a ellas.
- Sociedad dinámica: La sociedad de la información es una sociedad compleja y formada por multitudes de cambios continuos.
- Sociedad de redes: Este tipo de sociedad no está formada por instituciones o individuos aislados, sino que estos se encuentran conectados por redes.

### *1.2.2. Posibilidades y limitaciones de las TIC en los procesos de formación.*

En primer lugar, pasaremos a hablar sobre las posibilidades que ofrecen los medios TIC en educación y para ello tomaremos como referencia a Cabero y Romero (2007, 16), los cuales nos muestran las posibilidades que estas nos ofrecen:

- Ampliación de la oferta informativa.
- Creación de entornos flexibles de aprendizaje.
- Eliminación de las barreras espacio-temporales entre profesor y alumno.
- Incremento de las modalidades comunicativas.
- Potenciación de entornos interactivos de aprendizaje.

- Favorecer el aprendizaje colaborativo y en grupo, así como, el autoaprendizaje.
- Posibilita la orientación y tutorización de los estudiantes.
- Rompe con los escenarios tradicionales de aprendizaje escolar.
- Facilita la formación permanente.

Si algo tenemos claro, es que en la época en la que vivimos es vital la tecnología y más aún tras la situación COVID19 que estamos viviendo, en la cual, cada día hay más gente teletrabajando y esto sin los medios TIC no hubiese sido posible.

Pero, todo no van a ser ventajas y como todo, las TIC también presentan una serie de inconvenientes. Para ello, nos vamos a centrar en Cabero (2006, 18), el cual presenta una síntesis de las limitaciones y entre ellas encontramos:

- Dificultad para los estudiantes a la hora de acceder a los recursos.
- Necesidad de crear nuevas infraestructuras específicas.
- Personal cualificado y especializado.
- Altos costes de los equipos que permiten trabajar de forma adecuada.
- Formación del profesorado para su adecuada utilización.
- En algunos entornos, el estudiante es necesario de trabajar de forma colaborativa.
- Problemas de derechos de autor y autenticación.
- Inversión de tiempo en las actividades en línea que pueden derivar del cambio de metodología y falta de experiencia en ella.
- Dificultad de distribución de los cursos y contenidos en la web.
- Muchos de los entornos de son estáticos y consisten en ficheros de texto o formato PDF.
- Falta de calidad en los recursos educativos.
- Creación de los recursos de forma específica y no de formación memorística.
- Falta de experiencia educativa en este medio de formación.

### *1.2.3. Características técnicas y didácticas (posibilidades y limitaciones) de los blogs.*

En este apartado comenzaremos definiendo el concepto de blog, estos son definidos como aquellos espacios comunicativos que ofrecen apoyo al estudiante y educador en el proceso de aprendizaje. Además, es un medio que permite reflexionar y colaborar en la formación de este.

Hay que tener en cuenta, que, en el siglo XXI, nos encontramos inmersos en un mundo tecnológico y es por ello, que me gustaría mencionar tres aspectos fundamentales en las aulas del siglo XXI.

Para ello tomaremos como referencia a Cabero y Romero (2013), los cuales destacan tres aspectos:

- En primer lugar, Internet se encuentra considerado uno de los recursos más importantes en la formación del alumno.
- En segundo lugar, es de vital importancia darle prioridad al proceso de aprendizaje del alumnado.
- Y, por último, es importante que los docentes elaboren sus propios materiales para poder personalizar el proceso de aprendizaje de sus alumnos.

En nuestro caso el medio creado ha sido, el blog con el fin de poner al alcance materiales que permitan el correcto desarrollo de la lectoescritura, y aunque fundamentalmente se encuentra dirigidos a niños de 6 a 8 años, hay que destacar, que este debe ser utilizado por los docentes como apoyo en el aula.

A continuación, tomaremos como referencia a Cabero y Romero (2013), a través del cual expondremos las características más comunes en los blogs.

- Ofrece la posibilidad de integrar diferentes recursos y enlaces de interés.
- Facilita la publicación de diferentes contenidos.
- Tiene un carácter interactivo, puesto que permite a los lectores la posibilidad de comunicarse con el autor.
- Las temáticas que se exponen en un blog suelen ser heterogéneas.
- Los contenidos se encuentran ordenados cronológicamente.
- Se tratan de contenidos interactivos que permiten crear aportaciones o comentarios sobre la temática.

En cuanto a la estructura de los blogs, y siguiendo a lo anterior, Cabero y Romero (2013), nos hablan sobre los elementos más comunes por los que se componen los blogs.

- Entradas, artículos o posts que se realizan de manera cronológica por los autores.
- Permite crear etiquetas y categorías, lo cual permite diferenciar las diferentes categorías por los que se encuentran compuesto.



- Los blogs permiten identificarse, en el caso de los colectivos mediante una firma de entrada, y en el caso de los personales, mediante un nickname que permite identificar al autor.

Según la Ley orgánica de Educación (2006), la educación introduce la competencia digital como aquella competencia básica para adquirir los aprendizajes necesarios desde la etapa de primaria a secundaria. Esta competencia permite buscar, obtener, procesar y comunicar información, además de transmitirla como conocimiento.

Por último y a modo de conclusión en este apartado, pasaremos a detallar las posibilidades y limitaciones que nos puede ofrecer un blog dentro del sistema educativo.

Una de las ventajas del blog es, que puede ser usado como medio de expresión y comunicación en el aula y esto puede permitir, adquirir la competencia digital. Atendiendo nuestra área de lengua castellana y literatura, concretamente la expresión y comprensión escrita y lectora. Bull, Bull y Kajder (2004), nos indican que los diarios electrónicos pueden ser un gran recurso para ello, ya que, permiten diferenciar y potenciar la realización de diarios en el aula permitiendo involucrar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Según Castaño y Palacios (2006), nos señalan las tres posibilidades de uso de un blog. En primer lugar, la definen como una herramienta de gestión de conocimiento (Web del profesor); En segundo lugar, la define como espacio web destinado a reflexiones del alumnado sobre su aprendizaje (Portafolio electrónico); y, por último, como red de aprendizaje (Blog como comunidad de aprendizaje). Hemos de considerar que, en nuestro caso, el blog se ha diseñado como red de aprendizaje permitiendo crear una comunidad de aprendizaje entre alumnado y profesor. Pero también, podríamos enfocarlo como herramienta de reflexión o gestión del conocimiento, ya que esta, permite al profesor poner al alcance materiales de refuerzo y a su misma vez, puede utilizarse como herramienta de reflexión en el alumnado.

Por último, destacar que existen multitudes de plataformas de creación de páginas web o blog, y las cuales, son fáciles de utilizar. En nuestro caso, la herramienta elegida ha sido Wix ADI.

### **1.3 Justificación de la temática-contenido curricular que se desarrollará mediante un blog.**

En primer lugar, pasaremos a justificar el medio TIC seleccionado para llevar a cabo nuestro TFG, en este caso el blog, concretamente realizado mediante la aplicación WixADI. En este caso, ha sido seleccionado este medio, puesto que se trata de un recurso interactivo y, además, se encuentra al alcance de la mayoría de los docentes y alumnos. Ya que, en este caso, ha sido diseñado para la utilización de los docentes, con el fin de poner al alcance materiales que apoyen a su alumnado.

En cuanto a la temática, abordaremos aspectos que influyen en el proceso de la lectura y escritura debido a que ha sido elegido para nuestro contenido curricular. Éste, se encuentra localizado en el Capítulo II del currículum de Junta de Andalucía, en el cual, nos hace referencia a las asignaturas curriculares que deben ser cursadas en primaria y concretamente, nos habla sobre el área de Lengua castellana y literatura.

Hemos seleccionado la lectura y la escritura, puesto que, las habilidades lingüísticas y comunicativas son esenciales en el desarrollo de los niños a estas edades, y las cuales no se encuentran de todo desarrolladas en muchas ocasiones. De ahí, nace la idea de ofrecer un contenido curricular que pueda ayudar a reducir este tipo de dificultades y poder superar con éxito, el área de Lengua castellana y literatura. Además, a lo largo del desarrollo del mismo, hemos podido observar que se trata de una de las competencias claves en nuestro aprendizaje.

A continuación, pasaremos a centrarnos en el Boletín oficial de la Junta de Andalucía (2021), concretamente en la Orden de 15 de enero de 2021, a través de la cuál, se desarrolla el currículum correspondiente a la etapa de educación primaria en la comunidad autónoma de Andalucía.

Tomando lo establecido en el artículo 10.4 del Decreto 97/2015, de 3 de marzo, y en el apartado 1.d) del presente artículo, se expone, que todo alumno que presente dificultades de aprendizaje en la adquisición de la competencia en comunicación lingüística, y tras haber agotar las medidas generales de atención a la diversidad, podrá cursar un programa de refuerzo del área de Lengua Castellana y Literatura.

La lengua castellana y literatura, tiene como principal objetivo el desarrollo de las habilidades lingüísticas, tales como, escuchar, hablar, dialogar y leer. Por ello, es necesario que animemos a la lectura y comprensión de texto, ya que, esto permitirá al alumnado desarrollar sus habilidades lingüísticas o comunicativas. Esta se entiende como, los conocimientos y destrezas que permiten expresarnos y comunicarnos con la realidad humana.

Entre los componentes que se mencionan en el Boletín oficial de la Junta de Andalucía (2021), concretamente en la Orden de 15 de enero de 2021, podemos encontrar en ella, nuestro contenido curricular, el cual se centrará expresamente en la competencia lingüística o gramatical, y en su caso también, en la competencia textual, literaria y semiológica. En definitiva, podemos concretar, que la competencia lingüística se centra en la habilidades o destrezas que empleamos tanto en la lengua oral, como escrita, y que ambas, nos permiten comunicarnos con el mundo exterior.

Tras justificar la temática de nuestro proyecto, pasaremos a centrarnos en la elaboración de nuestro blog, y para ello, expondremos los objetivos que pretendemos lograr con él.



## 2. OBJETIVOS



## 2. OBJETIVOS

El desarrollo del presente T.F.G persigue los siguientes objetivos:

- a) Diseñar un blog como recurso didáctico para enriquecer el desarrollo de un proceso de enseñanza y aprendizaje en la etapa de Educación Primaria.
- b) Elaborar una guía didáctica de utilización en la que se incluyan las actividades que deberán llevarse a cabo para la integración del blog como programa de refuerzo destinado a alumnos de 6 a 8 años que tengan dificultades en la lectura y escritura.
- c) Desarrollar un contenido curricular vinculado con el primer ciclo de la etapa de Educación Primaria, en este caso nos centraremos en la Lecto-escritura.

Ahora, pasaremos a detallar objetivos específicos referidos a nuestro contenido curricular

- a. Facilitar contenidos que puedan atender las necesidades educativas en relación con la lectura y escritura
- b. Aumentar el interés y motivación del alumnado por la lectura.
- c. Mejorar la comprensión lectora desde todas las áreas curriculares, permitiendo así no solo centrarse en la asignatura de “Lengua y Literatura”.
- d. Mejorar la comprensión lectora y poder intervenir en todas las dificultades que presenten los alumnos.
- e. Atender de una manera individualizada a este tipo de alumnado diseñando materiales específicos para ellos.
- f. Utilizar los medios TIC como apoyo educativo para alumnos que presentan este tipo de dificultad, mejorando así la comprensión de los contenidos.





## 3. METODOLOGÍA

<b>3.1. Diseño .....</b>	<b>35</b>
3.1.1. Análisis de la situación .....	35
3.1.2. Plan y temporalización .....	36
3.1.3. Documentación .....	36
3.1.4. Guionización .....	37
<b>3.2. Producción .....</b>	<b>37</b>
<b>3.3. Postproducción .....</b>	<b>38</b>
<b>3.4. Evaluación: tipos, ventajas y limitaciones .....</b>	<b>38</b>



### 3. METODOLOGÍA

A la hora de diseñar y utilizar un material didáctico, como en este caso un blog, es necesario comprender las fases de diseño que nos proponen Cabero (2004) y Romero y Cabero (2007), las cuales se presentan a continuación (gráfico 7).

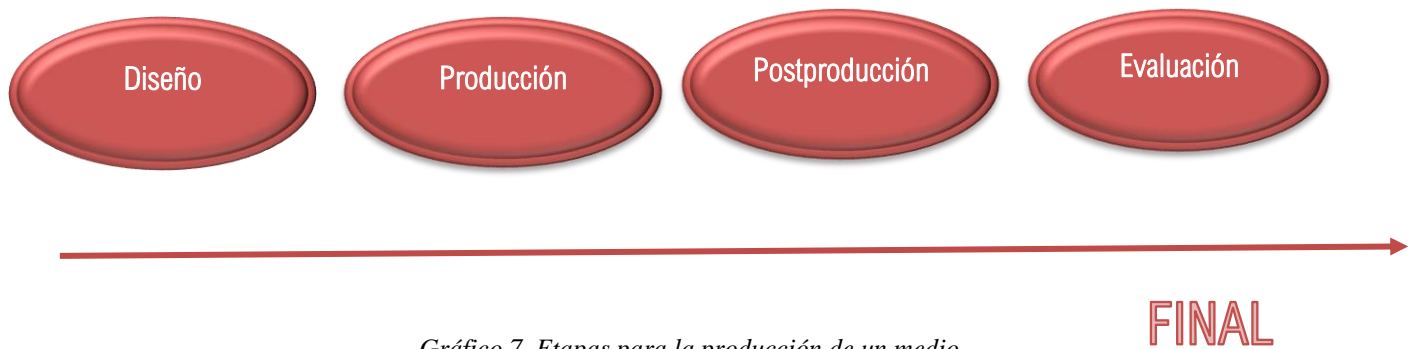


Gráfico 7. Etapas para la producción de un medio.

#### 3.1 Diseño

Esta etapa es considerada una de las más importantes a la hora de realizar un recurso TIC, ya que es la base desde donde diseñamos nuestro medio para garantizar la consecución de los objetivos propuestos. Para ello, hay que tener en cuenta que hay que seguir una serie de fases, las cuales son expuestas por Barroso y Cabero (2013). A continuación, pasaremos a detallarlas con precisión:

##### 3.1.1 Análisis de la situación

En esta primera fase, pasaremos a evaluar el proceso que hemos realizado hasta ahora y por ello, nos plantearemos diferentes cuestiones que nos van a permitir dirigir y elaborar nuestro material hacia los resultados que esperamos.

Para ello, hay que tener en cuenta lo siguiente:

- Seleccionar los destinatarios a los que queremos dirigir el medio.
- Establecer una serie de contenidos.
- Determinar el medio o medios a través del cual queremos que se transmita el contenido.
- Definir los objetivos que pretendemos alcanzar.
- Identificación de las destrezas que son necesarias para la creación del medio.

- Revisión de materiales similares producidos anteriormente.
- Delimitar los recursos tanto humanos como técnicos.
- Establecer relación entre el medio TIC con los contenidos y materiales a emplear.

Como podemos observar, se trata de una fase bastante compleja y la cual, nos va a servir para guiar nuestra producción del medio. Pero cuando hablamos de objetivos, no se refiere sólo a la temática, sino a todo lo que implica esa temática para que los alumnos puedan dominar el medio hacia la consecución de las metas propuestas.

