



**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**Grado en Pedagogía.**

Propuesta formativa: Proyecto de intervención en estudiantes de segundo ciclo de infantil.

***“AUMENTO DE LA MOTIVACIÓN ANTE LA  
ADQUISICIÓN DE LAS HABILIDADES DE LECTURA Y  
ESCRITURA MEDIANTE EL USO DE APLICACIONES  
EDUCATIVAS EN LA INFANCIA”.***

Trabajo de Fin de Grado.

Sevilla, 6 junio 2022.

Autora: María Dolores Ramírez Vázquez.

Tutor: Narciso Barrero González.

RESUMEN .....	4
ABSTRAC.....	4
1. INTRODUCCIÓN .....	5
2. JUSTIFICACIÓN.....	7
3. MARCO TEÓRICO. ....	13
3.1 La alfabetización digital versus alfabetización tradicional.....	13
3.2 Los Nuevos Estudios de Literacidad.....	15
3.3 La multimodalidad .....	16
3.4 Aplicaciones educativas.....	18
3.5 El uso de las aplicaciones educativas y su repercusión en la motivación.....	20
3.6 Aplicaciones para abordar la alfabetización. ....	22
4 CONTEXTO Y PARTICIPANTES .....	23
4.1 Contexto social .....	23
4.2 Contexto institucional .....	24
4.3 Contexto personal.....	24
5 OBJETIVOS.....	26
6 METODOLOGÍA DE LA INTERVENCIÓN. ....	26
7 EVALUACIÓN DE LA INTERVENCIÓN.....	28
8 RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	29
9 CONCLUSIÓN Y PROSPECTIVAS.....	36
10 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	40
11 ANEXOS .....	45
11.1 Anexo I: Imágenes “Aprende a leer y escribir” .....	45
11.2 Anexo II: Imágenes “El abecedario con Frida” .....	47
11.3 Anexo III: Imágenes “Aprende a leer” .....	48

11.4	Anexo IV: Imágenes “ABC Dinos” .....	50
11.5	Anexo V: Aprende a leer y escribir. Juego de ABC alfabeto .....	52
11.6	Anexo VI: El abecedario .....	54
11.7	Anexo VII: Aprende a leer .....	55
11.8	Anexo VIII: ABC Dinos: Aprende a leer para niños .....	56
11.9	Anexo IX. Cuestionario para la docente .....	58
11.10	Anexo X: Entrevista semiestructurada para el alumnado .....	59
11.11	Anexo XI: Desarrollo de la sesión primera .....	60
11.12	Anexo XII: Desarrollo de la sesión segunda .....	62
11.13	Anexo XIII: Desarrollo de la sesión tercera .....	64
11.14	Anexo XIV: Desarrollo de la sesión cuarta .....	66
11.15	Anexo XV: Distribución temporal de las sesiones .....	68
11.16	Anexo XVI: Registro de la evolución .....	69
11.17	Anexo XVII: Cuestionario para la docente. Respuestas antes de la intervención .....	71
11.18	Anexo XVIII: Cuestionario para la docente. Respuestas después de la intervención .....	72
11.19	Anexo XIX: Entrevista semiestructurada del alumno 1 antes de la intervención .....	74
11.20	Anexo XX: Entrevista semiestructurada del alumno 2 antes de la intervención .....	75
11.21	Anexo XXI: Entrevista semiestructurada del alumno 3 antes de la intervención .....	76
11.22	Anexo XXII: Entrevista semiestructurada del alumno 4 antes de la intervención .....	77
11.23	Anexo XXIII: Entrevista semiestructurada del alumno 5 antes de la intervención .....	78
11.24	Anexo XXIV: Entrevista semiestructurada del alumno 6 antes de la intervención .....	79
11.25	Anexo XXV: Entrevista semiestructurada del alumno 1 después de la intervención .....	80
11.26	Anexo XXVI: Entrevista semiestructurada del alumno 2 después de la intervención .....	81
11.27	Anexo XXVII: Entrevista semiestructurada del alumno 3 después de la intervención .....	82
11.28	Anexo XXVIII: Entrevista semiestructurada del alumno 4 después de la intervención .....	83
11.29	Anexo XXIX: Entrevista semiestructurada del alumno 5 después de la intervención .....	84
11.30	Anexo XXX: Entrevista semiestructurada del alumno 6 después de la intervención .....	85

## **Resumen**

La lectura y la escritura son dos competencias que niños y niñas deben de adquirir desde una temprana edad. En la actualidad se presentan nuevos retos tecnológicos en el ámbito escolar, fomentados por los nativos digitales y por la incidencia de la Covid-19. Es por ello, que las escuelas deben adquirir nuevos métodos de trabajo y enseñanza. El objetivo principal que se pretende en este proyecto de intervención es dar respuestas a ciertos interrogantes, como la manera en la que las aplicaciones educativas pueden favorecer la motivación del alumnado hacía de la lectura y escritura en el segundo ciclo de educación infantil.

Se realizan cuatro sesiones en un espacio de tiempo de dos meses mediante una metodología activa y participativa. Para la evaluación se han utilizado tres instrumentos: la encuesta, la entrevista semiestructurada y un registro anecdótico. Los resultados obtenidos indican que las herramientas digitales son favorables para fomentar la motivación en tareas relacionadas con la lectura y escritura en los alumnos y alumnas. Igualmente, el uso de esas herramientas induce un cambio de opinión de los docentes sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Palabras claves: pedagogía, aplicaciones educativas, leer, escribir, motivación.

## **Abstrac.**

Either reading and writing are competences which must be acquired by children during their early ages. Nowadays, new technological challenges are raising in the school context, promoted by digital natives and the impact of COVID-19. That is why schools must acquire new working and teaching methodologies. The main objective of this interventional project is to provide answers to certain questions, such as the way in which educational applications can favor the students' motivation towards reading and writing in the second cycle of early childhood education.

Four sessions were held during two and a half months using an active and participatory methodology. For the evaluation, three instruments have been used: survey, semi-structured interview and anecdotal record. The results indicate that digital tools are favorable encouraging students' motivation in tasks related to reading and writing. Besides, the use of those tools induces a change in teachers' opinion regarding teaching and learning processes as well as the teacher's change of opinion on the use of these means in classroom for the process of teaching and learning.

Keywords: pedagogy, motivation, reading, writing, educational applications.

## **1. Introducción**

El sistema educativo ha sufrido grandes cambios como consecuencia de varios acontecimientos en la sociedad actual como es en primer lugar, la era digital en la que el mundo esta inverso aportando al ámbito educativo unos alumnos y alumnas que nacen con un dispositivo tecnológico y, en segundo lugar, la llegada de la COVID-19, generando una aceleración del uso de las herramientas tecnológicas, el uso de internet y dispositivos móviles.

La necesidad actual es integrar en las prácticas educativas el uso de recursos tecnológicos que permitan el desarrollo de competencias digitales y, en particular, de la alfabetización digital. En ese sentido, las tabletas digitales junto a las aplicaciones educativas son un recurso adecuado para aumentar la motivación del alumnado hacia los procesos de la lectura y la escritura contribuyen al desarrollo de estas habilidades.

El uso de tabletas y con ella la variedad de aplicaciones educativas esta en aumento con los llamados “nativos digitales”, es por eso por lo que, su integración en el aula supone un reto importante para los docentes, alumnado y familias. Hay que tener en cuenta que el simple uso o integración de dichas herramientas no supone un aumento de la calidad educativa, dicha integración debe estar acompañada de un adecuado proceso de aprendizaje, así como de una correcta selección de dichas herramientas para alcanzar las competencias deseadas.

Por ello, es necesario que los docentes obtengan los conocimientos necesarios sobre dicha herramienta, sus ventajas y desventajas, así como sacarle un mayor partido a estas e incluirlas finalmente en su práctica docente.

El problema evidente es la falta de uso de estas herramientas en los procesos de enseñanza de la lectura y la escritura mediante el uso de recursos digitales como pudieran ser el manejo de las tabletas, optando como preferencia los libros de textos en los centros educativos. Como consecuencia de esta realidad, cabe preguntar de qué manera el desarrollo de las aplicaciones educativas puede favorecer la motivación de las habilidades de lectura y escritura en niños y niñas en el segundo ciclo de educación infantil.

La enseñanza de la lectura y la escritura son uno de los objetivos fundamentales de la educación en los primeros años escolares ya que son consideradas dos habilidades indispensables para acercarse al conocimiento de otras áreas del saber. Aprender a leer y escribir no es exclusivo de la escuela, ya que se trata de unos saberes más funcionales para la vida en sociedad y la comunicación, se trata de los nuevos estudios de literacidad,

el uso de la lectura y la escritura bajo un propósito social. Por lo tanto, el aprendizaje de estas habilidades requiere de un desarrollo cognitivo, social y cultural que permite al ser humano interactuar en los ámbitos personales, escolares, profesionales y sociales.

Es por ello, que este proyecto se basa en el desarrollo de una intervención con el propósito de aumentar la motivación de la lectura y la escritura considerando un elemento el uso de recursos digitales y dispositivos electrónicos, en concreto las aplicaciones educativas mediante las tabletas digitales en el segundo ciclo de infantil de un colegio público de Sevilla “C.E.I.P Guadalquivir”, concretamente en el tercer curso, es decir, niños y niñas entre 5 y 6 años, ya que es en esta etapa final donde hay un paso importante en la adquisición de estas habilidades. Se adquieren las primeras grafías y un comienzo en la lectura comprensiva, trabajadas con más profundidad posteriormente en la Educación Primaria.

Con la intervención establecida se pretende aumentar la motivación en la adquisición de las habilidades de lectura y escritura en niños y niñas mediante aplicaciones educativas con el uso de las tabletas digitales. Las aplicaciones escogidas son cuatro, concretamente, Aprende a leer y escribir en la que se trabaja el alfabeto completo, mayúsculas, minúsculas, cursivas y molde. Juego de ABC alfabeto, en dicha aplicación se conoce el alfabeto mediante la escucha activa y vocabulario, El abecedario, en el cual empiezan a formar las sílabas y palabras y por último, Aprende a leer y ABC Dinos: Aprende a leer para niños, en el que el niño o la niña empieza el trazo de las palabras. En general las cuatro fomentan la motivación en la adquisición de las habilidades de lectura y escritura mediante juegos interactivos.

Para una adecuada intervención, las cuatro aplicaciones se han distribuido en cuatro sesiones, es decir, en cada sesión, que duran diez días (dos semanas escolares) siendo 45 minutos al día, se trabaja una aplicación distinta. Pasadas estas dos semanas, se pasa a la segunda sesión (segunda aplicación) con la misma duración. El total de la intervención es de dos meses.

En la sesión primera “Con mis dedos” se utiliza la primera aplicación “Aprende a leer y escribir” en la cual se trabajará el trazo de las minúsculas y mayúsculas e identificación de las diferentes palabras que aparecen en dicha aplicación. En la segunda sesión “Mi amiga Guacamaya” en la cual se hace uso de la segunda aplicación “El Abecedario”, se trabajan las vocales y consonantes, la formación de las palabras y vocabulario. En la tercera sesión “El León B”, se concreta en el uso de la aplicación “Aprende a leer”, se trabaja la escucha activa, la comunicación y la comprensión y en la

cuarta sesión “Dinos” con el uso de la aplicación “ABC Dinos”, se trabajan las vocales y consonantes, fonemas y grafías. Con estas cuatro sesiones se fomentan el buen uso de los instrumentos tecnológicos, concretamente la tableta y el incremento de la motivación de la lectura y escritura.