### *3.1.2 Plan y temporalización*

En esta segunda fase, tras analizar la situación, continuaremos especificando el plan y la temporalización que consideramos necesarios para llevar a cabo el diseño y producción del medio. Todo ello, se refiere a la secuenciación, ordenación y tiempos de las diferentes actividades que vamos a desarrollar para la creación del medio. Hay que tener en cuenta, que la secuenciación comprende desde la información teórica hasta la creación del medio TIC.

### *3.1.3 Documentación*

A continuación, en tercer lugar, pasaremos a recoger toda la información necesaria para la creación del medio. Esta información va desde los contenidos conceptuales, hasta los contenidos que utilizaremos para el medio producido, los cuales pueden ser propios o ya producidos anteriormente. En este caso, utilizaremos materiales didácticos que han sido creados para la realización de las prácticas curriculares y los cuales, van a ser incluidos en el medio TIC a diseñar. Además, podremos encontrar diferentes materiales que se pueden relacionar con ellos y los cuales, han sido creados anteriormente, como pueden ser multimedia, páginas web, o incluso, fuentes impresas.

Una vez que hemos obtenido toda la información necesaria para la creación del medio, pasaremos a la fase de Guionización, donde definiremos cada una de las partes de nuestro medio seleccionado, en este caso el blog.

### 3.1.4 Guionización

Esta fase, puede denominarse también concreción del producto, ya que es una de las fases claves para el proceso de toma de decisiones que repercutirán sobre el medio a diseñar o producir. Se pueden diferenciar dos tipos de guiones:

- **Guion literario**: En este pueden encontrarse todos los contenidos que trabajaremos con los niños del primer ciclo de educación primaria, a través de nuestro medio TIC, que en este caso los encontraremos en el blog.
- **Guion técnico**: En este tipo de guion encontraremos de manera detallada toda la organización de la información técnica y distribución de los medios que formarán parte de nuestro blog. De esta manera, podremos establecer las diferentes relaciones entre el contenido que encontramos en él.

Una vez mencionadas todas las fases que se han desarrollado durante la etapa de “Diseño”, pasaremos a analizar los aspectos más importantes desarrollados en la etapa “Producción”:

## 3.2 Producción

Según Cabero (2001), la etapa de producción consiste en ejecutar las decisiones tomadas anteriormente y concretar los elementos técnicos desde los guiones elaborados anteriormente. Esta etapa se encuentra relacionada con la anterior, pero será fundamental para realizar la etapa de “postproducción”.

A partir de este momento, se pasa a elaborar los contenidos que se incluirán en nuestro medio TIC, en este caso un blog. Para llevarlo a cabo, se seleccionó la herramienta de “Wix ADI” como medio a través del cual, realizaremos nuestro blog.

A continuación, pasaremos a analizar los detalles que han sido llevados a cabo durante la etapa de postproducción.

### 3.3 Postproducción

En cambio, esta etapa se encuentra referida a todos los materiales elaborados anteriormente y para los cuales, se realizará una clasificación de estos. Dicho en otros términos y siguiendo nuestro medio, nos referimos al montaje del blog y aspecto final.

En este momento, se realizó la elaboración de la guía didáctica que incluiría las diferentes actividades diseñadas para la integración de ellas en el medio TIC. En este momento, se establece la relación final de los contenidos a presentar en nuestro medio.

Esta fase parece sencilla, pero es una fase bastante compleja, ya que es donde podemos observar los errores cometidos en el diseño del mismo y por ello, es necesario un visionado previo de los elementos a incluir en la guía didáctica, con el fin de poder detectar cualquier error y solventarlos.

Por último, pasaremos a la etapa de evaluación, la cual, determinará si el material producido alcanza los objetivos por el cual ha sido realizado y con ello, poder detectar los posibles errores.

### 3.4 Evaluación.

Para la puesta en marcha de los diferentes materiales, antes se debían comprobar si estos cumplían los objetivos anteriormente previstos. Por ello, ha sido necesaria la elaboración de una evaluación que nos permitiese detectar los errores posibles en su diseño y posproducción y así, realizar las modificaciones necesarias.

Para la evaluación de los mismos, hemos tomado como referencia los principales tipos de evaluación señalados tanto por Barroso y Cabero (2013) como por Cabero, Romero y Barroso (2007), y los cuales se exponen a continuación:

- En primer lugar, me ha parecido interesante seleccionar “Autoevaluación de los productores”, ya que esto nos permite valorar nuestro propio trabajo e ir revisándolo y adaptándolo a los errores que se puedan ir cometiendo. Hay que tener en cuenta que todos los trabajos, siempre tienen algo que mejorar por mucho que se entienda

del tema pueden existir diversidad de opiniones e ideas. En esta autoevaluación hay que ser críticos con nosotros mismos y establecer una serie de ventajas y desventajas que pueden existir en nuestro material.

- Otra evaluación a la que se encuentra sometida es, el juicio de experto, ya que este trabajo se encuentra en continua supervisión por el tutor de T.F.G y con ello, se somete a continuas modificaciones y ajustes para su perfeccionamiento.
- Por último, encontramos la evaluación “Por y desde los usuarios”, esta última no se podrá llevar a cabo, ya que no se pondrá en práctica, pero si ha sido revisados los diferentes materiales creados para el centro.

Tras la presentación de las diferentes etapas y fases a seguir para la creación del blog, pasaremos a realizar un análisis en profundidad de cada una de ellas.





## 4. DESARROLLO

<b>4.1. Etapa de Diseño .....</b>	<b>43</b>
4.1.1. Análisis de la situación: propuesta de utilización .....	43
a) ¿Dónde se aplicará? .....	43
b) ¿A quién va dirigido? .....	46
c) ¿Cuándo se utilizará? .....	47
d) ¿Qué se pretende? .....	48
e) ¿Cómo lo utilizaremos? .....	49
4.1.2. Plan y temporalización .....	50
4.1.3. Documentación .....	51
4.1.4. Guionización .....	63
a) Guion Literario ~ Contenidos .....	63
b) Guion Técnico .....	65
<b>4.2. Etapa de Producción y postproducción .....</b>	<b>68</b>
4.2.1. Herramienta y procedimiento .....	68
4.2.2. Diseño y estructura final del Blog.....	69
4.2.3. Guía didáctica para la utilización del blog.....	84



## 4. DESARROLLO

Tras analizar el marco teórico, metodología y objetivos a seguir en el presente trabajo, pasaremos a centrarnos en la elaboración del blog que ha sido seleccionado como recurso TIC del proyecto formativo.

A continuación, se exponen las diferentes etapas por las que ha pasado la elaboración del material, adecuándolo a los objetivos previamente expuestos y logrando que pueda llevarse a cabo su utilización con el fin de mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en el marco de las necesidades específicas de apoyo educativo.

### 4.1 Etapas de diseño

Esta etapa, como bien hemos comentado anteriormente, se trata de la base desde donde diseñamos nuestro medio para garantizar la consecución de los objetivos propuestos. Para ello, seguiremos las fases determinadas por Barroso y Cabrero (2013), en ella, pasaremos a realizar una descripción detallada de las características del centro y alumnado al cual se dirige nuestro medio.

#### 4.1.1 Análisis de la situación. Propuesta de utilización

##### a) ¿Dónde se aplicará?

El centro donde se llevará a cabo la propuesta formativa será **“CENTRO PSICOPEDAGÓGICO Y DE ESTUDIOS IDEAS”** situado en la zona de Valdepasillas en Badajoz (Capital) (Imagen 1).

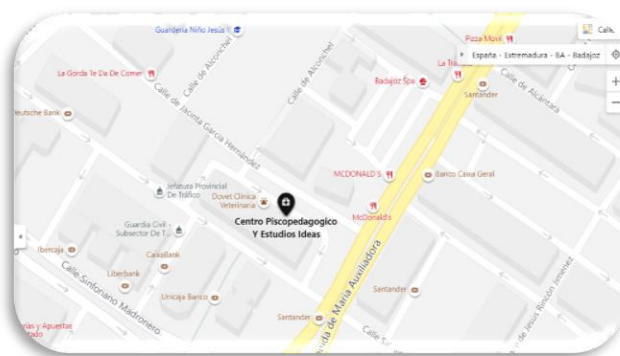


Imagen 1. Localización del centro

A continuación, se presentan los datos del centro a través, de los que se puede contactar con ellos (tabla 2).

DATOS DE CONTACTO		
<b>Dirección:</b>	Calle Jacinta García Hernández Nº13	<b>CP:</b> 06110 <b>Localidad:</b> Badajoz
<b>Teléfono:</b>	924 030 537	
<b>Página web:</b>	<u><a href="http://centroideas.es">Centro Especializado en Psicología, Pedagogía, Logopedia y TDAH (centroideas.es)</a></u>	

*Tabla 2. Datos del centro*

Hemos seleccionado este centro, puesto que, durante la realización de prácticas he detectado la necesidad de poner a su disposición materiales destinados a niños que presentan dificultad en la lectoescritura, y de ahí, nació la idea de crear materiales específicos para este tipo de alumnado. Por ello, hemos decido realizar un blog, ya que, este recurso tecnológico permite poner el material al alcance de todo profesional que lo pueda necesitar. De ahí, que su dimensión pueda ser universal y no sólo se encuentre enfocada a este centro en específico.

El objetivo principal de esta propuesta didáctica, es que pueda encontrarse al alcance de todos los profesionales de educación y sea lo más accesible posible, ya que, en muchas ocasiones nos enfrentamos a situaciones de este tipo. Además los materiales de los que se encuentra compuesto el medio TIC, se dirigen fundamentalmente a niños que se encuentran en la 1º etapa de primaria (6-8 años), debido a que, es donde se empiezan a detectar este tipo de dificultades y poder dar así una prevención precoz.

A continuación, se muestra la ficha técnica del proyecto “Aprender puede ser divertido”, en el cuál se expondrán los elementos por los que se encuentra integrado. La idea de este proyecto, es que los alumnos puedan mejorar su comprensión lectora y escritura de una manera divertida (tabla 3).

**APRENDER PUEDE SER DIVERTIDO**

1. **Introducción y justificación.**
2. **Contextualización** (*Dirigido al alumnado de 1º y 2º ciclo de Educación Primaria*)
3. **Objetivos.**
  - (a) Objetivos generales
  - (b) Objetivos específicos (*Podemos encontrarlo en cada una de las actividades*)
  - (c) Objetivos del Proyecto
    1. **Mejorar la habilidad de la lectoescritura a través del juego interactivo.**
    2. **Leer comprensivamente los textos de manera que nuestra comprensión del contenido mejore.**
    3. **Reconocer los grupos fonéticos.**
    4. **Mejorar la escritura y las reglas ortográficas.**
    5. **Aprender la redacción de pequeñas historias.**
    6. **Iniciarse en las habilidades cognitivas para mejorar la lectoescritura y reforzarla.**
4. **Contenidos.**
  - a) Comprensión lectora
  - b) Escritura
  - c) Lectura.
  - d) Atención y memoria
  - e) Imaginación y creatividad
  - f) Observación, percepción, Ortografía
  - g) Vocabulario, Palabras, Definiciones de palabras.
5. **Metodología.**
  - a) Prevenir las dificultades en esta área mediante el juego.
  - b) Aprendizaje cooperativo.
  - c) Aprender a pensar.
  - d) Participación activa del alumnado.
  - e) Aprendizaje significativo y enfoque globalizador.
  - f) Docente como guía del aprendizaje alumnado.
6. **Temporalización.**

Este proyecto se llevará a cabo durante los meses de junio - julio, con el fin de poder reforzar y mejorar todas las dificultades que presentan estos niños en el área de la lectura y escritura. Se ha decido realizar durante las vacaciones de verano, ya que es cuando se realiza el refuerzo escolar enfocándolo al curso posterior.

7. **Actividades.**

<b>SESIÓN 1</b>	<b>ACTIVIDAD TOMA DE CONTACTO</b>
<b>SESIÓN 2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>ACTIVIDAD 1. RULETA DE LA COMPRENSIÓN LECTORA</b></li> <li>- <b>ACTIVIDAD 2. COMPLETA LAS FRASES</b></li> </ul>
<b>SESIÓN 3</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>ACTIVIDAD 1. BINGO</b></li> <li>- <b>ACTIVIDAD 2. TARJETAS ORTOGRÁFICA</b></li> <li>- <b>ACTIVIDAD 3. RESPUESTA CORRECTA</b></li> </ul>
<b>SESIÓN 4</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>ACTIVIDAD 1. INVENTA TU HISTORIA</b></li> <li>- <b>ACTIVIDAD 2. DEJA VOLAR TU IMAGINACIÓN</b></li> <li>- <b>ACTIVIDAD 3. INVENTA TU HISTORIA</b></li> </ul>
<b>SESIÓN 5</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>ACTIVIDAD 1. ENCADENADAS</b></li> <li>- <b>ACTIVIDAD 2. MEMORY</b></li> <li>- <b>ACTIVIDAD 3. ASOCIACIONES</b></li> </ul>
<b>SESIÓN 6</b>	<b>JUEGO FINAL - PASAPALABRAS</b>

APRENDER PUEDE SER DIVERTIDO	
8.	Recursos y materiales utilizados.
9.	Evaluación.
10.	Referencias bibliográficas.

Tabla 3. Proyecto educativo “Aprender puede ser divertido”

Tras describir el proyecto educativo “Aprender puede ser divertido”, pasaremos a describir los destinatarios a los que se encuentra dirigida la acción formativa.

### b) ¿A quién va dirigido?

Este blog ha sido creado para mejorar las dificultades en el “Área de la lectura y escritura” de una manera interactiva. Los destinatarios de todos los recursos realizados son los alumnos del centro “Centro psicopedagógico y de estudios ideas” ". Estas actividades se encuentran enfocadas para reforzar el área de Lengua castellana y literatura, concretamente la lectoescritura.

En cuanto a las edades en las que se encuentran dirigidos al 1º Ciclo de Educación primaria (6-8 años), aunque he de decir que podrían adaptarse a otras edades. Muchos niños, no logran conseguir la lectura a estas edades, y es por ello, que ha sido creado este medio.

Para ello, haremos alusión a las características evolutivas de los niños de 6 a 8 años, y las cuales han sido explicadas con anterioridad en el marco teórico (tabla 4).

CARACTERÍSTICAS PSICOEVOLUTIVAS DE LOS NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS	
DESARROLLO COGNITIVO E INTELECTUAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Despliegue de habilidades cognitivas.</li> <li>- Desarrollo de los sentidos para interpretar lo que sucede a nuestro alrededor.</li> <li>- Al final de esta etapa, se encuentra la consecución de desarrollo óptimo atencional.</li> <li>- Desarrollo de habilidades metacognitivas.</li> <li>- Despliegue de estrategias atencionales, teniendo una atención más voluntaria y selectiva.</li> <li>- Adquisición de habilidades de la meta memoria, que permite: recopilar, almacenar y recuperar la información.</li> <li>- A pesar de que cuando empiezan esta etapa, se encuentran en el estadio preoperacional con una inteligencia simbólica, poco a poco van adquiriendo una inteligencia compleja y pasando hacia el estadio de operaciones concretas</li> </ul>
DESARROLLO FÍSICO Y PSICOMOTOR	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se produce un dimorfismo social, en el que el crecimiento de los niños es más lento al de las niñas.</li> <li>- Desarrollo psicomotor, teniendo movimientos controlados y voluntarios.</li> <li>- En cuanto a la grafomotricidad, podemos destacar el realismo intelectual que va desde los 5 a los 8 años. Y, por otro lado, encontramos el realismo visual, que empieza terminando esta etapa en la cual, sus dibujos toman más detalles.</li> </ul>

<p><b>DESARROLLO SOCIAL Y AFECTIVO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Inicio de un constructo social y afectivo (Escuela, iguales y entorno cultural).</li> <li>- El contacto físico se sustituye por intercambio verbal.</li> <li>- Mayor confianza.</li> <li>- Formación del autoconcepto.</li> <li>- Precisión emocional y mayor control de las emociones.</li> <li>- Al final de esta etapa adquieren mayor autonomía.</li> <li>- Formación de la identidad de género.</li> </ul>
<p><b>DESARROLLO DE LAS HABILIDADES LINGÜÍSTICAS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo de la conciencia fonológica.</li> <li>- Comprensión de la lengua.</li> <li>- Conciencia semántica, es decir, son capaces de darle significados a las palabras.</li> <li>- Desarrollo morfosintáctico</li> <li>- Comprensión de oraciones complejas.</li> <li>- Son capaces de dialogar y mantener intervenciones en una conversación.</li> </ul>

Tabla 4. Características psicoevolutivas de los niños entre 6 y 8 años.