Para evidenciar los efectos y así mostrar unos resultados acordes a la intervención, este trabajo final de grado integra en su evaluación una herramienta de recogida de la información (un cuestionario de elaboración propia) que permite conocer la percepción de la docente sobre el nivel de motivación del alumnado ante el aprendizaje lectoescriptor de acuerdo con el uso de las aplicaciones educativas. Así también se incluyen los resultados de la entrevista semiestructurada (de elaboración propia) realizada a los alumnos y alumnas, la cual nos informa sobre el uso y preferencias que estos hacen de las aplicaciones educativas y del cambio producido ante la motivación de la adquisición de las habilidades de lectura y escritura mediante las tabletas digitales. La evaluación que se establece en dicha intervención es procesual ya que se realiza una inicial y otra final.

Como resultados generales se observa que una vez que los niños y niñas conocen esta herramienta (las tabletas digitales) y manejan correctamente las aplicaciones interactivas establecidas, muestran interés ante el uso de esta tecnología, así como ganas de seguir avanzando y conociendo más “juegos” de esta temática. Por otro lado, comparten los nuevos conocimientos con el resto de los compañeros y compañeras de clase mostrando una motivación ante las habilidades de lectura y escritura. Es por eso por lo que se llega a la conclusión de que un correcto uso de las tecnologías en el ámbito educativo y un correcto manejo de dichas herramientas por parte de los docentes, ayudan y motivan al alumnado a la hora de adquirir nuevos conocimientos.

Por último, se presenta la justificación de la propuesta de intervención como el marco teórico en el que se ve plasmado la alfabetización digital versus la alfabetización tradicional, los nuevos estudios de literacidad, la multimodalidad, las aplicaciones educativas y el uso de estas y su repercusión en la motivación. Se establecen los objetivos, la metodología del Trabajo de Fin de grado y la metodología de la propuesta de intervención. El contexto y los participantes de la intervención y por último los resultados obtenidos, discusión y las conclusiones y prospectivas.

## **2. Justificación**

En la actualidad, el sistema educativo sufre importantes cambios de forma continua para adaptarse a las nuevas necesidades sociales, con la llegada de la COVID-19 cambia

la vida del mundo, conllevando no solo a una crisis sanitaria, sino también a una crisis educativa. Guarderías, colegios y universidades tuvieron que cerrar sus puertas siendo afectados 2.057.218 alumnos y 157.385 profesores, viéndose forzada una innovación y una adaptación de las diferentes materias y conocimiento educativos (López y Moreno, 2020).

Ante el incremento del estado de emergencia, SUNEDU (Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria) y MINEDU (Ministerio de Educación) autorizaron el inicio de las actividades educativas vía online, esta situación hizo poner en marcha plataformas virtuales (Ley N° 30220, 2020). Como consecuencia se establece la aceleración hacia una adopción tecnológica provocadas por las condiciones de la pandemia y por lo tanto aparecen las llamadas brechas digitales, más visibles que nunca en cuanto a la sociedad, acceso, uso y habilidades (Fernández, 2020), a las que los acompaña un preocupante desconocimiento en cuanto al uso y a las aplicaciones de las metodologías docentes (García, 2020b).

La amenaza de esta pandemia sigue más presente que nunca y trae consigo una gran incertidumbre en los escenarios y posibilidades a la hora de impartir las clases en el próximo curso (Gobierno de España, 2020; Pingarrón, 2020). Para ello es necesario replantear las materias desde un escenario presencial a uno mixto siendo posible el escenario completamente online (Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación, 2013), sustentado por un ecosistema tecnológico institucional (García, 2018a, 2018c), sin dejar de lado la evaluación continúa propuesta.

La transformación digital escolar implica unos cambios profundos en la cultura, permitiendo nuevos modelos educativos y redefiniendo el modelo constitucional (García, 2019).

Sería el momento de apostar por una renovación de las metodologías docentes para que se integre el modelo presencial con el no presencial, sacando el máximo partido las características de cada recurso disponible, tecnológico, físico y/o humano. Estos cambios acarrearán unas ventajas, como la implicación de metodologías activas, un aprendizaje más efectivo basado en el aprendizaje haciendo (problemas, proyectos o retos), ligado a una evaluación continua, potencia la creatividad, la innovación y ofrece una igualdad de oportunidades en el alumnado. Es por ello, la necesidad de ir introduciendo las aplicaciones educativas dentro de las escuelas como un método de aprendizaje online (Marques, 2014).



Muchos son los centros educativos, así como los profesionales que lo componen los que han tenido que hacer uso de las tecnologías, para tener un acercamiento a sus alumnos y alumnas como a las familias, pasando a ser las clases más telemáticas, las reuniones mediante ordenadores, el contacto con la familia mediante plataformas y aplicaciones educativas para la adquisición de las diferentes materias educativas. Es por eso la importancia de incorporar las TIC's en el aula y de realizar un buen uso para las habilidades que se van adquiriendo a lo largo del curso escolar.

El aprendizaje de la lectura y la escritura se inicia en el segundo ciclo de infantil, en función de las características y de la experiencia de cada niño y niña. En dicha área de conocimiento se pretende que los alumnos y alumnas utilicen la lengua como un instrumento de comunicación, representación, aprendizaje y disfrute, por el cual se transmite ideas y sentimientos. En esta etapa se pretende valorar la lengua oral como un medio de regulación y convivencia con los iguales y adultos, mediante el entendimiento de las intenciones comunicativas y los mensajes (*ORDEN ECI/3960/2007*), las nuevas tecnologías aportan numerosos beneficios a la hora de motivar al alumnado ante estas habilidades como afirma Melo (2011), las Tic's son “un conjunto de herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios, que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión, como voz, datos, textos, ideas e imágenes” (p. 220).

Dentro de currículo oficial los estudiantes deben de comprender, recitar, contar y recrear algunos textos literarios mostrando disfrute e interés hacía los mismos. Deben de desarrollar la curiosidad y la creatividad interactuando con producciones plásticas, audiovisuales y tecnológicas; así como la iniciación de los usos sociales de la lectura y la escritura explorando su funcionamiento y valorándolas como instrumentos de comunicación, disfrute e información, son las herramientas tecnológicas un gran recurso para la mejora de la calidad y practica educativa, ya que son atractivas y didácticas para favorecer la motivación de los estudiantes (Colectivo Educación Infantil y TIC, 2014).

Finalmente, el alumnado del segundo ciclo de educación infantil debe mostrar la habilidad necesaria para un uso adecuado del lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación, por el cual, el uso de instrumentos tecnológicos, valorándolos como favorecedores de comunicación, expresión y como fuente de información y diversificación de aprendizajes. Se pretende que en dicha etapa se inicie el uso de instrumentos tecnológicos como el ordenador, periféricos, cámara o reproductores de imagen y sonido. Esta evolución acontecida por la tecnología se presenta por los

llamados nativos digitales que según Prensky (2001, citado en Vargas, 2015), son aquellos jóvenes que han nacido conectados a la red y han crecido en medio de pantallas, dispositivos móviles y redes sociales, siendo una de las necesidades educativas del siglo XXI.

La exploración del teclado y el ratón del ordenador, experimentando así, uso para realizar acciones apropiadas como escribir su nombre, rellenar huecos, calendarios, agendas, mensajes, carteles, dibujar, ver imágenes, videos, películas, etc. Para ello es necesario la toma de conciencia de realizar un uso moderado, crítico y significativo de los medios audiovisuales y de las tecnologías de la información y la comunicación, (*ORDEN ECI/3960/2007*).

Como puede observarse en la Figura 1 (Aulas Españolas del siglo XXI: La integración de los servicios digitales, Aula Planeta, Perspectivas 2014) la llegada de las Tics al sistema educativo y la formación online da lugar a la existencia de múltiples cambios en la educación. Los entornos digitales, redes sociales, juegos educativos en red y aplicaciones educativas serán una realidad en las aulas desde el 2020, dicho informe demuestra cómo estas herramientas se podrán integrar en cuatro etapas. La primera etapa iniciada en el año 2016, a los dos años deben estar integrada en las aulas los libros de textos digitales, recursos educativos digitales abiertos, blogs y microblogs, webs educativas y computación en la nube. La segunda etapa en el año 2017, a los tres años se le suma las redes sociales educativas, juegos educativos en red y sistemas colaborativos. En la tercera etapa, abarcados los años 2018 y 2019, en los cuatro y cinco años, deben integrarse en las aulas los entornos digitales, la realidad aumentada, los simuladores interactivos y la geolocalización al servicio de la educación. Por último, la cuarta etapa, iniciada en el 2020, a los 6 años, en las aulas deben prevalecer con todas las herramientas anteriormente citadas añadiendo los cursos masivos abiertos en red.

**Figura 1.**

*Infografía. Integración de los servicios digitales en el aula. Las aulas españolas del siglo XXI. (Perspectivas, 2014).*



Por otro lado, según el Instituto Nacional de Estadística en 2020, se prevén unos 103,83 millones de euros para el equipamiento informático de los centros educativos, así como la conexión a internet en las instituciones; así como aumentar el nivel de conocimiento y de uso de las nuevas tecnologías por parte del profesorado.

Como afirma la investigación en Perspectiva (2014) sobre el uso educativo de las tabletas digitales y el apoyo on-line, que estos dispositivos nos ofrecen, cuentan con las siguientes ventajas: acceso a múltiples fuentes de información, independientemente del libro de texto, colaboración y apoyo entre sus usuarios (alumnado, docentes y familias), la facilidad de portabilidad por su pequeño tamaño, su multifuncionalidad, gracias a la gran variedad de herramientas que estas nos ofrecen, posibilidad de un aprendizaje más autónomo y creativo, como por ejemplo en la búsqueda de información y el uso de las herramientas, aplicación de nuevas metodologías didácticas que nos ofrece las tabletas, fomento de la motivación gracias a la utilización de estas nuevas técnicas, mejora en la adquisición de los aprendizajes planteados y por lo tanto en el rendimiento académico, al encontrarnos en una era digital, el alumnado se siente más cómodo con su utilización, 7 de cada 10 niños y niñas menos de 12 años utilizan un dispositivo móvil; el 10% de los menores de un año, el 39% de los menores de 4 y el 50% en los niños hasta 8 años y no solo muestran interés el alumnado, también padres y madres muestran el mismo interés

por las tabletas y las aplicaciones al comprobar el uso que hacen sus hijos e hijas de ellas. (Marques, 2014).

Por otro lado, el uso del ordenador y de las aplicaciones de estos es muy elevado (91,5% de los menores en 2020 frente al 89,7% en 2019) y aún más el uso de Internet (el 94,5% en 2020, frente el 92,9% en 2019). El 69,5% de la población de 10 a 15 años dispone de teléfono móvil frente al 66,0% de 2019 (Instituto Nacional de Estadística, 2020).

Es el Estudio sobre *Menores de Edad y Conectividad Móvil en España* (2014), el que nos afirma que el acceso a las tecnologías se produce a edades cada vez más tempranas; ya desde los 2-3 años acceden de forma habitual a los dispositivos de sus familias y manejan diferentes aplicaciones para pintar o colorear, ver series de televisión, vídeos, música, fotografías, aplicaciones, etc.

Las aplicaciones más populares en las familias con hijos e hijas siguen siendo aquellas referentes a juegos educativos, representados por un 36% de todas las descargas en España y son cada vez más numerosas las cifras que representan a los profesores/as y al alumnado que utilizan las TIC's para realizar todo tipo de tareas académicas, tanto en el aula como en el hogar (Universidad de la Rioja, realiza el Informe Tab, 2013).