A continuación, pasaremos a determinar el momento en el que pondremos en práctica nuestro blog y su proyecto “Aprender puede ser divertido”.

**c) ¿Cuándo se utilizará?**

El proyecto “Aprender puede ser divertido”, se llevará a cabo en 6 sesiones, compuestas por aproximadamente una hora cada una de ellas. Teniendo en cuenta, que la primera sesión, se trata de una sesión en la que tomaremos contacto entre nosotros y veremos las dificultades que presentan cada uno de ellos. Los contenidos que abarcarán cada una de las sesiones son:

- Habilidades lingüísticas.
- Habilidades cognitivas.
- Comprensión lectora.
- Escritura.
- Ortografía
- Atención y memoria.

A continuación, pasaremos a detallar cada una de las sesiones por las que se encuentra compuesto el proyecto “Aprender puede ser divertido”. El proyecto, como hemos mencionado anteriormente, se llevará a cabo en la última semana de junio y en el mes de julio (tabla 5).

SESIONES	OBJETIVOS	FECHA	DURACIÓN
Sesión 1 "Toma de contacto"	Conocer las diferentes dificultades que presentan la lecto escritura y tener una primera toma de contacto.	25 de junio del 2021	40 minutos aprox
Sesión 2 "Comprensión lectora"	Mejorar la comprensión lectora de los alumnos que presentan alguna dificultad para ello.	2 de julio del 2021	1h aprox
Sesión 3 "Ortografía"	Conocer las normas ortográficas y los diferentes fonemas donde se suelen presentar más dificultades.	9 de julio del 2021	1h aprox
Sesión 4 "Creatividad y redacción de textos"	Mejorar la redacción de textos fomentando la creatividad e imaginación en el alumnado.	16 de julio del 2021	1h aprox
Sesión 5 "Estimulación cognitiva"	Fomentar la estimulación cognitiva para mejorar las habilidades lingüísticas de los alumnos.	23 de julio del 2021	1h-1,10h aprox
Sesión 6 "Pasapalabras"	Evaluar el progreso del alumnado de una manera divertida.	30 de julio del 2021	30 minutos aprox

Tabla 5. Organización temporal del "Proyecto aprender puede ser divertido".

Tras exponer el espacio temporal que va a ocupar nuestra intervención, cabe mencionar que, al tratarse de un blog, este recurso proporcionará y permitirá referencias específicas que permitirán completar actividades más generales.

#### d) ¿Qué se pretende?

Lo que se pretende con la utilización del medio TIC creado, es mejorar las habilidades lingüísticas en los alumnos con dificultades en la lectoescritura de una manera divertida. Y de este modo, fomentar la escritura y lectura mediante el juego.

Nuestra metodología se trata de una metodología participativa y a su vez, respeta los ritmos de cada uno, puesto que hay que tener en cuenta que a estas edades los niños tienen diferentes ritmos de adquisición de la lengua.

En cuanto a los objetivos que se persiguen con este blog, son los siguientes:

- Facilitar contenidos que puedan atender al área de lengua española y literatura en relación con la lectura y escritura.
- Desarrollar habilidades tecnológicas que permitan realizar las actividades interactivas por las que se encuentra compuesto nuestro blog.
- Aprender contenido desde una perspectiva tecnológica.



- Aumentar el interés y motivación del alumnado por la lectura.
- Mejorar la comprensión lectora desde todas las áreas curriculares.
- Desarrollar las habilidades lingüísticas a través de las TIC.
- Aprender de una manera divertida.

Por otro lado, los contenidos que se van a trabajar a través de él son los siguientes:

- Conciencia sobre la importancia de la lectura.
- Fomento de la Comprensión lectora en textos ajustados a sus edades.
- Resalta la importancia de la lectura y escritura como competencias básicas en primaria.
- Agilización de la atención y memoria.
- Fomenta la imaginación y creatividad.
- Exposición de reglas ortográficas más comunes letras “b,p,q,d,o”

Tras exponer los objetivos y contenidos que persigue nuestro blog, pasaremos a explicar su utilización.

#### e) ¿Cómo lo utilizaremos?

En este apartado haremos referencia a la utilización de nuestro blog, y por ello, vamos a tomar como referencia los principios didácticos propuestos por Cabero (2004) y Cabero y Romero (2007).

En primer lugar, nos hemos planteado el colectivo para el que se encuentra dirigido y qué pretendíamos con él, y tras resolver estas cuestiones hemos pasado a tener en cuenta los siguientes aspectos para su utilización.

El primer aspecto que hemos tenido en cuenta es la composición del recurso didáctico, ya que, este debe ir desde lo más complejo hacia lo más práctico. De este modo, no hay que ver el recurso de manera globalizada, sino que, cada una de sus partes externas e internas cumplan sus objetivos y faciliten los contenidos.

El segundo aspecto y relacionado con las cuestiones previamente respondidas, cabe mencionar que, antes de pensar el medio que íbamos a realizar, ha habido que estudiar el

contexto de aplicación y las características del mismo, debido a que puede verse influenciado por él.

Siguiendo el anterior, y con relación de este, el tercer aspecto que hemos tenido en cuenta es que el docente es el elemento más significativo. Por ello, nuestro blog se verá influenciado por los conocimientos del profesor en referencia a su utilización, y por supuesto, la actitud con la que afronte sus limitaciones y las convierta en oportunidades. Esto, los lleva a poseer determinadas habilidades cognitivas que permitan el manejo adecuado de las TIC.

Y, por último, como bien hemos comentado, el profesor debe ser la unión del entre el conocimiento del alumno y el medio, fomentando a este la participación en su propio proceso de aprendizaje y haciendo que al alumnado sea un agente activo.

Tras exponer los principios didácticos, conviene señalar que el blog podemos ver que se encuentra integrado por diferentes recursos, los cuales van a permitir al alumnado con dificultades en la lectura o escritura que mejoren su comprensión lectora y le permita una mejora en su escritura solventando cualquier dificultad que se les presente. Teniendo en cuenta, que se trata de un recurso accesible por todos los colectivos y cada uno a su ritmo. Esto le permite al docente, poder trabajar de una manera más individualizada con sus alumnos.

Para finalizar este apartado, quiero destacar y hacer incisión, en que el blog se puede utilizar tanto en el aula como en casa, en caso de que el alumno quiera reforzar sus conocimientos mediante la repetición de las actividades por las que se encuentra compuesta la unidad.

Tras ver la utilidad de nuestro blog, pasaremos a determinar el plan y temporalización del diseño y elaboración del mismo.

#### *4.1.2 Plan y temporalización.*

En este apartado, pasaremos a realizar un análisis de las fases que hemos seguido para la creación del medio TIC (tabla 6). En ella se incluye el tiempo que se ha dedicado a cada una de las etapas elaboradas para su diseño.

PLANIFICACIÓN DEL TRABAJO	TEMPORALIZACIÓN
1º REUNION T.F. G	16/12/2021
<b>ELABORACIÓN MARCO TEÓRICO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Características psicoevolutivas de los niños de 6 a 8 años.</li> <li>• Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza y aprendizaje.</li> <li>• Justificación del contenido curricular que se desarrollará con el blog.</li> </ul>	Desde 10/01/2021 hasta 12/03/2021
2º REUNIÓN T.F. G	18/03/2021
Objetivos	Desde 20/03/2021 hasta 26/03/2021
<b>Metodología: Identificación de las fases, etapas y tareas que se han diseñado en el blog.</b> 3.1 Diseño: análisis de la situación, plan y temporalización, documentación y guionización. 3.2. Producción. 3.3. Postproducción. 3.4. Evaluación: tipos, ventajas y limitaciones.	Desde 27/03/2021 hasta 10/05/2021
<b>Desarrollo</b> 4.1 Etapa de Diseño 4.2 Etapa de Producción y de Postproducción	Desde 11/05/2021 hasta 07/06/2021
<b>Conclusiones e implicaciones personales</b> <b>Bibliografía</b> <b>Webgrafía</b> <b>Anexos</b>	Desde 08/06/2021 hasta 10/06/2021

Tabla 6. Temporalización del plan de trabajo

#### 4.1.3 Documentación

En este apartado se presentan las diferentes fuentes de información que han sido consultadas, tanto para la elaboración del blog como para los diferentes recursos por lo que se encuentran compuesto.

##### a) Fuentes de referencia consultadas y/o utilizadas para diseñar el blog.

En este apartado pasaremos a describir todas las fuentes de información que hemos visualizado y utilizado para la creación del blog.

- **Fuentes de información impresa.**

Cabero, J. y Romero, R. (2007). *Diseño y producción de TIC para la formación. Nuevas tecnologías de la información y la comunicación*. UOC.

Barroso, J. y Cabero, J. (2013). *Nuevos escenarios digitales. Las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la formación y desarrollo curricular*. Pirámide.

Martín Gómez, M. C. (2012). *Dificultades en el aprendizaje de la lectoescritura en el primer ciclo de educación primaria. Intervención en el aula*. [Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid].

<http://biblioteca.esucomex.cl/RCA/Dificultades%20en%20el%20aprendizaje%20de%20la%20lectoescritura%20en%20el%20primer%20ciclo%20de%20educaci%C3%B3n%20primaria.%20Intervenci%C3%B3n%20en%20el%20aula.pdf>

Calderón Ordoñez, C. (2018). *Implementación de un entorno digital de aprendizaje como estrategia de apoyo para el fortalecimiento de las competencias de lecto-escritura*. . [Trabajo de fin de grado, Universidad UMECIT].

[https://repositorio.umecit.edu.pa/bitstream/handle/001/1890/Tesis\\_ClaudiaPatriciaCalder%c3%b3n.pdf?sequence=11&isAllowed=y](https://repositorio.umecit.edu.pa/bitstream/handle/001/1890/Tesis_ClaudiaPatriciaCalder%c3%b3n.pdf?sequence=11&isAllowed=y)

Tidy, P. y Gaete, M. (2018). Tecnologías de la información y comunicación en el proceso de adquisición de la lectoescritura. *Foro educacional*, (31), 117-133.

- **Fuentes de información audiovisual.**

OpenClipart-Vectors (2013). *Niña libros*. [Imagen digital].

<https://pixabay.com/es/vectors/ni%C3%B1a-los-libros-pila-leer-160172/>

Conde, M.J. (2015). *Bienvenidos*. Bienvenidos. [Imagen digital].

<https://ar.pinterest.com/pin/559572322450244811/>

Wix ADI. (s.f). *Juegos didácticos*. [Imagen digital].

<https://www.wix.com/website/builder?storyId=0a109ce2-5a6a-4faf-b1f6-689a12e3cf5c&editorSessionId=8f971d41-21c2-41b9-a60d-bf9dcf5deef8&referralInfo=dashboard#!/builder/story/0a109ce2-5a6a-4faf-b1f6-689a12e3cf5c:c013c2e3-5939-499e-95ce-35e6c948d6f6/edit/header//>

Wix ADI. (s.f). *Niños de escuela*. [Imagen digital].

<https://www.wix.com/website/builder?storyId=0a109ce2-5a6a-4faf-b1f6->

[689a12e3cf5c&editorSessionId=8f971d41-21c2-41b9-a60d-bf9dcf5deef8&referralInfo=dashboard#!/builder/story/0a109ce2-5a6a-4faf-b1f6-689a12e3cf5c:c013c2e3-5939-499e-95ce-35e6c948d6f6/edit/1.116//](https://lecto-escritura.es/689a12e3cf5c&editorSessionId=8f971d41-21c2-41b9-a60d-bf9dcf5deef8&referralInfo=dashboard#!/builder/story/0a109ce2-5a6a-4faf-b1f6-689a12e3cf5c:c013c2e3-5939-499e-95ce-35e6c948d6f6/edit/1.116//)

- **Fuentes de información-telemática.**

Esmeralda Agra. (s.f). *Método al revés de lectoescritura*. [Blog]. <https://lecto-escritura.es/>

Aula pt. (s.f) *Lectoescritura*. Blog de recursos para elaboración de A.C.I.S. [Blog].  
<https://www.aulapt.org/category/lectoescritura/>

Camilo, J. (2021). *Métodos de lectoescritura: ¿Cuáles son y para qué se utilizan?* [Blog].  
Extraído de: <https://www.crehana.com/es/blog/negocios/metodos-de-lectoescritura/>

Ardilla digital. (s.f). *Lectoescritura*. [http://ardilladigital.com/area\\_lectoescritura.htm](http://ardilladigital.com/area_lectoescritura.htm)

Educa peques. (2018). *Actividades para estimular la lectoescritura*. [Blog].  
<https://www.educepeques.com/escuela-de-padres/actividades-estimular-aprendizaje-lectoescritura.html>

Pinterest. (2010) *Educación*. [Sitio Web]. <https://www.pinterest.es/?autologin=true>

Pixabay. (s.f). *Educación*. [Sitio Web]. <https://pixabay.com/es/>

Wordwall. (s.f). *Recursos interactivos*. [Sitio Web]. <https://wordwall.net/es>

Ardilla digital. (s.f). *Lectoescritura*. [Sitio Web].  
[http://ardilladigital.com/area\\_lectoescritura.htm](http://ardilladigital.com/area_lectoescritura.htm)

**b) Agrupación de los diferentes medios y recursos didácticos que han sido seleccionados e incluidos en el blog.**

En este apartado pasaremos a detallar los recursos y medios que han sido incluidos en nuestro blog, tales como, imágenes, sonidos, páginas webs y videos por los que se encuentran compuesto nuestro medio.

## b.1) Fotografías ~ Imágenes ~ Gráficos

### Ilustración 1. Pagina de Inicio.

En ella se muestra, la imagen que representa la página de inicio se muestra de color rosa pastel (imagen 2).



Imagen 2. Pantalla de Inicio.

### Ilustración 3. Logotipo

En ella podemos observar una imagen extraída de la propia página, denominada Wix ADI, la cual ha sido utilizada como logotipo del “Proyecto aprender puede ser divertido” (imagen 3).



Imagen 3. Logotipo blog.

### Ilustración 4. Entrada blog.

Hace referencia a la primera entrada de blog, creada para dar la ¡Bienvenida! (imagen 4).



*Imagen 4. Entrada blog.*

### **Ilustración 5. Entrada blog.**

Hace referencia a la última entrada del blog, donde se proponen recursos interesantes para utilizar (imagen 5).



*Imagen 5. Entrada blog.*

### **Ilustración 6. “Cómo empezó todo”.**

Esta ilustración hace referencia a la pestaña “Cómo empezó todo”, en la cual se exponen las razones por las que he creado el blog (imagen 6).





Imagen 6. Como empezó todo.

### Ilustración 7. Destinatarios.

Esta ilustración se encuentra en la pestaña de destinatarios, al final de la explicación a modo ilustrativo (imagen 7).



Imagen 7. Destinatarios.

### Ilustración 8. Actividad 1 “Ruleta de la comprensión lectora”

En esta ilustración se puede observar la imagen extraída del recurso creado para la actividad 1 (imagen 8).





*Imagen 8. "Ruleta de la comprensión lectora"*

### **Ilustración 9. Actividad 2 "Bingo".**

En esta ilustración se puede observar la imagen extraída del recurso creado para la actividad 2 (imagen 9).



*Imagen 9. "bingo"*

### **Ilustración 10. Actividad 3 "Dado de las Historias"**

En esta ilustración se puede observar la imagen extraída del recurso creado para la actividad 3 (imagen 10).

*Imagen 10. "Dados historias"*



### **Ilustración 11. Actividad 4**

Esta ilustración se puede observar la imagen extraída de la propia página en modo de representación para la actividad 4 (imagen 11).



*Imagen 11. Actividad 4*

### **Ilustración 12. Pasapalabras.**

En esta ilustración se puede observar la imagen extraída del recurso creado para la actividad 8 (imagen 12).



*Imagen 12. Actividad Pasapalabras*

### **Ilustración 13. Memory**

Esta ilustración se puede observar la imagen extraída de la propia página en modo de representación para la actividad 9 (imagen 13).

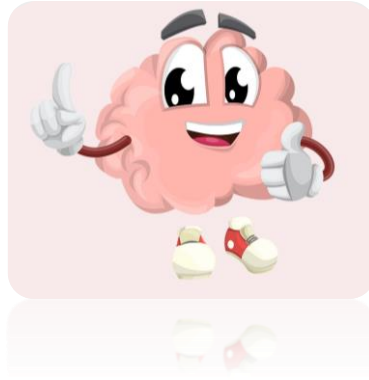


Imagen 13. "Actividad 9. Memory"

### Ilustración 14. Palabras encadenadas.

En esta ilustración se puede observar la imagen extraída del recurso creado para la actividad 10 (imagen 14).

PALABRAS ENCADENADAS				
MESA				
SILLA				
CAMA				
LÁMPARA				
RATÓN				
TAZA				
PLATO				
CUADRADO				
VENTANA				
ROPA				
CALLE				
CVITE				
BDNF				
GGZQRY				

Imagen 14. "Actividad 11. Encadenadas"

### Ilustración 15. Inventa tu historia

En esta ilustración se puede observar la imagen extraída del recurso creado para la actividad 12 (imagen 15).



Imagen 15. "Actividad 12. Inventa tu historia."

### Ilustración 16. Sesión 1 "Toma de contacto".

En esta ilustración se puede observar en el apartado que ha sido creado para la sesión 1, denominada "Toma de contacto". Dicha ilustración, ha sido extraída de la propia página web (imagen 16).



Imagen 16. Sesión 1 "Toma de contacto."

- **Vídeos**

**Video 1. Juego elige la respuesta correcta.**

Este vídeo (imagen 17) corresponde a la actividad 5, en la cual se realiza un juego en línea que se deberán responder a un cuestionario de opción múltiples sobre los nombres de los objetos que aparecen en él.

El material ha sido de elaboración propia y podemos encontrarlo en:

<https://wordwall.net/es/resource/12281284>



*Imagen 17. Elige la respuesta correcta.*

**Video 2. Juego completa las frases.**

Este vídeo (imagen 18) corresponde a la actividad 6, en la cual se realiza un juego en línea que se deberán completar las frases con la palabra correspondiente. Este juego, trata de medir la comprensión lectora de la lectura que se realiza previamente al juego.

El material ha sido de elaboración propia y podemos encontrarlo en:

<https://wordwall.net/es/resource/12284151>

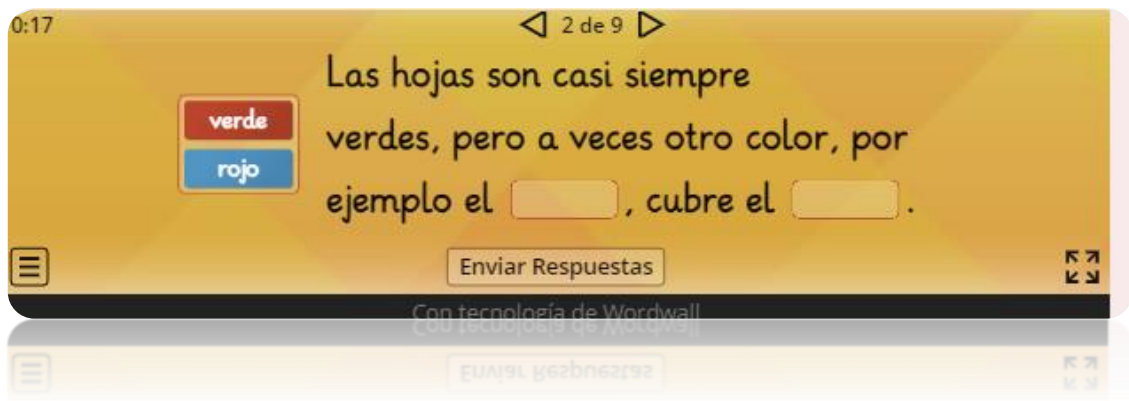


Imagen 18. Completa las frases.

- **Páginas web**

Wordwall. (s.f). Recursos interactivos. [Sitio Web] <https://wordwall.net/es>



Imagen 19. Página Wordwall

Ardilla digital. (s.f). Lectoescritura. [Sitio Web]

[http://ardilladigital.com/area\\_lectoescritura.htm](http://ardilladigital.com/area_lectoescritura.htm)



Imagen 20. Página web Ardilla digital

#### 4.1.4. Guionización

En este apartado, se pasará a desarrollar el guion literario y técnico que se ha seguido para la elaboración del medio TIC.

En primer lugar, se expone el *guion literario-contenidos*, donde se puede observar de manera detallada y ordenada toda la información que ha sido seleccionada para el blog.

En segundo lugar, se expone el *guion técnico*, donde se mostrará toda la organización y estructura de la que se encuentra compuesto el blog. En él, se encuentran integrados todos los medios y recursos que han sido integrados en cada una de las pestañas del blog.

##### a) Guion Literario ~ Contenidos.

En este apartado, se muestran los contenidos que se van a trabajar en el proyecto “*Aprender puede ser divertido*”, los cuales se encuentran introducidos en el medio TIC a desarrollar. A continuación, se muestra el gráfico representativo (imagen 21).

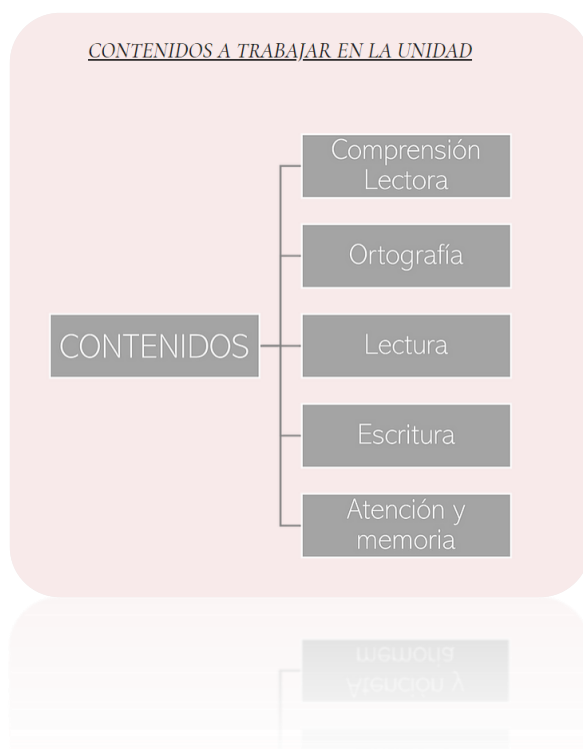


Imagen 21. Contenidos a trabajar en el proyecto “*Aprender puede ser divertido*”

A continuación, pasaremos a conocer un poquito más el ámbito de la lectoescritura. Como bien hemos comentado a lo largo del desarrollo del T.F.G, nuestro medio TIC se encuentra compuesto por 6 bloques.

En el primero, y sin más importancia, se pretende tener una “*Toma de contacto*” con la lectoescritura, de tal modo que se ha considerado conveniente visualizar un blog sobre la lectoescritura. En él, se puede encontrar diversidad de recursos que pueden facilitar el desarrollo de esta área y así, tener una primera toma de contacto con este tipo de recursos.

En segundo lugar, encontramos el bloque de la “*Comprensión lectora*”. Este bloque se encuentra compuesto por contenidos tales como, textos para leer, preguntas de comprensión que hacen referencia a los textos e incluso juegos interactivos para fomentar la lectura de una manera más divertida.

En tercer lugar, encontramos el bloque de “*Ortografía*”. Este bloque se encuentra compuesto por contenidos que permitan mejorar las reglas ortográficas, con el fin de comprender la formación de palabras y cada una de las reglas que existen para ello. En ella encontramos, tarjetas de ortografías que pueden hacerlo de una manera divertida; Bingo de letras que contienen las letras “b,p,q,d,o” que son las que con más frecuencia cuesta diferenciar, y esta sesión también se encuentra compuesta por un juego interactivo.

En cuarto lugar, encontramos el bloque de “*Imaginación y creatividad*”. Este bloque hace referencia a la redacción de texto, ya que, para ello, los alumnos deben poseer la capacidad de poder imaginar cosas, fomentando así tu creatividad e imaginación. En este apartado encontramos actividades tales como, inventarnos historias a través de objetos que se nos exponen o incluso podemos hacerlo a través de juegos con dado, en los que se lanzarán para determinar los personajes, situaciones y hechos que se pretenden narrar.

En quinto lugar, encontramos el bloque de “*Estimulación cognitiva*”. En este apartado pretendemos fomentar la estimulación de la memoria y agilidad mental, ya que esto, forma parte de las habilidades anteriormente mencionadas. En ella, trabajaremos contenidos referentes a palabras, asociaciones de palabras-objetos e incluso jugaremos al famoso juego “Memory”.

En sexto lugar, y último lugar, encontramos un juego final, más comúnmente conocido como “*Pasapalabras*”. Este juego, puede servirnos para todos los contenidos que se pretenden trabajar a lo largo del proyecto y como no, para ponerle un broche final a nuestra unidad lo haremos de una manera divertida.



## **b) Guion Técnico**

Tras exponer los diferentes contenidos que se abordarán en el “Proyecto aprender puede ser divertido”, pasaremos a presentar la estructura organizativa del blog. A continuación, se realiza un esquema sobre la estructura de las pestañas por las que se encuentra compuesto el blog.

- 1. Inicio**
- 2. Acerca de**
- 3. Sobre mí**
- 4. Propuesta y recursos educativos.**
  - a. Información destinatarios
  - b. Actividades
- 5. Planificación Sesiones.**
  - a. Sesión 1
  - b. Sesión 2
  - c. Sesión 3
  - d. Sesión 4
  - e. Sesión 5
  - f. Sesión 6

Como podemos observar, en el apartado 4 “Propuesta y recursos educativos”, encontramos dos pestañas añadidas y en las cuales, podemos encontrar, la información de los destinatarios hacia la que se encuentran dirigidas las actividades y junto a ella, las actividades de las que se encuentra compuesta la unidad.

Otra pestaña que se encuentra compuesta de subpestañas, es la del apartado 5 “Planificación de las sesiones”. En ella se encuentran divididas cada una de las sesiones que se van a realizar y su contenido a abordar en ella. A continuación, presentamos la estructura general del blog (gráfico 8).



Gráfico 8. Esquema general del blog

A continuación, pasaremos a detallar una por una cada página de la que se encuentra compuesto el blog. Para ello, detallaremos los contenidos que encontramos en cada una de las pestañas y subpestañas.

En primer lugar, pasaremos a detallar la “Pantalla de inicio” (gráfico 9). En la cual, se explica de que trata el blog y también, se compone de las entradas que se realizan en el blog.

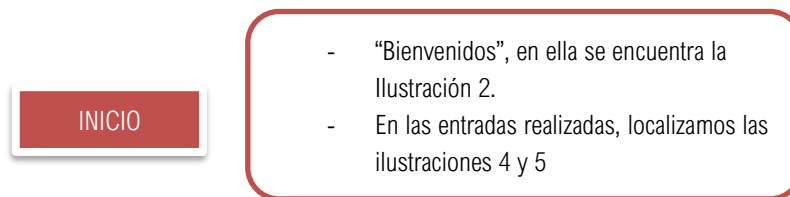


Gráfico 9. Pantalla de Inicio.

En segundo lugar, encontramos la pantalla de “Acerca de” (gráfico 10). En ella, se explica cómo ha sido creado todo el proyecto y su fin.



Gráfico 10. Acerca de.

En tercer lugar, encontramos la pestaña de “Sobre mí” (gráfico 11). La cual no se encuentra compuesta por ninguna ilustración, y por ello, vamos a pasar a detallar la cuarta pestaña “Propuesta y recursos educativos”. Esta pestaña, se encuentra compuesta por 2 subpestañas, denominadas “Destinatarios” y “Actividades”.



Gráfico 11. Propuesta y recursos educativos.

Una de las pestañas más importantes en este blog, es la pestaña de propuestas y recursos necesarios. Por ello, pasaremos a detallarla con más precisión cada una de las dos pestañas por las que se encuentra integrado.

En primer lugar, encontramos la pestaña de **destinatarios**, en la cual, se exponen las características de los usuarios a los que se encuentra dirigido nuestro blog. En este caso, concretamente a los alumnos del primer ciclo de educación primaria. En esta pestaña podemos encontrar la ilustración 7, compuesta por unos niños que están con una maestra.

En segundo lugar, encontramos la pestaña de **actividades**, la cual se encuentra compuesta por un total de 12 actividades, en la que se encuentran detallados sus objetivos, contenidos, recursos y desarrollo de cada actividad. Estas, se encuentran compuestas por las ilustraciones 8-15 y dos videos. A continuación, se relacionan cada una de las actividades con su ilustración correspondiente (tabla 6).

ACTIVIDAD	ILUSTRACIÓN
Actividad 1	Ilustración 8. Ruleta de la comprensión lectora
Actividad 2	Ilustración 9. Actividad Bingo.
Actividad 3	Ilustración 10. Dado de las historias
Actividad 4	Ilustración 11. Actividad 4
Actividad 5	Video 1. Elige la respuesta correcta
Actividad 6	Video 2. Completa las frases
Actividad 8	Ilustración 12. Pasapalabras
Actividad 9	Ilustración 13. Actividad Memory
Actividad 11	Ilustración 14. Actividad 11. Encadenadas
Actividad 12	Ilustración 15. Actividad 12. Inventa tu historia

Tabla 7. Relación de ilustraciones y videos con actividades.

En quinto, y último lugar, encontramos la pestaña “Planificación Sesiones” (gráfico 12). Esta pestaña, se encuentra compuesta por 6 subpestañas, en las cuales encontramos cada una de las sesiones que se llevarán a cabo en el proyecto.