El uso y manejo de las tabletas y de sus aplicaciones educativas nos aportan un valor positivo en los procesos de enseñanza y aprendizaje, favoreciendo con estas herramientas aquellas destrezas y competencias educativas necesarias como la adquisición de la lectura y la escritura, sin dejar atrás la motivación que estas mismas ocasionan en los estudiantes. Según el portal de Universia (2014), existen más de 80.000 aplicaciones educativas existentes de todas las materias y edades, siendo las mas destacadas las de idiomas, matemáticas, música, lectura y escritura.

Actualmente la sociedad esta hiperconectada y ante niños nativos digitales, es necesario que las TIC's se incluyan en la clase y en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Unir, 2020).

Las aplicaciones educativas al mismo tiempo dan lugar a que se pueda trabajar con alumnos y alumnas que tengan alguna necesidad educativa especial. En este sentido es una herramienta para considerar dentro del aula como una ventaja más para aplicarla con los niños y niñas, favoreciendo la adaptación de estos sin que sea una barrera educativa. Las aplicaciones tienen la ventaja que pueden ser adaptadas a cualquier nivel educativo y etapa inicial en la que se encuentre el niño o la niña, intercediendo en la

motivación de todos los alumnos y alumnas, ya que es una herramienta que posibilita la inclusión.

### **3. Marco teórico.**

#### **3.1 La alfabetización digital versus alfabetización tradicional.**

La alfabetización entendida como el simple proceso de aprender a leer y escribir para responder a las demandas del sistema escolar. Este concepto refleja en cierto modo las limitaciones existentes en las soluciones creadas para resolver aquellos problemas relacionados con el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura (Graff, 1979; Luria, 1978; McDermott, 1977; Tannen, 1982). Por otro lado, la alfabetización tradicional se entiende como aquel proceso que se debía comenzar cuando el niño o la niña cumplía la edad de los seis o siete años y tendría una duración aproximada de tres a siete años, de los cuales acabada dicha etapa el menos debía saber escribir y leer (Peña, 2016).

La escritura, comenzaba con la transcripción de las letras, palabras y finalmente frases que el docente copiaba en la pizarra y el alumnado debía copiarlas tantas veces como fuese necesario hasta que lograra no salirse de la línea de su cuaderno, desarrollando su motricidad fina. Igualmente ocurría con la lectura, es decir, la repetición oral de lo escrito (Colomer y Camps, 1996).

En la alfabetización, según Miranda (2007), el ser humano abre su mente a la cultura escrita y a la lectura siendo ambos un método de aprendizaje que desarrolla las capacidades cognitivas superiores.

A lo largo de los años se ha ido evolucionando acerca de este concepto. Según diferentes autores los conceptos de la lectura y de la escritura han progresado desde adquirir la habilidad de leer un texto en voz alta hasta la habilidad de responder preguntas literales acerca del mismo (Villalobos, 2018). Así mismo Myers (1993), describe la alfabetización como el uso de la lectura y la escritura para diferentes finalidades como son: construir significados mediante textos escritos; como el vehículo para el desarrollo del pensamiento de la sociedad y como motor social donde los participantes se convierten en lectores y escritores independientes, tomando en cuenta la manera que estos tienen de pensar. Es por ello, que la alfabetización se concibe desde un enfoque más social.

Las Naciones Unidas (2003-2004), presenta la alfabetización como un largo proceso individual que está afectado por el desarrollo tecnológico, científico, político y cultural. Además, la alfabetización es comprendida por un conjunto de saberes,

capacidades y competencias para leer y escribir que van perfeccionándose a lo largo de la vida del ser humano (Peña, 2016).

La introducción de las nuevas tecnologías dentro del ámbito escolar conlleva al nuevo concepto de alfabetización digital, es decir, la alfabetización multimedia y multimodal como nuevo modelo de alfabetización tanto para educadores, educandos y familias (Gutiérrez, 2003).

Esta nueva perspectiva de red de comunicaciones hace profundizar en los efectos que tiene en la sociedad actual y en la educación. Muchos son los autores en que coinciden de que el desarrollo de internet constituye una influencia en la lectoescritura y la alfabetización: el lenguaje multimedia, donde existe una mezcla de textos escritos y orales, el diseño, la música, las imágenes fijas y dinámicas. Leer y escribir multimedia, es el objetivo de la alfabetización digital (Gutiérrez, 2003).

La alfabetización digital se encuentra en torno a la red. Se habla de la alfabetización digital como la “alfabetización para la Era Internet” o como “la capacidad de acceder y utilizar los recursos de los ordenadores interconectados”. También se refiere a la alfabetización digital como “la capacidad de comprender y utilizar la información de fuentes diversas y múltiples formatos, cuando se presenta a través del ordenador” (Gutiérrez, 2003, pp. 3), así como, para Gilster (1997, p. 4), la alfabetización digital es “la capacidad de entender y, sobre todo, evaluar e integrar información en múltiples formatos a través del ordenador e Internet”. Para Hunter (1983, pp. 371), la alfabetización digital es “lo que una persona necesita ser capaz de hacer con el ordenador, y de saber sobre ordenadores, para poder valerse en una sociedad basada en la información”.

En este sentido otros estudios definen la alfabetización digital como “cualquier conocimiento práctico, destrezas y actitudes, que uno necesita para funcionar de forma eficaz, en un determinado papel social que implique directa o indirectamente el uso de ordenadores” (Husen y Postlethwaite 1985, pp. 937) o como “aquel compendio de conocimientos y destrezas que la gente formada suele necesitar respecto a los ordenadores para funcionar de manera eficaz en el trabajo y en su vida privada” (Haigh 1985, pp. 165).

La aparición de entornos virtuales supone una evolución en la educación sobre todo en el contexto de una educación continua y permanente. Para una adecuada utilización de dichas herramientas es necesario tener unas habilidades verbales, habilidades visuales, habilidades auditivas y competencia multimodal (Badwen, 2002).

### 3.2 Los Nuevos Estudios de Literacidad

Los Nuevos Estudios de Literacidad (NEL) y su concepto neutro evita la connotación negativa que acarrea el termino alfabetización como analfabeto o analfabetismo, mostrando prejuicios como inculto o ignorante (Moliner, 2007).

El concepto de literacidad conserva el termino de letra que constituye a la cultura escrita y oral, los cuales se entienden como prácticas sociales. Su terminación en plural (liberalidades) reconoce las diferentes formas de leer y escribir. Finalmente, dicho termino admite: *biliteracidad* (leer y escribir en dos idiomas), *multiliteracidad* (leer y escribir en varios idiomas), *literacidad crítica* (lectura y escritura críticas) (Vargas, 2015).

En el marco de los NEL, la lectura y la escritura son entendidas como prácticas inherentes a las relaciones sociales y que estas no pueden reducirse a técnicas y a habilidades individuales, por lo tanto, están “íntegramente conectadas al mundo social, a partir de determinadas formas de actuar y de creer, y de diversas maneras de interactuar con el lenguaje oral y de utilizar herramientas y tecnologías” (Zavala, Murcia y Ames, 2004, p. 9).

Street (1984, citado en Street, 2008), desde los NEL, diferencia entre un modelo de alfabetización “autónoma”, una práctica neutral y universal con efectos sobre las prácticas sociales y cognitivas y un modelo de alfabetización “ideológica”, es decir, un modelo que constituye una practica social y no únicamente una habilidad técnica y neutral.

Zavala et al. (2004, 2002) consideran que es importante diferenciar entre el concepto de alfabetización, siendo este mas técnico y mecánico ligado a la educación formal y literacidad a una práctica más social en cualquier contexto sociocultural, es decir, “la literacidad no constituye un bien en sí mismo sino una práctica social que está inserta en nuestro habitas cotidiano y, por consiguiente, no es la tecnología, sino las prácticas sociales y culturales relacionadas con ellas las que pueden beneficiar o poner en desventaja al usuario” (Zavala, 2002, p. 97). Estas nuevas prácticas pedagógicas sobre la lectura y escritura nos llevan a la introducción de nuevos procesos de enseñanza y aprendizaje como son el uso de imágenes, televisión, las tecnologías digitales, etc. Incluir esta nueva metodología no supone quitarles protagonismo a los métodos tradicionales utilizados, al contrario, es una forma de enriquecer la lectura multimodal. Dicha perspectiva multimodal se complementa con los nuevos estudios de literacidad, los cuales hacen hincapié en que la lectura y la escritura como practica social, ya de la importancia del contexto real y no solo el escolar (Street, 1984).

### **3.3 La multimodalidad**

La combinación de la informática y los medios de comunicación de masas han dado pie a importantes cambios a la hora de transmitir el conocimiento y la educación formal no debe ser ajena a estos significativos cambios en la creación, gestión, distribución y recepción del conocimiento. Los docentes se ven obligados a un replanteamiento pedagógico para la introducción de las nuevas tecnologías, exigiendo nuevas destrezas técnicas que dan lugar al lenguaje multimodal y multimedia (Martín, 2010).

El uso de las diferentes herramientas digitales que nos aporta este contacto telemático requiere de la competencia multimodal, según Giister (1997, citado en Gutiérrez, 2003) es la de favorecer la integración de los distintos sistemas de representación del conocimiento dentro de los entornos digitales. Dichos sistemas abarcan el habla, la escritura, la imagen estática y en movimiento, así como la infografía, la reproducción virtual, el audio, etc. en un único formato, de esta manera el texto adquiere la característica de multimedia y multimodal. Es por ello, que, con el uso de las herramientas tecnológicas y las aplicaciones educativas, es necesario la adquisición de dicha competencia.

Las aplicaciones educativas nos dan la oportunidad de utilizar la imagen dentro de este formato digital como recurso didáctico, es decir, reconocer el valor que tiene la imagen actual implica conocer tanto el origen como la evolución de estas a lo largo de la historia del ser humano. Según Kress (2003), de la hegemonía de la escritura se va a pasar a la hegemonía de la imagen; por tanto, las características del signo de la imagen como el punto, la línea, el color y la luz, la han convertido en uno de los principales lenguajes para documentar la realidad y los factores sociales actuales como la fotografía, el cine, el cómic, la televisión y las aplicaciones educativas (Chacón Méndez, 2016).

La imagen representa aspectos culturales y sociales de una comunidad, por eso la importancia que cumplen tanto en las habilidades de lectura y escritura, tanto en el ámbito escolar como social. Como plantea Barton (1994), el aprendizaje de la lectura y escritura es continuo en la vida de los seres humanos, siendo esta duradera en todos los años de vida. Es por eso, la importancia que tiene la imagen, ya que esta acompaña, ayuda y se apoya de forma directa en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Chacón Méndez, 2016).

El manejo de imágenes dentro de las aplicaciones educativas fomenta el campo disciplinar del lenguaje a través de nuevas experiencias de lectura y escritura donde se unen diferentes modos de representar y significar la realidad, esto sucede en los lenguajes multimodales.



La multimodalidad como establecen Kress y Van Leeuwen (2001), son aquellos textos que incluyen más de un recurso para favorecer su significado, es decir, el uso de fórmulas, fotografías, dibujos, mapas, lengua escrita, sonidos, etc. Independientemente del medio que sea utilizado, cara a cara, impresos o digitales. Es de gran importancia asumir estas nuevas formas de lectura y escritura o los ya conocidos nuevos estudios de literacidad que según Kress (2003), implica conocer que el significado además de encontrarse en el texto o en el lector también cabe destacar los aspectos sociales que forman parte de la cultura (Chacón, 2016).

La importancia del texto digital y multimodal incide en la diferencia clara del texto analógico a textos digitales, siendo un claro ejemplo aquellos que están impresos, existen y se encuentran fuera de la red a los que se encuentran digitalizados y pueden verse en dispositivos móviles como tabletas, ordenadores o teléfonos móviles (Yus, 2021).

La ventaja que se obtiene de un texto digital es la facilidad que este te da son diversas como sus características de ser manejables, ocupa menos espacio, se puede modificar o corregir con facilidad, cortar, copiar y pegar en otros documentos del mismo formato, así como la integración de fotos, gráficos o videos (Yus, 2021).

El texto digital aporta diversos significados dentro de la multitud de plataformas y aplicaciones de mensajería adquiriendo un carácter multimodal, como son las aplicaciones educativas en el cual intervienen imágenes, sonidos, audio, animaciones escritura y lectura. Siendo hoy en día la multimodalidad la forma de comunicación (Adami, 2016).

Barthes (1977), establece tres tipos de relaciones entre texto e imagen que podemos encontrar en dichas aplicaciones educativas. La primera, la ilustración, es cuando el texto o palabra es el modo de comunicación principal y la imagen acompaña como ayuda, es utilizada al comiendo de adquirir por ejemplo las vocales, estas se apoyan en imágenes que comiencen por dicha vocal. La segunda, el anclaje, es cuando la imagen posee diferentes interpretaciones y necesitan de un texto para anclar su sentido, esto sucede cuando existe una imagen que representa la sombra de un objeto, sin ser claro que puede ser y acompañada de la palabra. En tercer y último lugar, el relevo, es cuando no existe redundancia entre la imagen y el texto, ya que ambos comunican su propio significado, pero si se necesitan para la interpretación final, esto puede ocurrir dentro de las aplicaciones educativas cuando queremos completar un texto que le faltan las palabras y están acompañada de imágenes.

La imagen y el texto dentro de las aplicaciones educativas necesita de una interpretación adecuada, para ello es necesario la literacidad, la cual explora los nuevos modos de leer en la sociedad de la información y el conocimiento. Las denominadas liberalidades digitales o alfabetizamos digitales requieren de unos usos intensivos y más complejos de la lectura tradicional, manejando el código, el género, el discurso y los roles del lector y autor (Cassany, s.f).

### **3.4 Aplicaciones educativas**

En la actualidad cada vez son más las aplicaciones de este tipo, las educativas, con las cuales niños y niñas aprender a leer y escribir de una forma más sencilla, lúdica, dinámica e interactiva. Con el uso de estos medios también se desarrollan habilidades cognitivas y de comunicación gracias a la adquisición de vocabulario (Gómez et al., 2015).

Hay que destacar que los contenidos de dichas aplicaciones educativas para tabletas pueden ser adaptadas a la capacidad y edad madurativa de los alumnos y alumnas. Es de gran importancia que tengan a su lado a un adulto que les ayude y les guie con las posibles dudas o errores que puedan surgir. Dentro de estas podemos encontrar una clasificación (Gómez et al., 2015).

Según nos afirma Celaya (2014), existen numerosos tipos de aplicaciones entre ellas podemos destacar las versiones gratuitas, gratuitas/lite, gratuitas con publicidad, gratuitas con compras integradas, de pago, mediante suscripción, Bundles o también conocidos como paquetes de aplicaciones, normalmente con el mismo tipo de contenidos o compras especiales para centros educativos.

Las dos grandes plataformas que dan acceso a las aplicaciones educativas son Google y Apple, siendo la primera de estas la más destacada dentro del sistema educativo, por su libertad y gratuidad que aportan. Google aparece como predilecta dentro del sistema operativo de Android, como sistema operativo de código abierto y su tienda Google Play.

Dentro de Google Play, podemos encontrar aplicaciones para aprender a escribir y aprender a leer. Para la primera (aprender a escribir), están las destinadas al conocimiento alfabético, su fonética y la grafía destinadas a los más pequeños y pequeñas. La mayoría de estas aplicaciones están desarrolladas siguiendo la conocida metodología Montessori, es por la cual, niños y niñas necesitan relacionar cada letra con sus fonemas y para esto incluyen ilustraciones de animales u objetos cotidianos (Gómez et al., 2015). Las aplicaciones destinadas a aprender a leer son aquellas destinadas a niños y niñas que

ya conocen el alfabeto y se introducen en el deletreo, en silabear y en la formación de palabras, así como en la distinción de vocales y consonantes o en la identificación de las letras tanto al verlas como al escucharlas (Gómez et al., 2015).

Algunas de las aplicaciones educativas a destacar dentro de Google Play perteneciente a la escritura son: “*Escribir el ABC*”, la cual podemos encontrar en diferentes idiomas como español, alemán, chino, francés, inglés, japonés, portugués y ruso, es gratuita y va desde los dos hasta los cinco años. También es conocida como Aprende a leer y escribir o “Juego de ABC alfabeto”. Los niños y niñas descubren la forma, fonética, nombre y sonido de las 29 letras del alfabeto, abecedario y los números de 1 al 10, así como las 24 formas geométricas. Aprenden donde comienza a escribirse las letras y los números y finaliza tocando los puntos en el orden correcto. Escriben trazando la trayectoria de las letras (Juego de ABC alfabeto, 2017).

Otra de las aplicaciones a destacar dentro del aprendizaje de la escritura es la conocida “*El Abecedario*”, Se encuentra en español y es gratuita. Va desde los dos hasta los cinco años. Esta aplicación está basada en el juego, formado por varios apartados: El primero de ellos “Aprende”, en el cual una guacamaya va mostrando las letras del abecedario para que el niño o la niña las conozca y las memorice. En el segundo, “Jugar”, en donde el mismo personaje menciona una letra y se debe escoger entre varias opciones. El tercero, “Vocabulario”, donde se puede visualizar un carrusel en 3D con 27 tarjetas interactivas formadas por palabras y su pronunciación. En el cuarto y último lugar, “Escribir”, en el que el niño o la niña puede seleccionar una letra para comprobar su grafía y su fonética (El Abecedario, 2013).

Dentro de las aplicaciones educativas de Google Play destinadas a la lectura, podemos encontrar “Aprende a leer”, la cual la podemos encontrar en español, alemán, chino, francés, inglés, japonés, portugués y ruso. Es gratuita para los centros docentes y válido para niños y niñas de hasta 5 años. Aprende a leer está pensada para que puedan utilizarla de forma autónoma mediante dos niveles de juego. El nivel 1 dirigido a niños y niñas que aun no conocen las letras. En el pueden componer palabras. Escuchan el nombre de cada letra con la ayuda de pistas visuales y sonoras. En el 2 nivel, el cual tiene una mayor dificultad; está destinado a niños y niñas que ya conocen las letras y deben componer cada palabra solo con las pistas sonoras en el orden correcto de izquierda a derecha (Aprende a leer, 2018).

Finalmente, para el aprendizaje de la lectura, hay que destacar “ABC Dinos: Aprende a leer”, encontrada en los idiomas español, alemán, francés, inglés e italiano. Es

gratuita y va de entre los cuatro y seis años. Con la ayuda del personaje Dinos, el niño o niña tendrá que ir subiendo de niveles mediante la realización de diferentes actividades, en cual se trabajaran las vocales, consonantes y números.

**Figura 2.**

*Clasificación de las aplicaciones de lectoescritura (Gómez et al., 2015).*



### **3.5 El uso de las aplicaciones educativas y su repercusión en la motivación.**

La motivación está conectada a aquellos factores que condicionan el comportamiento de los seres humanos, bien por cubrir una necesidad primaria o secundaria. Es un estado interno que nos dirige a realizar unas actividades u otras, es decir, aprendemos aquello que realmente nos motiva. Por lo contrario, si el individuo no está motivado no controlará los procesos cognitivos necesarios para llevar a cabo dicho aprendizaje (Álvarez, 2009).

Dentro de la escuela la motivación es clave y el profesor una pieza esencial ya que este debe tener una habilidad para saber qué es lo que motiva a sus alumnos y alumnas. Según los estudios realizados por Maehr y Meyer (1997), la motivación interacciona con el aprendizaje y por ende con el rendimiento académico, es decir, un sujeto motivado, a pesar de los problemas que puedan intervenir, es capaz de aumentar su energía y su nivel de actividad para con la tarea a realizar.

Hablamos de motivación extrínseca si la fuente que produzca la motivación se encuentra fuera del individuo. Dicho tipo de motivación favorece el aprendizaje porque aumenta el tiempo que este le dedica a la tarea. Cuando la motivación viene dada desde dentro de sujeto, es decir, cuando nace de propia voluntad, es llamada motivación intrínseca, la cual trae consigo más ventajas que la anterior.

En educación se suelen dar ambas, ya que al comienzo de curso los estudiantes están motivados intrínsecamente y con el paso del tiempo esta desaparece, dando lugar por parte del profesor a la extrínseca, en este caso se denomina motivación internalizada (Álvarez, 2009).

Dentro de las razones por las que los sujetos se motivan podemos encontrar la teoría de la reducción de porciones por Hull (1943), la teoría de Yerkes-Dodson en 1908, las teorías cognitivas de Lepper y Greene (1978) o por ejemplo la pirámide Maslow (1970).

La investigación realizada por Alonso Tapia en 1997 (citado en Álvarez, 2009), identifica los factores por el que el cual los alumnos se sienten más o menos motivados por el interés de una actividad, los cuales son: si el significado de la tarea es acorde a las metas que estos tengan fijadas, sobre las dificultades que estos puedan tener al realizarla, así como la experiencias o conocimientos previos que tengas sobre la tarea y el tiempo o esfuerzo que requiera superar y lograr los aprendizajes.

Ryan y Deci (2000) afirman que cuando un alumno disfruta de la tarea elevando así su nivel de competencia y destreza, buscan información y autorregulan su proceso de aprendizaje están intrínsecamente motivados y es el profesor el que debe marcar en su aula este tipo de aprendizaje o motivación.

Coll (2004) afirma que, si el alumno no encuentra utilidad en la tarea, el esfuerzo y el interés y como consecuencia la motivación disminuirá, siendo al contrario el aumento del interés, esfuerzo y motivación aumentados por la utilidad de la tarea.

Osterman (2000) concluye que el ambiente escolar normalmente no es un ambiente demasiado estimulante por su base académica y por lo tanto no afecta al deseo de querer aprender ni rendir en el aula y por ello esa falta de motivación.

El uso de las aplicaciones se destaca por su experiencia didáctica para no solo fortalecer el aprendizaje de lectura y escritura, sino también como conductor de entretener, divertir, motivar e incentivar el interés en el alumnado. Por otro lado, fomenta tanto las relaciones entre profesor y estudiante como las vivencias familiares, al tratarse de unos recursos que tienen gran diversidad de uso, es por ello, que dicha herramienta es una motivación extrínseca e intrínseca para los alumnos y alumnas, ya que además de motivar, ayudan a comprender mejor los conceptos (Chacón Méndez, 2016).

Según Tierney (1990), define la comprensión lectora como un proceso cognitivo que se caracteriza por la motivación y la creación, es decir, que los lectores lleguen a

desea regular sus procesos de comprensión, ya que “la lectura no es una operación mecánica, sino un empeño creativo” (p.36) (Barrero & Reyes, 2000).

### **3.6 Aplicaciones para abordar la alfabetización.**

La primera de estas “Aprende a leer y escribir” contiene el alfabeto completo y los números del uno al diez, se trabaja su grafía en la cual el niño o niña debe trazar la trayectoria de las letras mediante puntos y fonética mediante el sonido. Se trabaja mayúsculas y minúsculas, así como cursivas y de molde ([Véase anexo I](#)).