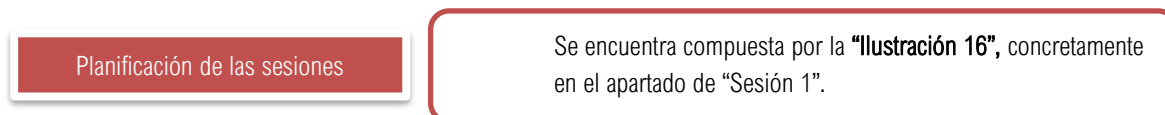


Gráfico 12. Planificación sesiones.

Tras la exposición de toda la información sobre el guion técnico que ha sido seleccionada para el diseño de nuestro blog, pasaremos a mostrar la distribución definitiva de cada una de sus pestañas. Todas ellas, se encontrarán compuestas por materiales y recursos seleccionados durante la fase de producción del medio, dando lugar a una estructura definitiva.

## 4.2 Etapa de producción y posproducción

La etapa de producción y postproducción hace referencia al último paso para la elaboración de nuestro blog. Para ello, comenzaremos definiendo la herramienta que ha sido utilizada, tras ello expondremos su estructura final y, por último, presentaremos una guía para su futura utilización.

### 4.2.1. Herramienta y procedimiento.

La herramienta seleccionada para la creación de nuestro blog ha sido Wix ADI (imagen 22), puesto que se ha considerado una herramienta de fácil accesibilidad y que mejor se adapta a los objetivos que pretendemos conseguir. Se trata de una herramienta gratuita.

Esta herramienta puede encontrarse mediante el siguiente enlace: <https://www.wix.com/>.



Imagen 22. Logotipo Wix ADI.

El procedimiento de creación del medio ha sido fácil, puesto que esta herramienta es fácil de utilizar. A continuación, describiremos los pasos que hemos seguido. En primer lugar, hemos creado una cuenta para poder acceder al sitio web, ya que este requiere de una previa cumplimentación de datos para la generación de un usuario (imagen 23).

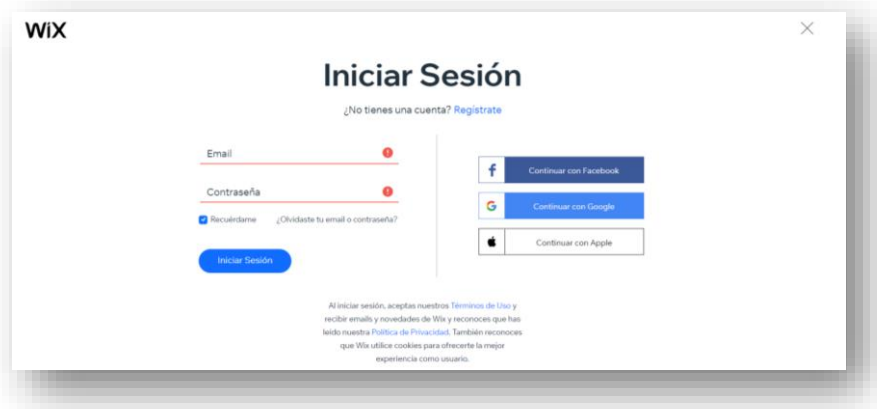


Imagen 23. Creación de cuenta.

Como podemos observar, el registro puede hacerse mediante una cuenta de correo, esto puede facilitar y ahorrar tiempo en cumplimentar datos. En nuestro caso, ha sido creada mediante Google.

A continuación, se muestra la pantalla que nos va a permitir realizar nuestro medio y en la que se irán añadiendo cada uno de los materiales y recursos que han sido seleccionado para ello (imagen 24).



Imagen 24. Pantalla de creaciones Wix ADI

A continuación, pasaremos a mostrar el diseño y estructura final de nuestro blog creado mediante la aplicación Wix ADI.

#### 4.2.2. *Diseño y estructura final del blog*

En la etapa de diseño y estructura final del blog, como bien indica su nombre, pasaremos a realizar los últimos detalles de la versión final. En esta etapa, pasaremos a realizar analizar con más detalles cada diseño y estructura que ha seguido nuestro blog. Para más detalles y acceso directo, podéis acceder desde el siguiente enlace:

<https://celiahdezcorrea28.wixsite.com/website>

#### **Página de inicio: Entradas (Imagen 25)**

En la pantalla de inicio, podremos observar las entradas que han sido realizadas a modo de bienvenida e incluso entradas de sugerencias para la creación de materiales que han sido realizados en las diferentes sesiones. En ella, podemos encontrar una imagen representativa del proyecto, y también un total de 2 entradas.

La primera entrada, hace referencia a la “Bienvenida a nuestro blog”, en la cual se expresan los objetivos que queremos conseguir y como podréis aplicar cada uno de los materiales que se exponen en dicho proyecto.

Y, en segundo lugar, se trata de una pregunta que nos hará reflexionar sobre el juego como método de aprendizaje. En esta entrada, encontraréis la opinión respecto a este tema y mediante la cual, se podrá generar un debate.

Como bien se viene desarrollando a lo largo del T.F.G, el medio TIC creado ha sido elegido en función de las necesidades previamente detectadas, y las cuales, se han considerado conveniente solventar mediante el apoyo de materiales educativos para los alumnos que presentan necesidades en la lectura y escritura. Este blog, será dirigido por los docentes, los cuales deberán aplicar a sus alumnos las diferentes actividades que encontramos en él y, además, puede servir como recurso de apoyo específico en el aula, ya que, como bien indica el nombre de nuestro proyecto, aprender puede ser divertido.

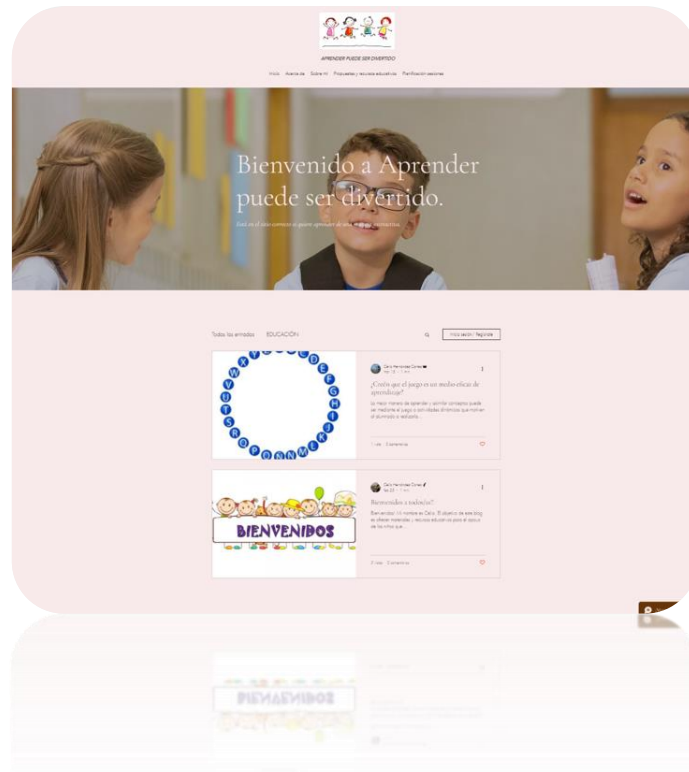


Imagen 25. Pantalla de inicio y entradas del blog.

## 2º Pestaña: Acerca de (Imagen 26)

En ella, se cuenta cómo empezó la idea de desarrollar el proyecto “Aprender puede ser divertido”, y es que en muchas ocasiones no somos conscientes que lo tradicional puede convertirse en algo divertido. Por ello, de ahí la idea de ofrecer recursos interactivos en el área de Lengua Castellana y Literatura, ya que, esto puede mejorar los contenidos y asimilación en la lectura y escritura.

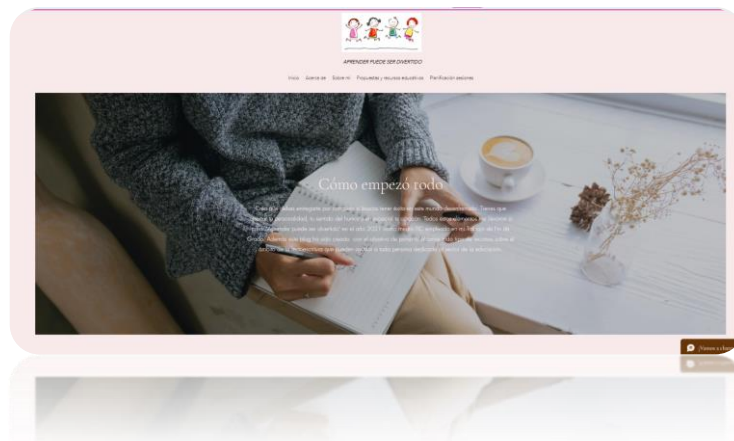


Imagen 26. Pestaña 2- Acerca de.

### 3º Pestaña: Sobre mí (Imagen 27)

En esta pestaña se describe un poco sobre los estudios e identidad de la autora del T. F. G



Imagen 27. Pestaña 3- Información personal.

### 4º Pestaña: Propuestas y recursos educativos.

Esta pestaña se encuentra compuesta por 3 partes. En primer lugar, tenemos una breve descripción del proyecto y sus características (Imagen 28), en segundo lugar, encontramos la información sobre los destinatarios (Imagen 29) y, por último, encontramos las actividades que se llevarán a cabo en cada una de las sesiones (Imagen 30).



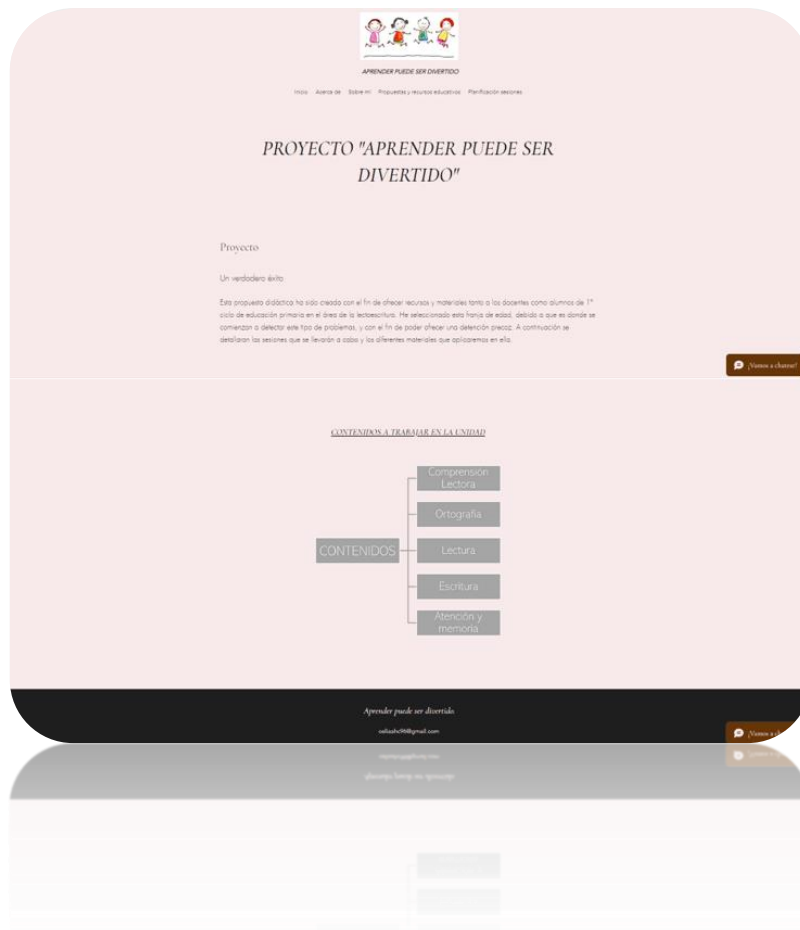



Imagen 28. Pestaña 4- Introducción proyecto.



Imagen 29. Pestaña 4- Destinatarios.



APRENDER PUEDE SER DIVERTIDO

[Inicio](#) [Acercas de](#) [Sobre mí](#) [Propuestas y recursos educativos](#) [Planificaciones lecturas](#)

### ACTIVIDAD LA RULETA DE LA COMPRESIÓN LECTORA

**Objetivos:**

- Promover la creatividad e imaginación
- Mejorar la comprensión lectora
  - Redactor textos


**Contenido para el trabajo:**  
Comprensión lectora, escritura, lectura.

**Descripción:**  
La ruleta es una forma divertida para trabajar la comprensión lectora. Para ello, seleccionaremos un texto en función de la edad del niño. Tras ello, realizará dos lecturas. Una vez que el niño/a haya leído el texto, jugaremos con la ruleta de la lectura y de este modo le iremos proponiendo las cuestiones que aparecen, las cuales deberá de contestar oralmente y otras por escrito.

Este juego, también podemos aplicarlo en grupos y así de este modo podemos ir viendo las diferentes opiniones de los alumnos.

**Sistema organizativo:**  
Tiempo: 20-30 minutos. (En función de tiempo de lectura)  
Español: Se realizará en una sola.  
Material: Textos impresos y la ruleta.

(Pinche en "Ruleta" para su descarga)



*Continua en la siguiente página*

# BINGO LETRAS

o	b	d	d	q
p	p	o	q	d

**ACTIVIDAD 1. BINGO**

**Objetivos:**

- Fomentar la atención y memoria.
- Mejorar la coordinación motora.
- Aprender a controlar la impulsividad.

**Contenido que se trabaja:**  
Números, símbolos, letras, atención, memoria.

**Descripción:**  
Este juego es el típico juego de "Bingo" que todos conocemos. Pero he realizado una serie de modificaciones en las cartas y letras ya que como bien sabemos el bingo suele venir con números y este Bingo os servirá más como juego con números, símbolos o letras con el fin de aprender de una manera divertida.

El bingo de letras, seguramente una letra o cada uno de los signos de la plantilla geométrica. En fin, hace que el ejercicio sea más difícil, puesto que deberán de comprender los elementos (figura o letra).

Por ejemplo:

- Chuleta: a
- Bacteriología: b
- Cuadrado: c
- Enredo: d
- Heliógeno: e

Las reglas y normas de juego son las que todo el mundo conoce del Bingo típico de mesa, lo único diferente que podemos encontrar es que a esta se le ha añadido letras y símbolos, y además en ocasiones se va a plantear una operación matemática para realizarlo y ver qué número es el que tenemos que mirar en el cartón.

Dicho juego requiere mucha atención ya que los niños deberán prestar atención a los bolos que la profesora arroja y deberán mirar el cartón para comprobar si el número, letra o símbolo corresponde con los que tiene. En el caso de completarlo o cartón completo deberá de gritar "BINGOOOOOOOO" y así ganará un pequeño reconocimiento. Este se podrá adaptar en función de la edad o dificultades que presenten.

**Sistema organizado:**  
Tiempo: Este juego finalizará una vez que alguno de los alumnos complete el cartón. (Tiempo aproximado 20 minutos)

**Espacio:** Aula

**Materiales:** Bingo casero, cartones bingo y bolos.

1. Bingo casero
2. Bingo matemático
3. Bingo formas geométricas

(Puede en cada uno de los tipos de bingo para su descarga)

A continuación podrán encontrar los enlaces desde donde pueden realizarse:

1. [Bingo casero](#)
2. [Formas geométricas y letras](#)



**ACTIVIDAD 2. LANZA EL DADO DE LAS HISTORIAS**

**Objetivos:**

- Fomentar la creatividad e imaginación.
- Mejorar la escritura y redacción de textos.