La segunda “El abecedario” consta de un personaje, la guacamaya “Frida”, con tres módulos: el primero “Aprender”, en el cual el niño o la niña debe escuchar con atención al personaje que va oralmente presentando el abecedario mientras muestra gráficamente las letras; el segundo “Jugar”, en el que dicho personaje menciona una letra y el niño o la niña debe escoger entre varias opciones disponibles y por último, “Vocabulario”, que trata de un carrusel con 27 tarjetas interactivas con palabras y su pronunciación correcta, las cuales se trabajaron en el módulo de Aprender ([Véase Anexo II](#)).

La tercera aplicación “Aprende a leer”, con dos niveles diferentes: el primero dirigido a niños y niñas que aun no conocen las letras. Tras escuchar un sonido característico, el niño debe resolver el puzzle, mientras aprende las letras del alfabeto jugando y divirtiéndose. Tras resolverlo, aparece una bonita imagen que le muestra si consiguió acertar al intentar adivinar el sonido, el segundo nivel, para niños y niñas que ya conocen las letras y empiezan a formar sílabas y palabras. Se trata de formar las palabras que corresponden al sonido escuchado. Hay que colocarlas en el orden correcto de izquierda a derecha. Si no es así o si la letra se coloca en un lugar inadecuado, suena un mensaje de error y la letra se coloca debajo del sitio que le corresponde realmente. Si se coloca la letra correctamente suena el nombre de la letra ([Véase Anexo III](#)).

La última y cuarta aplicación es un juego interactivo envuelto en una mágica historia que se adapta a cualquier nivel educativo, es por eso por lo que al inicio del juego se le preguntará la edad. Mediante Dino (el personaje principal), la familia de fin, ogros y dragones que ayudan y acompañan al alumnado en los siguientes juegos: “Escribir la letra”: en el que el niño o niña debe escribir el trazado de cada letra. Como premio obtendrá una imagen que comience por dicha letra. Se podrá elegir el modo de escritura que se prefiera: letra ligada o de imprenta. A su vez también tendrá la posibilidad de realizar el trazado de cada letra del abecedario en mayúscula o en minúscula. “Formar palabras”: consiste en la formación de palabras adecuadas a cada nivel arrastrando cada letra a su lugar correspondiente como si de un puzzle se tratara. “Letra inicial” En esta

actividad el alumno escuchará una palabra y verá su imagen. Deberá acertar la letra por la que empieza dicha palabra. El reconocimiento auditivo de cada letra del abecedario y la ampliación de su vocabulario serán los dos grandes objetivos de este juego educativo. “Iguales”, el niño o la niña deberá encontrar la letra que coincide entre dos filas ([Véase Anexo IV](#)).

## **4 Contexto y participantes**

### **4.1 Contexto social**

La pandemia por la que atravesamos no ha dejado indiferentes a ningún ámbito social, es por eso por lo que el C.E.I.P Guadalquivir junto con el Ayuntamiento tuvieron que realizar una serie de reformas en todo el recinto educativo, desde la señalización en pasillos, aulas, colocación de gel de manos, jabón, etc. hasta el patio del recreo para afrontar las normas pertenecientes a la Covid-19.

La puesta en marcha de este proyecto de intervención se realizó en el C.E.I.P Guadalquivir, situado en La Rinconada, una localidad de Sevilla. El término municipal de La Rinconada cuenta con 138,39 kilómetros cuadrados situados al Norte de la ciudad de Sevilla. Limita al Norte con los municipios de Alcalá del Río y Brenes, al Oeste con La Algaba y al Este con Carmona (Ayuntamiento La Rinconada).

A nueve kilómetros de la capital, La Rinconada, tiene una red de comunicaciones y carreteras que, con la incorporación de la autovía de acceso Norte, se ha recortado la distancia temporal con la capital a poco más de cinco minutos (Ayuntamiento La Rinconada).

En la Rinconada son cerca de 39.000 habitantes los que hoy residen en ella, el cual, sigue con el crecimiento en la población y en sus infraestructuras. La Rinconada cuenta con una población muy joven donde las personas con edades entre los 25 y los 55 años suponen casi el 55% de la población total. La franja de edades anterior comprendida entre los 0 y los 24 años forma casi el 31%. Además, según los datos del Instituto Nacional de Estadísticas, el 20% de sus habitantes son menores de 15 años (Ayuntamiento La Rinconada).

Una vez abarcados estos aspectos mas generales, tratamos las cuestiones económicas. El Ayuntamiento de La Rinconada aprueba las cuentas generales para 2015 con más de 40 millones de euros. El Ayuntamiento de La Rinconada hace crecer la contratación directa. Sin recortes en becas ni política social. Sin recortes en servicios. Culminando un potente programa de inversión. Sin subir impuestos ni tasas ni precios

públicos por segundo año consecutivo y tercero de la legislatura. Con deuda 0 con bancos por parte del Ayuntamiento. Al día en pagos en la plantilla (Ayuntamiento La Rinconada).

La Rinconada ofrece muchos servicios entre ellos podemos encontrar: Ayuntamiento, punto limpio, Bibliotecas Públicas Municipales, Salas de estudios, cementerio, Oficina de Información al consumidor, Centro Joven La Estación, Parque del Májuelo, Parque de las Graveras, Parque 8 de marzo, Centro de salud, farmacias, supermercados, Polideportivos A. Romero; Francisco Sánchez, piscina cubierta, Pabellones Fernando Martín, Agustín Andrade 'Gorri', guarderías, microbús, autobús, tren, etc.

#### **4.2 Contexto institucional**

La oferta educativa que obtienen los ciudadanos de La Rinconada y pueblos vecinos en el C.E.I.P Guadalquivir son de: una línea de 3 años, una línea de 4 años, dos líneas de 5 años, dos líneas de 1º de primaria, dos líneas de 2º de primaria, tres líneas de 3º de primaria, dos líneas de 4º de primaria, tres líneas de 5º de primaria y tres líneas de 6º de primaria.

Las especialidades que imparten en el centro son: música, religión, inglés, francés, logopedia, Pedagogía terapéutica, informática y psicología.

Dentro del C.E.I.P Guadalquivir existe el AMPA, "El AMPA Pluma y Papel" que son un grupo de madres y padres implicados y preocupados por la educación. Con su contribución intentan mejorar el colegio para seguir mejorando.

Realizan muchas variedades de actividades como es el huerto escolar, ayudan en la organización del desayuno andaluz, carnaval, cartero real, cuentos, actividades de rocódromo, arenero, juegos libres etc.

El A.M.P.A tiene unos estatutos que deben de cumplir. Se trata de una asociación sin ánimo de lucro que ayuda al colegio y a realizar, coordina y organizar diferentes actividades. Siempre suele estar compuestas por familiares de los niños y niñas matriculados en el colegio.

#### **4.3 Contexto personal**

El número de alumnos matriculados actualmente en el C.E.I.P Guadalquivir es de 467 de los cuales 48 presentan una necesidad educativa especial, siendo en total 20 grupos-clase de alumnos (contando infantil, primaria y aula de NEE.). La ratio es de unos 25 alumnos y alumnas por grupos-clases.



Los profesionales que actualmente trabajan en el centro escolar son de 36 personas entre maestros y maestras, 2 personas de refuerzo covid-19, además de profesionales no docentes como son el conserje, limpiadoras, cocineras, auxiliar de cocinas, personal de mantenimiento, etc.

En el C.E.I.P Guadalquivir se respira un clima de familiaridad, respeto y confianza. Entre los profesionales del centro se muestra un ambiente de compañerismo, en el que se ayudan y se piden consejos unos a los otros. Todos los y las docentes conocen a todo el alumnado, aunque no pertenezcan a sus aulas.

En los pasillos siempre hay unos “buenos días”, un “hola”, un “como estás”, una sonrisa, una gran amabilidad. En sala de profesores, siempre hay un café, un dulce y muchas ganas de conocerse uno a los otros.

La comunicación entre los profesionales suele ser en primer lugar mediante la presencialidad en el centro, reuniones on-line, llamadas telefónicas, Seneca, etc.

La familia suele tener una buena relación con el centro educativo y sus profesionales. Estas suelen ayudar en el centro en días señalados como el día de Andalucía y su tradicional desayuno, el día del cartero/a real, en el de carnavales y días anteriores con la ayuda de la realización de disfraces, etc. Normalmente la comunicación con la familia es on-line, bien desde llamada telefónica, plataforma educativa o mediante la agenda escolar.

El liderazgo por así decirlo sería el director del centro, aunque como el bien me dijo: “hoy en día el director no es el líder, es el representante del colegio”. “Las decisiones son tomadas por el equipo directivo.

Dentro de las tareas y proyectos que desarrolla el centro, hay que tener en cuenta que no se podían realizar actividades colectivas por la seguridad planteada para afrontar la Covid-19. Aun así se intentó de forma simbólica representar los hechos más importantes, como por ejemplo el día de Andalucía, en el cual un alumno subió la bandera y dos leyeron. Este acto se grabó y se subió a la web del colegio para que todos los estudiantes y familiares pudieran verlo. Otro ejemplo es la celebración de la semana cultural, dedicado este año al cine, el cual cada clase se encargó de un tema diferente, decorando sus aulas y parte del pasillo. Otras actividades realizadas dentro de las normas Covid-19 han sido:

- Educación física. Prueben el ejercicio y el movimiento del cuerpo desde casa, en el cual colgaron videos para que toda la familia pueda practicar deporte.
- La biblioteca. Cuentos clásicos diversos para celebrar Día Internacional contra la violencia de género, y desde el Programa de Coeducación. El día del libro y diferentes retos de lectura en casa para abarcar las consecuencias del covid-19.
- Religión. Fichas descargables para colorear en casa.
- Plan de consumo de frutas. Fomento de frutas y verduras.

Concretamente, este Trabajo Fin de Grado se centra en niños y niñas de segundo ciclo de Educación Infantil, niños y niñas entre 4 y 5 años, ya que es en esta etapa final donde hay un paso importante en la adquisición de las habilidades de lectura y escritura. Se adquieren las primeras gráficas y un comienzo en la lectura comprensiva, trabajadas con más profundidad posteriormente en la Educación Primaria.

## **5 Objetivos.**

En este Trabajo de Fin de Grado se pretende dar respuestas a ciertos interrogantes como la manera en la que las aplicaciones educativas pueden favorecer la motivación del alumnado hacia de la lectura y escritura en los niños y niñas mediante el uso de aplicaciones educativas en el segundo ciclo de educación infantil y como estas interfieren en la motivación del alumnado. Para ello hemos establecidos unos objetivos acordes.

El objetivo general es mejorar la motivación de los niños y niñas hacia el aprendizaje de la lectura y la escritura mediante las aplicaciones educativas.

Los objetivos específicos son: favorecer el interés del niño y la niña hacia el aprendizaje de la lectura y escritura, incrementar el nivel de atención del niño y la niña hacia las actividades de lectura y escritura, fomentar la preferencia del niño y la niña hacia la utilización de aplicaciones educativas y mejorar la motivación las habilidades de lectura y escritura mediante el uso de las aplicaciones educativas.

## **6 Metodología de la intervención.**

La intervención se ha llevado a cabo con alumnos y alumnas del segundo ciclo de educación infantil, con la intención de incorporar el aspecto telemático tan necesario en la etapa. En este proyecto de intervención se utilizaron diferentes aplicaciones educativas para aumentar la motivación ante el aprendizaje de la lectura y escritura, mediante tabletas digitales.

Este proyecto se basó en aquellas aplicaciones creadas por Android, por su bajo coste y la libertad que tienen los usuarios para su descarga mediante la Play Store para profesores y alumnado de infantil, primaria y secundaria (K12 Solutions for Classrooms of Every Size and Budget, 2021).

Establecida la edad de los usuarios (3-4 años), las habilidades a tratar (la lectura y la escritura), el medio a utilizar (tabletas digitales) y la plataforma seleccionada (Google Play), se procedió a la descarga de las aplicaciones, las cuales fueron: Aprende a leer y escribir ([véase Anexo V](#)), El Abecedario con Frida ([véase Anexo VI](#)), Aprende a Leer ([véase Anexo VII](#)) y ABC Dinos ([véase Anexo VIII](#)).

Para la recogida de datos y las implicaciones que tuvo el proyecto de intervención, se realizó un cuestionario a la docente ([véase Anexo IX](#)) y una entrevista semiestructurada a los alumnos y alumnas ([véase Anexo X](#)) al tratarse de la segunda etapa de educación infantil se les realizó de forma oral y se reflejó de manera escrita por la pedagoga.

Los resultados se han reflejado mediante figuras que muestran los datos medios de cada ítem establecido en el cuestionario y en la entrevista semiestructurada, para ello dichas herramientas se pasaron antes y después de la intervención.

Concretamente la metodología que se realizó para llevar a cabo el proyecto se trata de una metodología activa y participativa, las cuales permiten a los niños y niñas construir el conocimiento y aplicarlo en diferentes ámbitos de la vida del estudiante (Labrador y Andreu, 2008: 16), buscando la participación constante de los mismos y fortaleciendo el aprendizaje significativo (Woolfolk, 2010: 318), ya que, aunque se trate de la utilización de medios tecnológicos, es el niño o la niña el que marca su ritmo de aprendizaje, siendo estos el centro del proceso de enseñanza y aprendizaje. Por ende, y con la utilización de estas herramientas nos enfrentamos a un problema del mundo real: la falta de conocimiento que se tiene ante las aplicaciones educativas.

Por otro lado, con esta metodología activa se apostó por un nuevo modelo de enseñanza, integrando así en el aula y en la enseñanza de los estudiantes los recursos tecnológicos, rechazando el tradicional modelo memorístico por otros más intuitivos como son los diferentes juegos que plantean dichas aplicaciones.

Aunque se trate de una metodología en la que por consecuencias de la COVID-19, el trabajo en equipo ha disminuido, con esta herramienta y esta metodología participativa, los alumnos se ayudan entre sí, resolviendo los problemas que se van generando ante estas herramientas, logrando la mejora de las habilidades sociales. Finalmente se fomenta una mayor motivación, activando el interés en el aprendizaje de la lectura y la escritura.

El proyecto de intervención está compuesto por cuatro sesiones en un determinado tiempo. Estas sesiones son las siguientes: la primera “Con mis dedos” ([véase Anexo XI](#)), la segunda “Mi amiga Guacamaya” ([véase anexo XII](#)), la tercera “El León B” ([véase anexo XIII](#)) y la cuarta “Dinos” ([véase Anexo XIV](#)). Dichas sesiones son las correspondientes a las cuatro aplicaciones educativas seleccionadas, mediante las que se trabajó como estas fomentan la motivación hacia el aprendizaje de las habilidades de lectura y escritura. En cada sesión se ven reflejado los siguientes puntos: la preparación del material, la presentación de esta, los objetivos que se pretenden conseguir, los contenidos y competencias que abarca, los destinatarios a los que va dirigida, la descripción detallada para llevarla a cabo y los recursos necesarios para ejecutar la sesión.

Dichas aplicaciones trabajan mediante recompensas que el alumno o alumna debe ir adquiriendo según van avanzando con el uso de esta, es por ello, que cada aplicación se utilizó durante dos semanas, con el fin de no aburrir al alumnado con una aplicación determinada durante un tiempo excesivo, ya que son consumidores de esta tecnología, ni realizar un uso mínimo de estas, ya que se podría cortar esa motivación cuando empiece a generar esos premios. Cada sesión dura dos semanas (diez días), siendo un total de dos meses y medio ([véase Anexo XV](#)). Finalmente se respetó que cada alumno y alumna siga su ritmo, sin necesidad de llegar a un nivel mínimo.

## **7 Evaluación de la intervención**

Como nos indica el Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil, se optó por una evaluación global, continua y formativa; utilizando como instrumento principal los dos métodos de recogida de información (entrevista semiestructurada y cuestionario) y la observación directa. Estos criterios tienen como finalidad identificar los aprendizajes adquiridos en el niño y la niña, así como el ritmo de aprendizaje del alumnado y la evolución de estos.

Se diseñaron tres instrumentos de evaluación, dichos instrumentos se han pasado en tres etapas diferentes a lo largo de la duración de la intervención. En un primer lugar, la **evaluación inicial**, dicha evaluación trata de una encuesta a la docente ([Anexo IX](#)) que recogió la información necesaria sobre la perspectiva que tiene la docente en relación con el alumnado ante la influencia que tienen las aplicaciones educativas escogidas en la adquisición de las habilidades de lectura y escritura, así como estas, influyeron en la motivación de los niños y niñas al ser usadas, en el segundo ciclo de educación infantil.

La encuesta recoge 11 ítems o preguntas en la que debe marcar con una cruz la respuesta más acorde siendo estas: 4 (S) SIEMPRE; 3(CS) CASI SIEMPRE; 2 (AV) A VECES y 1 (N) NUNCA. También tiene un apartado de observaciones en la que la docente podrá aportar cualquier información que no se vea reflejada en las cuestiones y crea oportuna que la pedagoga deba saber.

Como segundo instrumento dentro de la evaluación inicial, es de una entrevista semiestructurada para el alumnado ([Anexo X](#)). El objetivo es extraer mediante el criterio de los alumnos y alumnas la influencia que tienen las aplicaciones educativas seleccionadas en la adquisición de las habilidades de lectura y escritura, así como estas influyeron en la motivación de los niños y niñas al ser usadas, en el segundo ciclo de educación infantil.

En un segundo lugar, se realizó, la **evaluación procesual**, mediante la observación directa cuenta con una ficha de registro ([Anexo XVI](#)). En dicho registro aparecen las sesiones (cuatro sesiones), los alumnos que intervinieron (seis alumnos) y se detalla la evolución que tienen a lo largo de la intervención, el nivel en el que empezaron y terminaron, las dificultades que se encontraron, que es lo que más les gustó, etc.

En tercer y último lugar, la **evaluación final**, que surgió de la comparación de la entrevista a la docente antes de las aplicaciones educativas ([véase Anexo XVII](#)) antes y después de la intervención ([véase Anexo XVIII](#)). Al igual que la entrevista semiestructurada del alumno 1 ([véase Anexo XIX](#)), alumno 2 ([véase Anexo XX](#)), alumno 3 ([véase Anexo XXI](#)), alumno 4 ([véase Anexo XXII](#)), alumno 5 ([véase Anexo XXIII](#)) y alumno 6 ([véase Anexo XXIV](#)) con las entrevistas semiestructuradas después de la intervención del alumno 1 ([véase Anexo XXV](#)), alumno 2 ([véase Anexo XXVI](#)), alumno 3 ([véase Anexo XXVII](#)), alumno 4 ([véase Anexo XXVIII](#)), alumno 5 ([véase Anexo XXIX](#)) y alumno 6 ([véase Anexo XXX](#)) y obtener la efectividad de las aplicaciones educativas seleccionadas.

## 8 Resultados y discusión

Tal y como se observa en la Figura 1, en el que se encuentran los datos pertenecientes a la docente antes y después de la intervención, en el cual, se mantienen en el mismo nivel el ítem 2 *¿El uso de internet es apto para fomentar la lectura en el proceso de enseñanza-aprendizaje?* Y el ítem 4 *“¿El uso de internet es apto para fomentar la escritura en el proceso de enseñanza-aprendizaje?”* siendo ambos un valor de 3 (Casi siempre), según la docente *“todos mis alumnos y alumnas querían conocer los juegos de los que hablaban*

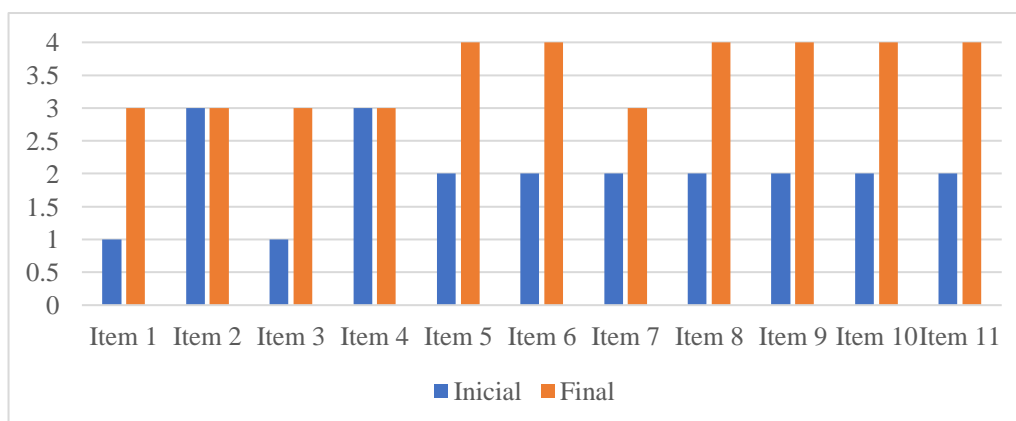
*sus seis compañeros*”. El resto de los ítems se han incrementado considerablemente una vez realizada la intervención con el alumnado, siendo la mayor puntuación obtenida aquellos aspectos relacionados con el fomento del interés por la lectura y escritura (ítems 5 y 6) *“todos estaban deseando poder jugar al aprende a leer y al abecedario”*, aumento de las habilidades sociales (ítem 8) *“he podido observar como se ayudan entre ellos, explicándose que deben hacer”* y cognitivas (ítem 9) *“ las habilidades cognitivas se ven favorecidas con este tipo de juegos ” “ hacen más actividades en menos tiempo ”*.

Finalmente las aplicaciones educativas favorecieron la seguridad y confianza en el niño o niña al realizar una tarea (ítem 7), *“me he dado cuenta de que a la hora de manejar esta tecnología son muy hábiles, pero si se frustran un poco más cuando hay problemas técnicos o falta de conexión”*, *“tengo dos alumnos que les daba hasta vergüenza de hablar con otros compañeros o compañeras, veo un avance en dichos alumnos, ya que poco a poco tienen más confianza en ellos mismos”*.

En rasgos generales, hay que destacar el importante cambio que ha realizado la docente referente a las tecnologías y al uso de estas en el aula, así como la pérdida de temor ante el poco conocimiento que tenía del manejo de estas. Muestra un entusiasmo por querer realizar un rincón dentro del aula en la que la temática sea el uso de dichas tabletas con aplicaciones educativas para que todos sus alumnos y alumnas puedan disfrutar de esta herramienta.