**Contenido que se trabaja:**  
Imaginación, creatividad y escritura.

**Descripción:**  
El dado de las historias consiste en lanzar el dado para ver qué personaje nos toca, nos enteramos de persona, el alumno deberá redactar una historia para ver qué escenario le toca.

Tras leer todas estas datos, el alumno deberá deparar su imaginación y construir una historia con ella.

**Sistema organizado:**  
Tiempo: 20 minutos


**Espacio:** Aula

**Materiales:** Dado, papel, lápiz, y folios donde escribirnos las datos.

Puede así para descargar el material:

1. [Dado](#)
2. [Folios](#)

Continua en la siguiente página



**ACTIVIDAD 4. TARJETAS ORTOGRAFIA**

**Objetivos:**

- Reforzar las reglas ortográficas.
- Trabajar desde la percepción y visualización de sílabas.
- Reforzar las reglas "v", "b", "g", "j", etc.

**Contenido a trabajar:**  
Observación, percepción, Ortografía.

**Descripción:**

En primer lugar, debemos descargar el material. Este se encuentra compuesto por varias plantillas que los alumnos deberán de completar según las normas ortográficas.

Cada una de ellas, incluye una imagen y una palabra incompleta. Estas se centran principalmente en reglas ortográficas, tales como, reglas "v", "b", "g", "j", etc.

Esto permite que el alumnado pueda aprender de una manera más visual, ya que en muchas ocasiones es como mejor sentir los conceptos nuevos temas.

**Sistema organizativo:**

Tiempo: 15 minutos.  
Espacio: Se realizará en una sala.  
Material: Plantilla descargable con los tarjetos, lápiz y papel.  
- Plantilla tarjetos descargable aquí [\[Enlace\]](#)

**ACTIVIDAD 5. LA RESPUESTA CORRECTA**


**Objetivos:**

- Reforzar las reglas ortográficas.
- Trabajar desde la percepción y visualización de sílabas.

**Contenido:**  
Observación, percepción, Ortografía.

**Descripción:**

Esta actividad se centra en un juego, compuesto por una plantilla de 10 preguntas. Dicho juego, consta de una imagen que se encuentra asociado a tres preguntas donde tan solo una es la correcta.



**ACTIVIDAD 6. COMPLETA LAS FRASES**

**Objetivos:**

- Mejorar la comprensión lectora.
- Aprender a través del ensayo/error.

**Contenido:**  
Comprensión, lectura, palabras, sentido de pertenencia.

**Descripción:**

Esta actividad, requiere de un poco previo a la realización del juego.

En primer lugar, pediremos a los alumnos que lean el texto en voz baja.


Los año, seleccionaremos al azar a uno de los alumnos para que lea el texto en voz alta.

Por último, una vez comprendido el texto pasaremos a realizar la actividad de comprensión, la cual, consta de un juego de completar las palabras faltantes relacionadas con el texto.

**Sistema organizativo:**

Tiempo: 15 minutos.  
Espacio: Se realizará en una sala.

[TEXTO PARA LEER](#)



**Actividad 9**


**ACTIVIDAD 7. DEBEMOS VOLAR TU IMAGINACIÓN**

**OBJETIVOS**

- Potenciar la creatividad e imaginación.
- Mejorar la atención y concentración.
- Promover la escritura de una forma divertida.
- Identificar objetos o trozos de imágenes.

**Contenido que se trabajará:**

- Imaginación
- Creatividad
- Redacción
- Escritura



Continua en la siguiente página

**Desarrollo**

Dicha actividad comenzará explicando la aplicación "Find object", a través de la que reconocemos las letras.

Por ello, esta actividad será realizada en dos partes:

1ª En primer lugar, reconocemos a través de esta aplicación, lo cual consiste en buscar los objetos que nos indican en la imagen o dibujo que se presenta. Los alumnos deberán identificar los objetos que aparecen y escribirlos en un papel con su nombre adecuado.

2ª Una vez identificados los objetos, el niño deberá seleccionar varios de ellos para crear una pequeña historia.

Al final de la actividad cuando todos los alumnos hayan creado su historia, cada uno de ellos la leerá en voz alta.

**Sistema organizativo**

Tiempo: 30 min  
Espacio: Aula

**Materiales:** <https://www.pptviva.com/actividades/1364727/2019/08/13/actividad-reconocimiento-de-palabras-compuestas/>

- Aplicación Find object
- Fichas
- Lápiz o bolígrafo

**ACTIVIDAD 4. PASALABRA**

**Objetivos**

- Aumentar el nivel de atención y el rendimiento académico del alumno.
- Mejorar la discriminación de las palabras.
- Realizar una definición para cada una de ellas.

**Contenido que se trabaja**

Atención, Vocabulario, Palabras, Definiciones de palabras.

**Desarrollo**

Se comienza basándose el juego de Pasalabros, con la diferencia de que no sigue el orden del abecedario, sino un orden aleatorio.

Se puede utilizar de diferentes formas:

1. La monitora indica la letra de abecedario y el alumno tiene que decir una palabra que comience así letra y su definición.
2. La monitora da una definición y el alumno tiene que indicar que palabra es la forma de algunas dependencias de esas palabras que piden en la actividad.

Por último, cada palabra y definición se pegará en la letra que pertenecía y una vez terminado el ejercicio el niño tendrá que recordar las palabras con las que no jugó o bien durante el desarrollo de la actividad rellenar la ficha de respuestas.

**Sistema de organización**

Tiempo: una 20 min. (No importa que no se termine el caso se puede continuar en la siguiente sesión, pero en otro momento de la clase).

Espacio: Aula

**Materiales:**

- Cartulina
- Papel de plastificar
- Anchos: **Cartas de definiciones, cartilla de las letras, y ficha de registro de las respuestas.**
- Bolígrafo

**ACTIVIDAD 5. MEMORY**

**Objetivos**

- Aumentar el nivel de atención del alumnado a través de la visualización de objetos.
- Agilización mental de la memoria mediante el recuerdo de objetos.
- Fomentar la estimulación cognitiva.
- Mejora la escritura de palabras y normas ortográficas.

**Contenido que se trabaja**

Atención, Discriminación, Memoria, Dibujo, Escritura, Ortografía.

**Desarrollo**

Esta actividad se trata de plantillas compuestas por diferentes objetos o palabras, los cuales deberán visualizar durante 2 min y tras el paso de este tiempo, recordarlos y plasmarlos en un folio. Estos ejercicios tendrán de empleo para cada uno de los días. En ellas enseñamos todas las asociaciones de su método de empleo.


Estas plantillas, permiten mejorar la atención y memoria del alumnado.

**Sistema organizativo**

Tiempo: 10-15 minutos (Por cada uno de ellos)

Espacio: Aula

**Materiales:** Plantilla de Memory (ppt)



**ACTIVIDAD 10. ASOCIACIONES**

**Objetivos**

- Aumentar el nivel de atención del alumnado a través de la visualización.
- Agilización mental de la memoria mediante el recuerdo de objetos.
- Fomentar la estimulación cognitiva.

**Contenido que se trabaja**

Atención, Discriminación, Memoria, Dibujo, Escritura.

**Desarrollo**

Esta actividad se trata de plantillas compuestas por diferentes LETRAS-NÚMEROS, los cuales deberán visualizar durante 2 min y tras el paso de este tiempo, recordarlos y plasmar las asociaciones de cada uno de ellos.

Estas plantillas, permiten mejorar la atención y memoria del alumnado.

**Sistema organizativo**

Tiempo: 10-15 minutos (Por cada uno de ellos)

Espacio: Aula

**Materiales:** Plantilla asociaciones



Continua en la siguiente página

**ACTIVIDAD 11. ENCADENADAS**

**Objetivos**

- Aumentar el nivel de atención del alumnado.
- Agilización mental de la memoria.
- Fomentar la estimulación cognitiva.

**Contenido que se trabaja**

- Atención, Discriminación, Memoria, Estimulación, Sílabas

**Desarrollo**

Encadenadas es una actividad que permite crear palabras a raíz de la última sílaba de la palabra anterior. Esto permite a los alumnos crear nuevas palabras, partiendo de la última sílaba de la anterior.

Tus fortalezamos con la actividad "Encadenadas" realizamos lo mismo didácticamente, pero sólo dependemos de una palabra para empezar y después vamos formando palabras con las sílabas de la anterior hasta que no seamos capaces de encontrar más palabras. Cuando el juego termina, hacemos recuento de qué ha sido capaz de encontrar más palabras.

**Sistema organizativo**

Tiempo: 12 minutos  
Español: Aula  
Material: Hojas de Encadenadas

**PALABRAS ENCADENADAS**

ARROSA				
SELA				
OSAR				
LOPARRA				
BARON				
BARA				
PARO				
OSORRADO				
VENARRA				
ROPA				
OSALE				

---

**ACTIVIDAD 12. INVENTA TU HISTORIA**

**Objetivos**

- Potenciar la creatividad e imaginación.
- Mejorar la atención y concentración.
- Promover la escritura de una forma divertida.
- Identificar objetos o cosas de imágenes.

**Contenido a trabajar**

- Imaginación y creatividad
- Nombre de objetos
- Escritura
- Redacción

**Desarrollo**

Esta actividad se realizará mediante unas plantillas basadas en el juego "Dobble", pero en este caso no se trata de buscar palabras de sílabas.

En este caso, el niño deberá elegir una tarjeta de un color y las ellas, le proporcionará la figura de ese mismo color correspondiente por objetos. Tras ello, deberá seleccionar los objetos que quiere combinar para la creación de una fable o breve historia que se encamine relacionada con dichos objetos.

Finalmente, cada uno de los niños leerá su historia en alto y sus compañeros podrán añadir a ella lo que quieran, ya sea una frase o un final, así también, fomentamos el trabajo cooperativo y creamos varias historias divertidas.

**Sistema organizativo**

Tiempo: 20 minutos  
Español: Aula  
Material:

- Hoja de trabajo: cartas de colores.
  - Papel
  - Papel

Aprender puede ser divertido.  
catala@edynsa.com

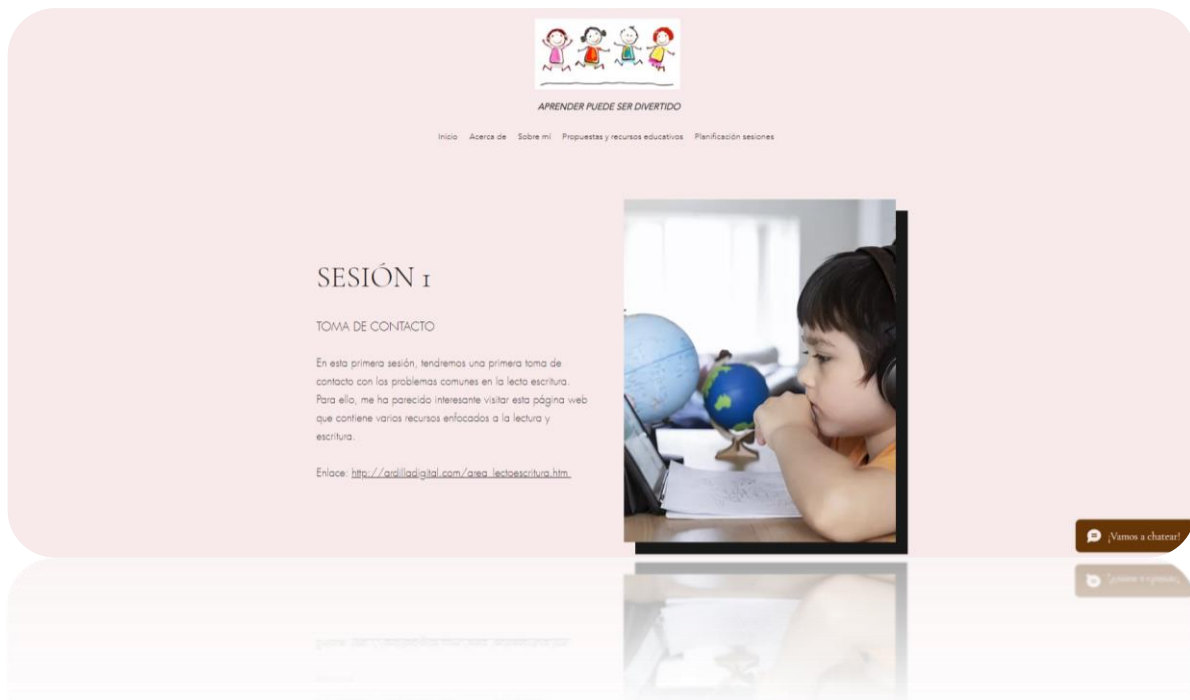
Imagen 30. Pestaña 4 – Actividades

## Pestaña 5: Planificación de las sesiones

En esta pestaña, podremos encontrar las diferentes actividades que se han organizado por las sesiones. El proyecto “Aprender puede ser divertido” se encuentra compuesto por un total de 6 sesiones en las que se trabajaran los contenidos expuestos en la presentación del proyecto. A continuación, se exponen cada una de ellas.

## **Sesión 1: Toma de contacto (imagen 31)**

Esta sesión consiste en una primera toma de contacto para comprender la metodología que vamos a seguir con este proyecto. Para ello presentaremos un blog que persigue la misma metodología y a través del cual, explicaremos su funcionamiento.



*Imagen 31. Sesión 1- Toma de contacto*

## **Sesión 2: Comprensión lectora y lectura (imagen 32)**

Esta sesión se encuentra compuesta por dos actividades, las cuales se tratan de “La ruleta de la comprensión lectora” y un recurso interactivo que consiste en una lectura de un texto para su posterior realización, complementando los huecos de las frases que se encuentran vacíos.

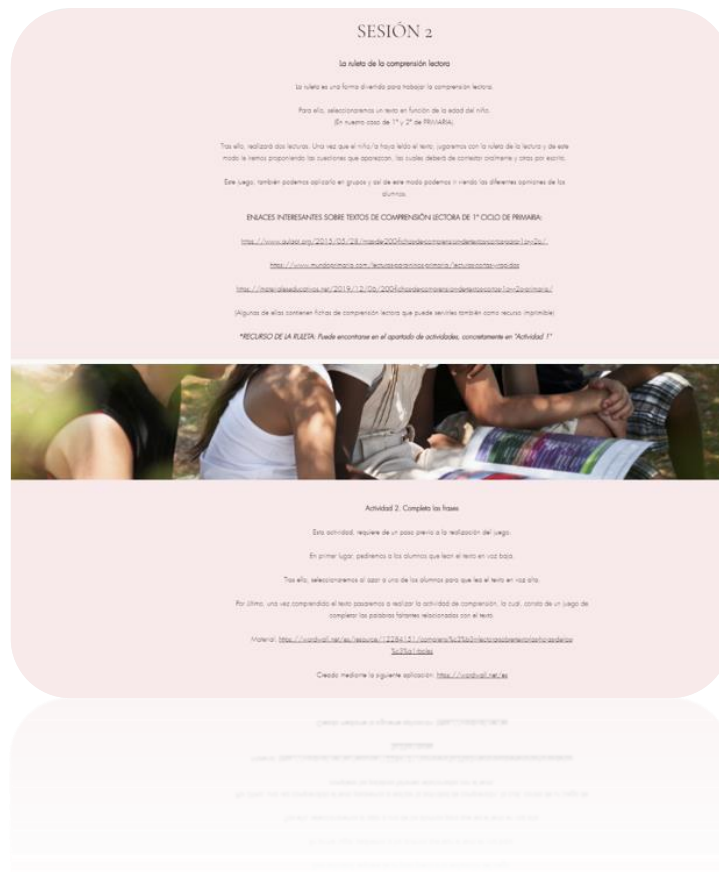


Imagen 32. Sesión 2- Comprensión lectora.