**Figura 1**

*Comparación de los Datos de la Docente.*

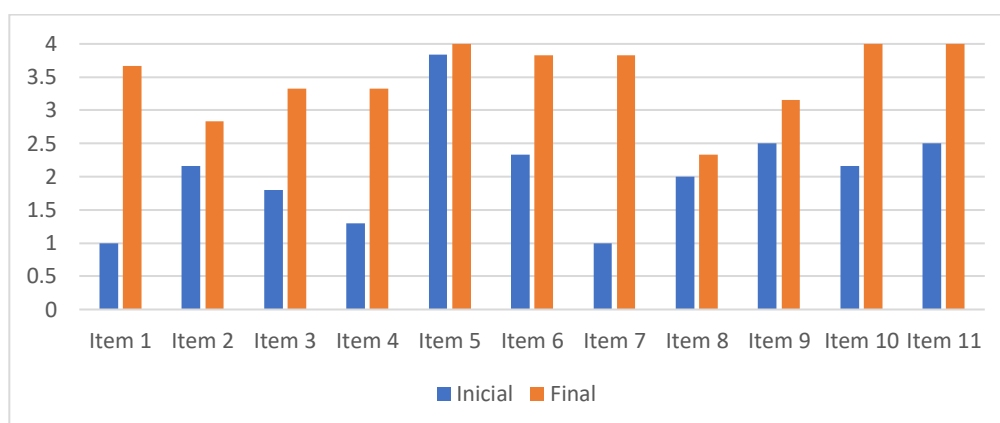


Tal y como se observa en la Figura 2, se encuentra los datos pertenecientes al alumnado antes y después de la intervención, en el cual, se mantienen en el mismo nivel el ítem 5 *“¿Te gusta usar dispositivos tecnológicos?”* siendo de un valor de 4 (Siempre) y el ítem 8 *“¿Mamá o papá te enseñan a usar dispositivos tecnológicos?”* siendo de un

valor de 2 (Casi nunca). El resto de los ítems han subido considerablemente una vez realizada la intervención con el alumnado, siendo la mayor puntuación obtenida aquellos aspectos relacionados con el uso de las aplicaciones educativas (ítems 1,2 y 3). El ítem 1 “¿Utilizas tabletas en el cole?” pasa de nunca a casi siempre, mostrando así una aceptación por el uso de aplicaciones educativas tanto por el alumnado como por la docente, como consecuencia el ítem 3 “¿lees con algún dispositivo tecnológico (tableta, móvil, ordenador, etc.)?” y el ítem 4 “¿Escribes con algún dispositivo tecnológico ¿tableta, móvil, ordenador, etc.)?” se ven afectados positivamente pasando de a veces a casi siempre. Los aspectos referentes a la motivación (ítems 6, 7,10 y 11), se incrementan pasando de nunca o a veces a resultados de siempre. En general, los resultados muestran que la intervención ha calado en el alumnado de forma positiva, mientras que las familias apenas han cambiado referente al uso de aplicaciones educativas.

**Figura 2**

*Comparación de los Datos del alumnado.*



Además, encontramos diferencias individuales entre los alumnos y alumnas que también es importante considerar para dar lugar a una intervención individualizada, para ello se han analizado dichas diferencias alumno por alumno. Como podemos observar en la figura 3, el alumno uno antes de comenzar la intervención los valores de los ítems son bajos, aumentando estos mismos ítems una vez finalizada la intervención. Se pasa de “*en clase solo utiliza la seño la pantalla grande*” referente al ítem 1 o “*solo utilizo el móvil de mama o papa para ver videos en YouTube*” referente al ítem 2 a “*utilizo la tableta en clase*”, “*he conocido juegos de letras y números*” referente al ítem 3 y 4 o “*ahora le pido la tableta a mi hermana mayor con los juegos del cole*”.

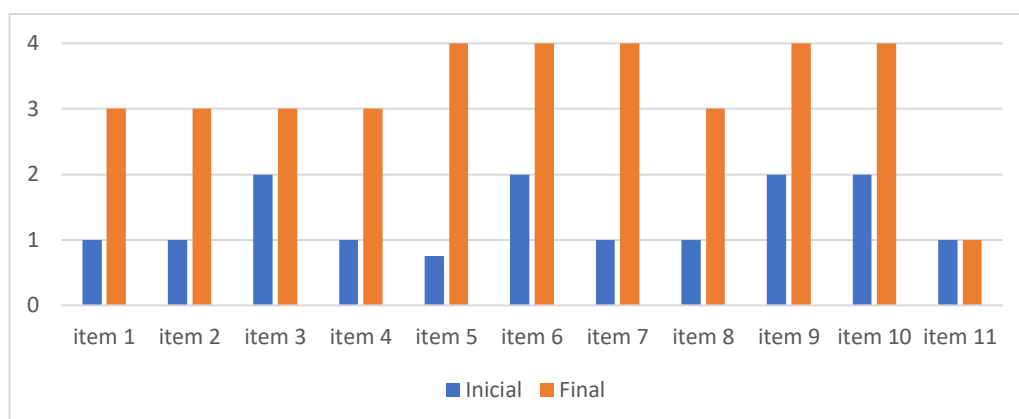
Hay un aumento en todos los ítems siendo el 5 “¿te gustan usar los dispositivos tecnológicos?”, el 6 “¿Te divierte hacer tareas con tabletas?”, el 7 “¿Te gusta usar en el

*cole tabletas?*”, el 9 “*¿Prefieres un leer en libros?*”, el 10 “*¿Te gusta leer cuentos en un dispositivo tecnológico?*” y el 11 “*¿Te divierten los “juegos” que hay en las tabletas?*” de un punto, es decir, el uso de las tabletas digitales nos muestra que verdaderamente hay un aumento de la motivación y el interés por la lectura y escritura mediante las aplicaciones educativas, ya que estas actúan como un canal o medio en el que procesan, almacenan y recuperan los contenidos educativos, en este caso, las competencias en la lectura y escritura de una manera más dinámica y versátil (Estévez, 2010).

Por otro lado, es el Decreto 72/2003, del 18 de marzo (citado en Carmen, 2010) de Medidas de Impulso de la Sociedad del Conocimiento, donde se aprueba por la Junta de Andalucía, la necesidad de llevar a cabo actuaciones para fomentar una educación adaptada a la Sociedad de la información.

**Figura 3**

*Evolución del Alumno 1.*



Como podemos observar en la figura 4, el alumno 2 antes de comenzar la intervención los valores de los ítems son bajos excepto los ítems 5 “*me gusta jugar con el móvil y la tableta*”, 6 y 11 “*cada vez que utilizo la tableta de mi hermano me gusta*”, aumentando los demás ítems una vez finalizada la intervención. Se pasa de “*en clase la señora nos pone canciones*” referente al ítem 1 o “*en casa mamá o papá no me dejan coger el móvil ni ver mucho la tele*” referente al ítem 2. Ha pasado a “*utilizo la tableta en clase*”, “*quiero conocer más juegos de letras y números*” referente al ítem 3 y 4 o “*sigo utilizando la tableta de mi hermano cuando el me deja*”.

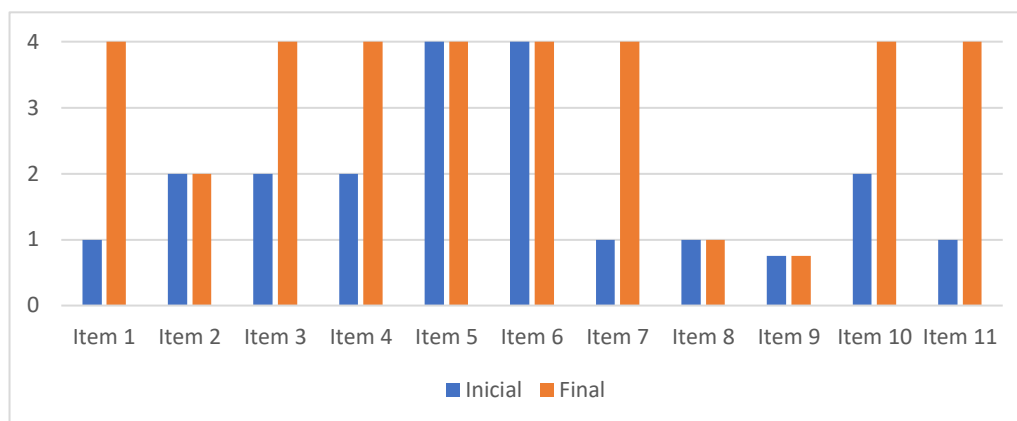
Hay un aumento en todos los ítems, mostrando en casi todo el máximo valor establecido de un punto. Se mantiene el ítem 2 “*¿utilizas tabletas en casa?*” y el ítem 8 “*¿Mamá o papá te enseñan a usar dispositivos tecnológicos?*”



Aunque el alumno 2 ya tiene un nivel bastante alto respecto a las aplicaciones o juegos educativos a falta de tratarlos en clase, mantiene un aumento en todo y cada uno de los ítems.

**Figura 4**

*Evolución del alumno 2*

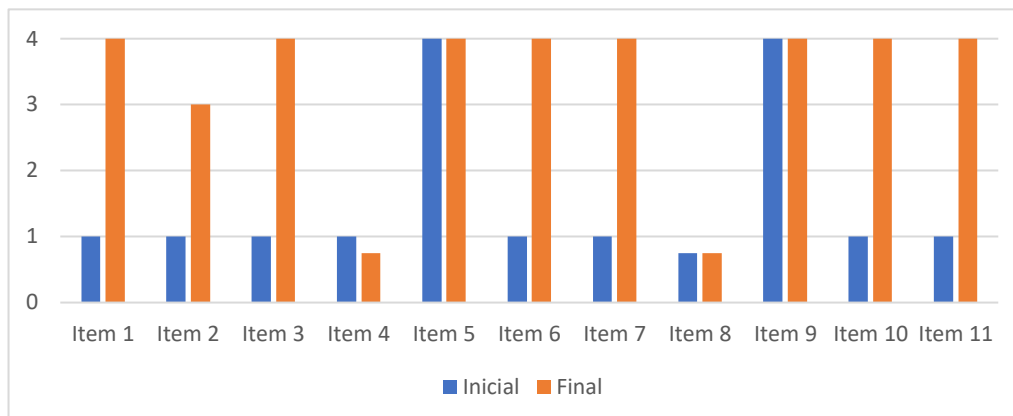


Como podemos observar en la figura 5, el alumno 3 antes de comenzar la intervención los valores de los ítems son bajos excepto los ítems 5 “*utilizo el móvil de mamá o papá*”, 8 y 9 “*tengo muchos cuentos en casa y en el cole y me gusta usarlos*”, aumentando los demás ítems una vez finalizada la intervención. Dicho alumno muestra la falta de recursos que tiene en casa y por lo tanto el poco uso que tiene de dispositivos digitales en casa, como consecuencia de la falta de uso de las TIC’s en el cole mantiene uno niveles muy bajos en casi todos los ítems. Una vez finalizada la intervención se ve un gran aumento en todos y cada uno de los ítems. El alumno se muestra entusiasmado, interesado, con ganas de aprender y conocer otras aplicaciones “*me gusta la aplicación de Dinos, ¿hay más?*”. Es un claro ejemplo de como la tecnología ha influenciado en la escuela, en el docente y en los alumnos, llegando a formar parte del día a día en este ámbito (Parra, 2012).

Así como Aguilar (2012), se puede afirmar que las TIC’s han logrado convertirse en uno de los instrumentos educativos de dar una mejor calidad educativa.