### **Sesión 3: Ortografía (imagen 33 )**

En esta sesión, encontramos tres actividades interactivas que permitirán al alumnado desarrollar las normas ortográficas más comunes, en las cuales, suelen cometer más fallos. Todo esto, siempre aprendiendo de una manera divertida y a través del juego. La primera actividad consta de un bingo que contiene las letras más comunes que se suelen confundir a la hora de formar palabras con ellas, sobre todo los alumnos que presentan graves dificultades en la lectura y escritura de las mismas. En segundo lugar, encontramos, unas tarjetas de ortografía, que tratan de completar las palabras que se encuentran en ellas. Por último, encontramos un juego interactivo que consiste en detectar las palabras erróneas.





Imagen 33. Sesión 3- Ortografía.

#### **Sesión 4: Imaginación y creatividad (imagen 34)**

Esta sesión consta de tres actividades, a través de las cuales, se pretende conseguir que los alumnos fomenten su creatividad e imaginación a la hora de redactar textos. Por ello, la primera actividad se trata de el famoso juego “Double”, mediante el cual, los alumnos crearán una historia. En la segunda, encontramos el famoso juego de “Find objet”, con este juego se pretende que el alumnado identifique los objetos que se encuentran en él y con ellos pueda construir una pequeña historia. Por último, otro juego que nos ha parecido bastante interesante es, que a través de un dado y unas plantillas donde se asignan el personaje y contexto, puedan crear su propia historia.

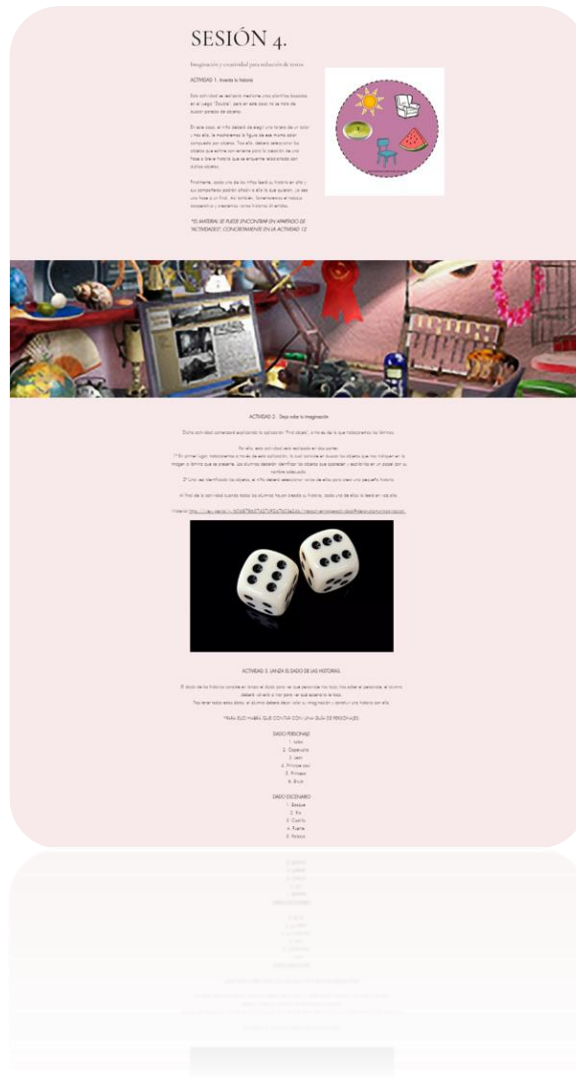


Imagen 34. Sesión 4- Imaginación y creatividad

**Sesión 5: Estimulación cognitiva para mejorar la atención-concentración (imagen 35)**

Esta sesión se encuentra compuesta por un total de 3 actividades, a través de las cuales, se pretenden mejorar la atención concentración. Con ello, se pretende que los alumnos aprendan a focalizar su atención e inhibir los objetos que son innecesarios, de este modo, podemos mejorar la concentración en la lectura y escritura.

**SESIÓN 5**

Estimulación cognitiva para mejorar la atención-concentración

**ACTIVIDAD 1. ENCADENADAS**

Encadenadas es una actividad que permite crear palabras a raíz de la última sílaba de la palabra anterior. Esto permite a los alumnos crear nuevas palabras, partiendo de la última sílaba de la anterior.

Tan familiarizados con la dinámica "Encadenadas" realizaremos la misma dinámica, pero sólo dispondremos de una palabra para empezar y debemos ir formando palabras con las sílabas de la anterior hasta que no seamos capaces de encontrar más palabras. Cuando el juego termine, haremos recuentos de quién ha sido capaz de encontrar más palabras.

**\*EL MATERIAL PUEDE ENCONTRARSE EN EL ANEXO DE "ACTIVIDADES", CONCRETAMENTE EN LA ACTIVIDAD 9.**

**PALABRAS ENCADENADAS**

MESA				
BELA				
DESA				
LAMPARA				
RAZÓN				
TAJO				
PLATO				
CUADRADO				
VENTANA				
ROPA				
GRILE				

**ACTIVIDAD 2. MEMORY**

Esta actividad se trata de plantillas compuestas por diferentes objetos o palabras, las cuales deberán visualizarse durante 2 min y tras el paso de este tiempo, recordarlos y plantarlos en un folio. Existen diferentes métodos de empleo para cada uno de los tipos. En ellos encontrarás todas las instrucciones de su método de empleo.

Estas plantillas, permiten mejorar la atención y memoria del alumnado.

**\*LAS PLANTILLAS PUEDEN ENCONTRARSE EN EL ANEXO DE "ACTIVIDADES", CONCRETAMENTE EN LA ACTIVIDAD 10.**

**MEMORY**

**ACTIVIDAD 3. ASOCIACIONES**

Esta actividad se trata de plantillas compuestas por diferentes LETRAS-FIGURAS, las cuales deberán visualizarse durante 2 min y tras el paso de este tiempo, recordarlos y plantar las asociaciones de cada uno de ellos.

Estas plantillas, permiten mejorar la atención y memoria del alumnado.

**\*LAS PLANTILLAS PUEDEN ENCONTRARSE EN EL ANEXO DE "ACTIVIDADES", CONCRETAMENTE EN LA ACTIVIDAD 10.**

Imagen 35. Sesión 5- Estimulación cognitiva

**Sesión 6: Juego final pasapalabras. (imagen 36)**

En esta sesión, se muestra un juego muy conocido como es el “Pasapalabras”. A través del mismo, se pretende valorar la mejora de la competencia en el área de “Lengua castellana y literatura” de una manera divertida. Este juego ha sido seleccionado como recurso final de nuestro proyecto, con el fin de evaluar los conocimientos del mismo.



Imagen 36. Sesión 6- Pasapalabras

#### 4.2.3. Guía didáctica de utilización del blog

Tras realizar la exposición final del blog, detallaremos la guía didáctica de utilización del mismo, con el fin de conseguir los objetivos propuestos en nuestro proyecto. A continuación, detallaremos la planificación establecida, es decir, cuando vamos a utilizarlo y cómo. Para ello, se ha establecido la siguiente clasificación de actividades.

- **Antes** de la aplicación del blog: actividades de inicio.
- **Durante** la puesta en práctica del blog: actividades de desarrollo.
- **Después** de la utilización del blog: actividades de cierre.

#### **Antes de la aplicación del blog: Actividades de inicio.**

En primer lugar, realizaremos una presentación del medio TIC elaborado, y se presentará toda la información necesaria para su uso, y aplicación del proyecto elaborado. Para ello, hemos elaborado una primera sesión “Toma de contacto”, a través de la cual, se presentará el estilo de un blog y contenidos que contienen sobre la lectoescritura, ya que, a pesar de los avances que existen en la educación digital muchos de los alumnos y docentes sienten pánico ante su uso, esto se debe a la escasa formación que tienen sobre ello.

En esta misma sesión, trataremos de explicar la organización del proyecto “aprender puede ser divertido” mediante la exposición de sus objetivos y sesiones que se llevarán a cabo en el mismo.

Una vez que hemos aclarado los fines y objetivos que persigue nuestro blog, además de realizar una ejemplificación de lo que se trata el blog y para qué puede usarse, pasaremos a realizar la exposición de nuestro blog y comentar el uso que se quiere realizar. Para ello, se expondrá el blog con cada una de las pestañas por las que se encuentra compuesto, y explicaremos qué pueden encontrar en cada una de ellas.

Tras la explicación y exposición del blog, realizaremos una de aclaraciones de dudas para poder solventar futuras dudas sobre su utilización.

### **Actividades durante la utilización del blog.**

En este apartado, pasaremos a detallar cada una de las actividades y sesiones de nuestro blog. En total, contamos con seis sesiones, trabajando en cada una de ellas las diferentes actividades propuestas para la consecución de objetivos y contenidos que pretendemos conseguir con este proyecto. Todos los contenidos que se presentan en cada sesión se encuentran entrelazados unos con otros.

#### ***Sesión 1. Toma de contacto***

Esta primera sesión, ha sido realizada para establecer una toma de contacto con los blogs, respecto a su utilización y tipo de contenidos que se encuentran en él. Además, la actividad consiste en la exposición de un blog de lectoescritura, a través del cual, explicaremos el funcionamiento del nuestro. En él, se hará una presentación de los contenidos a realizar a lo largo del proyecto “Aprender puede ser divertido” y los fines del mismo.

El objetivo principal de esta sesión es conocer las diferentes dificultades que presentan la lectoescritura y tener una primera toma de contacto.

#### ***Sesión 2. Comprensión lectora***

El objetivo de esta sesión es mejorar la comprensión lectora de los alumnos que presentan alguna dificultad para ello. Con esta sesión podemos detectar el nivel de dificultad

que presentan nuestros alumnos a la hora de comprender textos, pero además de una manera divertida.

En primer lugar, presentaremos la actividad de “La ruleta de la comprensión lectora”. Para ello, será necesario descargarnos el material necesario, en este caso, una ruleta que ha sido creada para ello y que consta de una serie de cuestiones que deben responder tras la lectura del texto asignado. Para ello, seleccionaremos un texto en función de la edad del niño. Tras ello, realizará dos lecturas. Una vez que el niño/a haya leído el texto, jugaremos con la ruleta de la lectura y de este modo le iremos proponiendo las cuestiones que aparezcan, las cuales deberá de contestar oralmente y otras por escrito. Este juego, también podemos aplicarlo en grupos y así de este modo podemos ir viendo las diferentes opiniones de los alumnos. Cabe mencionar, que el texto puede ser cualquiera, aunque en el apartado de actividades pueden encontrar ejemplos de textos.

En segundo lugar, encontramos el juego “Completa las frases” realizado por la aplicación *wordwall*. Esta actividad, requiere de un paso previo a la realización del juego. En primer lugar, pediremos a los alumnos que lean el texto en voz baja. Tras ello, seleccionaremos al azar a uno de los alumnos para que lea el texto en voz alta. Por último, una vez comprendido el texto pasaremos a realizar la actividad de comprensión, la cual, consta de un juego de completar las palabras faltantes relacionadas con el texto.

Tras toda esta sesión, se hará un debate de sensaciones y en la cual se expondrán las dificultades que han encontrado. Teniendo en cuenta, que una de las actividades requiere de manejo tecnológico.

### ***Sesión 3. Ortografía***

Como todos sabes, las reglas ortográficas son vitales conocerlas para poder redactar con autoridad. Uno de los mayores problemas a estas edades, son la confusión de los fonemas. Es por ello, que el objetivo principal de esta sesión es Conocer las normas ortográficas y los diferentes fonemas donde se suelen presentar más dificultades.

En primer lugar, realizaremos la actividad del “Bingo”. Este juego es el típico juego de “Bingo” que todos conocemos. Pero con una serie de modificaciones en las cartas y bolas, ya que como bien conocemos el bingo suele contar con números, pero este bingo casero está compuesto por letras con el fin de aprender de una manera divertida. En el bingo de letras, asignaremos una letra a cada una de las figuras de la plantilla geométrica. Esto, hace que el ejercicio requiera de más dificultad, puesto que, deberán de comprender dos elementos (Figura

+ letra). Por ejemplo: Círculo: o; Rectángulo: b; Cuadrado: p; Estrella: d y Hexágono: q Las reglas y normas de juego son las que todo el mundo conoce del Bingo típico de mesa. La única diferencia que podemos encontrar es que a este se le ha añadido letras. Dicho juego requiere mucha atención, ya que, los niños deberán prestar atención a las bolas que la profesora extrae y deberán mirar el cartón para comprobar si el número, letra o símbolo corresponde con los que tiene. En el caso de completar fila o cartón completo deberá de gritar “BINGOOOOOOOO” y este ganará una pequeña recompensa.

En segundo lugar, encontramos, la actividad “Tarjetas de ortografía” que consiste en unas plantillas para completar siguiendo las normas ortográficas. En primer lugar, debemos descargar el material. Este se encuentra compuesto por varias plantillas que los alumnos deberán de completar según las normas ortográficas. Cada una de estas, incluye una imagen y una palabra incompleta. Estas se centran primordialmente en reglas ortográficas, tales como, reglas “b” “v”, “l” “ll”, “g” “j”, etc. Esto permite que el alumnado pueda aprender de una manera más visual, ya que en muchas ocasiones es como mejor asimila los conceptos nuestra mente.

En tercer lugar, encontramos el juego de “Elige la respuesta correcta”, creado por realizado por la aplicación *wordwall*. Esta actividad se centra en un juego, compuesto por una prueba de 10 preguntas. Dicha prueba, consta de una imagen que se encuentra asociada a tres preguntas donde tan sólo una es la correcta. Esto permite que el alumnado pueda aprender de una manera más divertida asimilando conceptos y aprendiendo del ensayo error.

#### ***Sesión 4. Creatividad y redacción de textos.***

Esta sesión, se podría ligar con las dos anteriores, puesto que, para toda redacción de texto es fundamental comprender y respetar las reglas de ortografía. El objetivo principal de esta sesión es mejorar la redacción de textos fomentando la creatividad e imaginación en el alumnado.

En primer lugar, encontramos la actividad “Inventa tu historia”. Esta actividad se realizará mediante unas plantillas basadas en el juego “Double”, pero en este caso no se trata de buscar parejas de objetos. En este caso, el niño deberá de elegir una tarjeta de un color y tras ello, le mostraremos la figura de ese mismo color compuesta por objetos. A continuación, deberá seleccionar los objetos que estime conveniente para la creación de una frase o breve historia que se encuentre relacionada con dichos objetos. Finalmente, cada uno de los niños leerá su historia en alto y sus compañeros podrán añadir a ella lo que quieran, ya sea una frase

o un final. Así también, fomentaremos el trabajo cooperativo y crearemos varias historias divertidas.

La segunda actividad que encontramos en esta sesión se denomina “Volar tu imaginación”. Dicha actividad comenzará explicando la aplicación "Find objects", a través de la que trabajaremos las láminas. Por ello, esta actividad será realizada en dos partes: En primer lugar, trabajaremos a través de esta aplicación, la cual, consiste en buscar los objetos que nos indiquen en la imagen o lámina que se presente. Los alumnos deberán identificar los objetos que aparecen y escribirlos en un papel con su nombre adecuado. Una vez identificado los objetos, el niño deberá seleccionar varios de ellos para crear una pequeña historia. Al final de la actividad cuando todos los alumnos hayan creado su historia, cada uno de ellos la leerá en voz alta.

Y, por último, encontramos la actividad “Lanza el dado de las historias”, que consiste en lanzar el dado para ver qué personaje nos toca; tras saber el personaje, el alumno deberá volverlo a tirar para ver qué escenario le toca. Cuando el alumno tenga todos estos datos, deberá dejar volar su imaginación y construirá una historia con ello.

En conclusión, podemos decir que esta sesión se encuentra compuesta por actividades muy similares, y además muy conocidas en la actualidad.

### ***Sesión 5. Estimulación cognitiva.***

En esta sesión, el objetivo principal es fomentar la estimulación cognitiva para mejorar las habilidades lingüísticas de los alumnos. Es imprescindible fomentar las habilidades cognitivas, ya que estas, también influye en los procesos lingüísticos.

En primer lugar, tenemos la actividad de “Encadenadas”. Esta actividad es muy conocida para los procesos de mejora en la lectoescritura. Encadenadas es una actividad que permite crear palabras a raíz de la última sílaba de la palabra anterior. Esto permite a los alumnos crear nuevas palabras, partiendo de la última silaba de la anterior. Tras familiarizarnos con la dinámica “Encadenadas” realizaremos la misma dinámica, pero sólo dispondremos de una palabra para empezar y debemos ir formando palabras con las sílabas de la anterior hasta que no seamos capaz de encontrar más palabras. Cuando el juego termine, haremos recuentos de quién ha sido capaz de encontrar más palabras.

En segundo lugar, encontramos la actividad de “Memory” que se encuentra compuesta por diferentes objetos o palabras, las cuales deberán visualizar durante 2 min y tras el paso de



este tiempo, recordarlos y plasmarlos en un folio. Existen diferentes métodos de empleo para cada uno de los tipos. Estas plantillas, permiten mejorar la atención y memoria del alumnado.

En tercer, y último lugar, encontramos la actividad denominada “Asociaciones”, compuesta por diferentes plantillas de LETRAS- NÚMEROS, las cuales deberán visualizar durante 2 min y tras el paso de este tiempo, recordarlos y plasmar las asociaciones de cada uno de ellos.

En conclusión, podemos decir que esta sesión se encuentra compuesta por actividades muy similares, y además muy conocidas en la actualidad.

### ***Sesión 6. Pasapalabras.***

Esta sesión, se trata de una sesión evaluativa, y es por ello, que su objetivo es evaluar el progreso del alumnado de una manera divertida.

En ella, solo encontraremos una actividad que es muy conocida y la cual, se denomina “Pasapalabras”. Se asemeja bastante al juego de Pasapalabra, con la diferencia de que no sigue el orden del abecedario, tiene un orden aleatorio. Se puede utilizar de diferentes formas: La monitora indica la letra del abecedario y el sujeto tiene que decir una palabra que contenga esa letra y su definición o La monitora da una definición y el sujeto tiene que indicar que palabra es. La forma de utilizarlo dependerá del nivel y dificultades que presenten los alumnos. Por último, cada palabra y definición se pegará en la letra que pertenezca y una vez terminado el ejercicio el niño tendrá que recordar las palabras con las que ha jugado o bien durante el desarrollo de la actividad rellenar la ficha de respuestas.

En conclusión, este juego nos va a permitir evaluar las experiencias del alumnado y el aprendizaje adquirido durante la realización aprender puede ser divertido.

### **Actividades después de la utilización del blog**

Para finalizar, tras la aplicación y uso del blog, se aconsejan la realización de las siguientes tareas:

- En primer lugar, tras la sesión final evaluativa, podemos realizar un debate sobre las sensaciones que han sentido durante las sesiones y realizar un recorrido sobre los aprendizajes o dificultades que se han encontrado. Esto nos permitirá evaluarlos a ellos, pero en cierto modo, también permite evaluar el proyecto.

- Por último, se puede proponer realizar una entrada cada vez que accedan al blog para repasar o afianzar contenidos.

## **5. CONCLUSIONES E IMPLICACIONES PERSONALES Y PROFESIONALES**



## 5. CONCLUSIONES E IMPLICACIONES PERSONALES Y PROFESIONALES.

En este último apartado, expondremos las diferentes conclusiones e implicaciones personales y profesionales durante el desarrollo del T.F.G.

En un primer momento, comenzamos a detectar las posibilidades de todos los medios tecnológicos existentes (presentaciones multimedia, páginas web, blogs...) que podían ofrecernos como recurso empleado en nuestro proyecto. Para ello, nos centramos en las actividades que habíamos desarrollado y la aplicación de estas, tras ello, realizamos la valoración de la integración de nuestra guía didáctica en el medio tic, en este caso, un blog. El medio seleccionado fue este último, debido a que un recurso que pone al alcance de alumnos y docentes recursos que pueden resultar útiles para repasar o reforzar contenidos generales.

Una de las cosas que me gustaría destacar, es la implicación personal y profesional que supone la elaboración de un blog, y más, cuando además decides elaborar un proyecto que se base en la tecnología y el juego. Esto requiere de muchas fases y etapas que debemos de conocer previamente a su elaboración y conocer muy bien las características de los destinatarios hacia los que se encuentra dirigido.

Esto todo, supone una inversión de tiempo para poder conseguir los objetivos propuestos, y en muchas ocasiones requiere de ajustes necesarios durante el proceso del mismo. Pero a raíz de todo este proceso, hemos conocido muy bien la utilización de los blogs y las grandes ventajas que estos pueden proporcionar como recurso metodológico en el aula, aunque en muchas ocasiones esto suponga una gran inversión del tiempo del docente. Es de ahí, donde se ve una carencia en la formación de los docentes en las TIC y el empleo de ellas en el aula. Es muy importante que los docentes se encuentren en todo momento actualizados y conozcan diferentes metodologías innovadoras.

Como todos sabemos, las TIC han supuesto importantes cambios en la sociedad, y cada día es más necesario encontrarnos formado para ello. En el ámbito educativo, es muy habitual utilizarse como apoyo de aprendizaje, búsqueda de conocimiento e incluso competencias. Además, estas suponen un alto grado de motivación en los estudiantes y refuerza el trabajo cooperativo, siendo una de sus mayores ventajas el gran alcance que nos permite utilizarlas en cualquier momento y lugar.

Pero a la hora de centrarnos en recursos para una edad concreta, hay que estudiar todos los factores psicoevolutivos, en este caso, para el primer ciclo de primaria (6-8 años) y ajustarlos a las características del alumnado y el ritmo de aprendizaje.

En cuanto a la temática seleccionada para nuestro material didáctico, se centra en un tema en concreto, como la lectoescritura y con ello, estudiaremos las dificultades más frecuentes a estas edades en este ámbito. Por ello, abordaremos el área de Lengua Castellana y literatura de una manera divertida, y motivando al alumnado a la realización de las tareas por las que se encuentra compuesto nuestro proyecto.

Todo ello, será siempre fomentando la lectura y escritura de una manera divertida y mejorando las habilidades lingüísticas, teniendo en cuenta que los blogs pueden componerse de múltiples de recursos que permitirán la interiorización de contenidos de una manera más sencilla y pudiendo acceder a ellos con facilidad. Por este motivo, las TIC son un recurso fundamental en los procesos de enseñanza-aprendizaje que hace que nos adaptemos a este mundo tecnológico en el que nos encontramos sumergidos.

En cuanto a las implicaciones personales y profesionales, me siento muy orgullosa del trabajo y conocimientos adquiridos durante el desarrollo del trabajo. Es algo novedoso, puesto que nunca me había enfrentado a un trabajo de estas características, y lo cual supuso un previo manejo de los recursos a integrar en él.

Al inicio, todo parecía muy complicado, pero poco a poco, la calma fue llegando. Quizás la parte que más compleja me ha parecido ha sido el marco teórico y metodología, debido a que supuso enfrentarnos a la temática seleccionada y la adquisición de conocimiento para enfrentarnos al trabajo.

Una de las partes más interesantes en nuestro trabajo de fin de grado, consideramos que ha podido ser el conocimiento de las fases y etapas que lleva la producción del medio, es decir, el diseño, producción y postproducción. Las anteriormente mencionadas, son las que mas tiempo han ocupado en el desarrollo, pero es la que nos ha permitido ver los avances de nuestro blog.

Por último, mencionar que el recurso elaborado permitirá poderlo llevar a la practica en un futuro y comprobar desde primera mano la utilidad del mismo. Mas concretamente, esto nos permitirá poder evaluar el trabajo realizado desde la perspectiva de los destinatarios.

## 6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.





## 6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Aguaded, J. I. y Cabrero, J. (2013). *Tecnologías y medios para la educación en la e-sociedad*. Alianza.
- American Academy of Pediatrics (2017). Tipos de problemas de aprendizaje. <https://www.healthychildren.org/Spanish/health-issues/conditions/learning-disabilities/Paginas/types-of-learning-problems.aspx>
- Barroso, J. Y Cabero, J. (2013). *Nuevos escenarios digitales. Las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la formación y desarrollo curricular*. Pirámide.
- Barroso, J. y Gisbert, M. (2007). *Diseño y desarrollo de materiales multimedia para la formación*. Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación (pp.245-259). McGraw-Hill.
- Barroso, J. y Román, P. (2007). *El uso y diseño de las presentaciones colectivas*. Diseño y producción de TIC para la formación (pp.47-59). UOC
- Cabero, J. (1998). *Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas*. Enfoques en la organización y dirección de instituciones educativas formales y no formales (pp.197-206). Grupo Editorial Universitario.
- Cabero, J. (2001). *Tecnología Educativa*. Diseño, producción y evaluación de medios en la enseñanza. Paidós.
- Cabero, J. (2004). *Principios generales para la utilización, diseño, producción y evaluación de las TIC para su aplicación en la enseñanza*. Nuevas tecnologías en la práctica educativa. (pp. 17-18). Ariel
- Cabero, J. y Gisbert, M. (2005). *La formación en internet*. Guía para el diseño de materiales didácticos. M.A
- González, F. B. (2009). Características generales del niño y la niña de 0 a 6 años. *Cuadernos de educación y desarrollo*, (5).
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (2006). *Boletín Oficial del Estado*, 106, de 04 de mayo de 2006, 1-112. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2006/BOE-A-2006-7899-consolidado.pdf>
- Martín Gómez, M. C. (2012). *Dificultades en el aprendizaje de la lectoescritura en el primer ciclo de educación primaria. Intervención en el aula* [Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid]. [http://biblioteca.esucomex.cl/RCA/Dificultades%20en%20el%20aprendizaje%20de%](http://biblioteca.esucomex.cl/RCA/Dificultades%20en%20el%20aprendizaje%20de%20)

[20la%20lectoescritura%20en%20el%20primer%20ciclo%20de%20educaci%C3%B3n%20primaria.%20Intervenci%C3%B3n%20en%20el%20aula.pdf](#)

Palacios, J. (1999). Psicología Evolutiva: concepto, enfoques, controversias y métodos.

Desarrollo Psicológico y Educación, 1, *Psicología Evolutiva* (pp. 23-78). Alianza Editorial.

Palacios, J., Marchesi, A. Y Coll, C. (2017). Desarrollo psicológico y educación, 1,

*Psicología evolutiva*. Alianza Editorial.

Ridao, P y López, I. (2011). Desarrollo de las competencias cognitivas. *Manual de psicología de Desarrollo aplicada a la educación* (pp.97-120). Pirámide.

Tidy, P. D. y Gaete, M. A. (2018). Tecnologías de la información y comunicación en el proceso de adquisición de la lectoescritura. *Foro educacional*, (31), 117-133.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7233003.pdf>

## 7. Webgrafía



## 7. WEBGRAFIA

- **Ilustraciones.**

En este apartado, pasaremos a detallar cada una de las imágenes que hemos seleccionado para el diseño y producción de nuestro blog.

OpenClipart-Vectors (2013). *Niña libros*. [Imagen digital].

<https://pixabay.com/es/vectors/ni%C3%B1a-los-libros-pila-leer-160172/>

Conde, M.J. (2015). *Bienvenidos*. Bienvenidos. [Imagen digital].

<https://ar.pinterest.com/pin/559572322450244811/>

Wix ADI. (s.f). *Juegos didácticos*. [Imagen digital].

<https://www.wix.com/website/builder?storyId=0a109ce2-5a6a-4faf-b1f6-689a12e3cf5c&editorSessionId=8f971d41-21c2-41b9-a60d-bf9dcf5deef8&referralInfo=dashboard#!/builder/story/0a109ce2-5a6a-4faf-b1f6-689a12e3cf5c:c013c2e3-5939-499e-95ce-35e6c948d6f6/edit/header//>

Wix ADI. (s.f). *Niños de escuela*. [Imagen digital].

<https://www.wix.com/website/builder?storyId=0a109ce2-5a6a-4faf-b1f6-689a12e3cf5c&editorSessionId=8f971d41-21c2-41b9-a60d-bf9dcf5deef8&referralInfo=dashboard#!/builder/story/0a109ce2-5a6a-4faf-b1f6-689a12e3cf5c:c013c2e3-5939-499e-95ce-35e6c948d6f6/edit/1.116//>

- **Blogs**

En este apartado, pasaremos a detallar cada uno de los blogs que han sido revisados y expuestos en el TFG, con el fin de poder captar ideas para su diseño y su utilización.

Esmeralda Agra. (s.f). *Método al revés de lectoescritura*. [Blog]. <https://lecto-escritura.es/>

Aula pt. (s.f) *Lectoescritura*. Blog de recursos para elaboración de A.C.I.S. [Blog].

<https://www.aulapt.org/category/lectoescritura/>

Camilo, J. (2021). *Métodos de lectoescritura: ¿Cuáles son y para qué se utilizan?* [Blog].

Extraído de: <https://www.crehana.com/es/blog/negocios/metodos-de-lectoescritura/>

Ardilla digital. (s.f). *Lectoescritura*. [http://ardilladigital.com/area\\_lectoescritura.htm](http://ardilladigital.com/area_lectoescritura.htm)

Educa peques. (2018). *Actividades para estimular la lectoescritura*. [Blog].

<https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/actividades-estimular-aprendizaje-lectoescritura.html>

- **Páginas webs.**

Por último, haremos referencia a cada una de las páginas webs que han sido visitadas para la captación de imágenes, videos o ideas para nuestro diseño del blog.

Pinterest. (2010) *Educación*. [Sitio Web]. <https://www.pinterest.es/?autologin=true>

Pixabay. (s.f). *Educación*. [Sitio Web]. <https://pixabay.com/es/>

Wordwall. (s.f). *Recursos interactivos*. [Sitio Web]. <https://wordwall.net/es>

Ardilla digital. (s.f). *Lectoescritura*. [Sitio Web].

[http://ardilladigital.com/area\\_lectoescritura.htm](http://ardilladigital.com/area_lectoescritura.htm)

## 8. Anexos





## 8. ANEXOS

### **Anexo 1. Propuesta didáctica “Aprender puede ser divertido”.**

En este apartado encontraremos el conjunto de actividades por las que se encuentra compuesta nuestro proyecto. Con el fin de conocer con más detalle cada uno de los objetivos y contenido, puede consultarse en el siguiente [enlace](#).