**Figura 5**

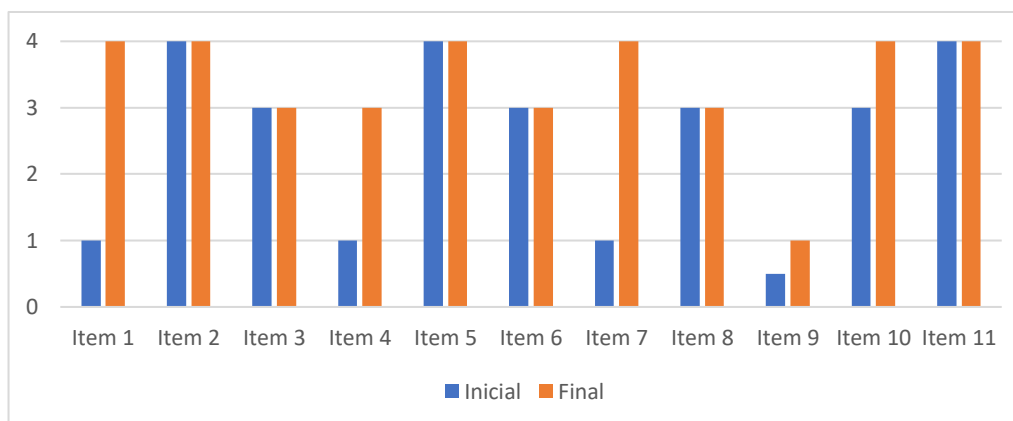
*Evolución del alumno 3.*



Como podemos observar en la figura 6, el alumno 4 inicialmente tiene ya una base importante del uso de las tabletas y dispositivos “*mamá o papá me dejan la tableta en la que tiene juegos de bolas, serpiente...*”, así como el conocimiento de aplicaciones educativas “*me gusta la de escuchar cuentos*”. Muestra entusiasmo por estas “*me divierten*”. La evolución que se observa es en los ítems: 1 “¿Utilizas tabletas en el cole?”, 4 “Escribes con algún dispositivo tecnológico ¿tableta, móvil, ordenador, etc.?” y 7 “¿Te gusta usar en el cole tabletas?”. La alumna muestra “*en mi cole no utilizo lo mismo que en casa*”, dichos ítems son los que mejoran después de la intervención. Mostrando como nos aporta Sandoval (2019), la flexibilidad que tiene las tecnologías al poder utilizarse en cual ámbito, ya sea en casa o su aplicación en el colegio, esta flexibilidad también permite al alumnado seguir su propio ritmo de aprendizaje.

**Figura 6**

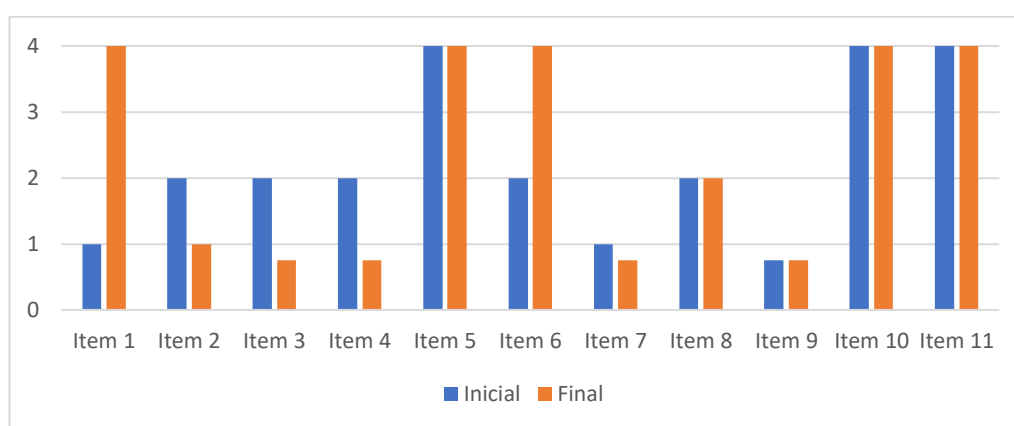
*Evolución del alumno 4.*



Como podemos observar en la figura 7, el alumno 5 inicialmente tiene ya una base importante del uso de las tabletas y dispositivos “*utilizo tableta cuando voy a casa de mi primo*”, así como el conocimiento de aplicaciones educativas “*me gusta la de elegir las diferencias*”. Muestra entusiasmo por estas, se observa que, *aunque “en casa ni en cole tengo las tabletas”*, cuando las usa en casa de su familiar le gusta mucho. La evolución que se observa en el resto de los ítems viene dada por la influencia de este proyecto de intervención con el uso de las tabletas en el ámbito escolar, mostrándose así el aumento a favor de dicha herramienta.

**Figura 7**

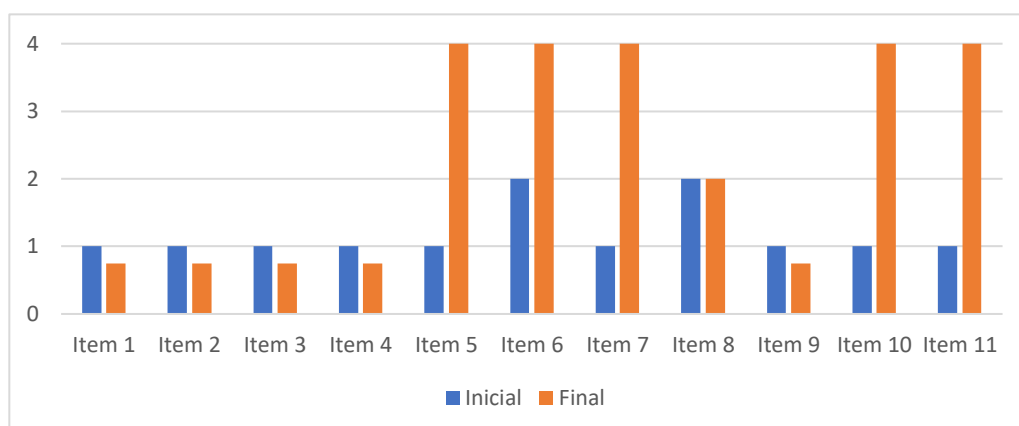
*Evolución del Alumno 5.*



Como podemos observar en la figura 8, el alumno 6 inicialmente muestra una puntuación bastante baja en todos los ítems, 2 “¿utilizas tabletas en casa?”, el ítem 5 “¿Te gusta usar dispositivos tecnológicos?” el alumno narra “*me gusta ir al parque a jugar, no quedarme en casa*”. Por conocimiento de la tutora, me hace saber que dicho alumno mantiene una educación en la que los dispositivos tecnológicos no es fuente de interés en el niño. Sus tardes son pasar tiempo con lo amigos y amigas jugando en el parque cercano de su casa o el su patio. Una vez realizada la intervención observamos la mejoría que el alumno. Tanto es así que, aunque el ítem 8 se mantiene “¿Mamá o papá te enseñan a usar dispositivos tecnológicos?”, todos los demás aumentan, como es el ítem 9 “¿Prefieres un leer en libros?”, es decir, la herramienta utilizada ha favorecido el uso de métodos tradicionales. No obstante, es claro ejemplo de como las herramientas tecnológicas facilita la comprensión ya que mantiene la atención y aumenta la motivación y por ende una mejor asimilación de los contenidos (Sandoval, 2019).

**Figura 8**

*Evolución del alumno 6.*



## 9 Conclusión y perspectivas

Con este proyecto de intervención se pretendió en primer lugar mostrar que el uso de tabletas digitales en el ámbito educativo con niños y niñas de las edades comprendidas entre los 3 y 4 años aumenta la motivación ante el aprendizaje de las habilidades de lectura y escritura. Así de forma transversal dicha intervención ayuda a la docente con el manejo de las aplicaciones educativas sobre todo aquellas que abarcan la lectura y escritura tanto en la docente como en los alumnos y alumnas, lograr un uso adecuado de las tecnologías educativas tanto en la docente como en los niños y niñas, ofrecer una clasificación de las aplicaciones educativas para la docente que ayuden a trabajar la lectura y la escritura en el alumnado. Por otro lado, se pretende que el niño y la niña adquieran unas competencias acordes al lenguaje audiovisual y de las tecnologías de la comunicación como un uso adecuado de los instrumentos tecnológicos, distinguir la realidad de la representación en pantalla, consciencia del uso moderado de las tecnologías, así como la competencia escritora y lectora, todos estos objetivos se ven reflejado en el apartado de los resultados como alcanzados de forma favorable.

Los principios metodológicos han sido realizados sin acontecimiento que hayan hecho cambiar la dinámica, ya que este proyecto de intervención se ha adaptado al cien por cien a las medidas acordadas por la situación Covid-19 empleadas por el centro educativo y por la docente, acordando todas las pautas necesarias para la puesta en práctica de dicha intervención, asegurando al máximo el tiempo establecido y los recursos necesarios, ya que es primordial la salud de todos y todas. En este sentido el proyecto de intervención ha cumplido con lo que pretendía.

Actualmente la sociedad se encuentra ante múltiples cambios dentro del sistema educativo por la llegada de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación a la escuela que viene reforzada con la pandemia Covid-19, que obliga de una forma repentina a tener una formación más online, dicha formación debe ser adquirida por los profesionales de la educación, por el alumnado y por las familias, para hacer frente a esta nueva metodología.

Uno de los motivos más importantes es la falta de formación y conocimiento que los profesionales de la educación tienen de los dispositivos tecnológicos, la pérdida de control que les produce por la falta de habilidades en el manejo de estas, generando así un desinterés por el uso en sus aulas. Este temor viene incrementado por la gran habilidad que tienen los niños y niñas hoy en día, los llamados nativos digitales, los cuales tienen un gran interés por internet, YouTube, videojuegos, televisión y una gran variedad de sitios webs y aplicaciones, dando lugar a que los docentes duden de aplicar estas herramientas en sus aulas.

Se parte de la base que estamos ante una sociedad que se maneja en la era digital ¿Por qué no utilizar este potencial en las aulas? Se sabe por múltiples investigaciones que los niños y niñas aprenden mejor o tienen un aprendizaje significativo si se parte de su punto de interés en el proceso de enseñanza y aprendizaje entonces, ¿Por qué no manejar las herramientas tecnológicas para un mejor aprendizaje?

Normalmente y como siempre se ha realizado, la lectura y la escritura se han inculcado desde la repetición constante de las letras, ya sea de forma oral para la lectura o lápiz y papel para la escritura, acareando así una actividad monótona, en la que el interés y la motivación se pierden. Se ha visto reflejado en los resultados de este proyecto que las aplicaciones con sonidos, imágenes y colores llamativos, aumenta esta motivación, así como tareas intuitivas donde el alumno dependiendo de su edad y punto de partida pueden gestionar desde bien pequeños su propio proceso de aprendizaje.

Como se muestra en los resultados, las herramientas educativas no solo fomentan la motivación hacia ciertas tareas que normalmente no llaman la atención, sino que mejoran las habilidades sociales y fomenta el trabajo colaborativo, algo en lo que me gustaría seguir estudiando en un futuro a raíz de este proyecto.

Todas estas plataformas hacen que la lectura y la escritura que se realizaba en papel sea combinada con dispositivos móviles como tabletas, teléfonos celulares, computadores portátiles, o pantallas fijas como la de los cajeros automáticos, pantallas con información o publicidad, videojuegos, chats, videoconferencias, etc.

Una vez acabada la intervención, la docente se planteó crear un rincón de la tecnología, para que todos sus alumnos y alumnas puedan disfrutar de las aplicaciones educativas conocidas y aplicadas con sus estudiantes.

Las limitaciones encontradas es la escasez de investigaciones, estudios e intervenciones que existen en España sobre esta temática. Es cierto que hay bastantes artículos y cada vez son más numerosos, si no fuese así no tendría como fundamentar este proyecto, pero es cierto que he encontrado escasez en el ámbito Andaluz, este aspecto es más tratado en países latinoamericanos o en el extranjero.

Otro de los aspectos que no me ha permitido realizar de forma más libre esta intervención es la COVID-19, todo esto implica que la clase al tener solo seis tabletas y no poder compartir el material, solo se podía realizar a 3 niños y 3 niñas, ante la imposibilidad de entrar en varias clases porque tenían la metodología de burbuja, solo podré llevar a cabo este trabajo en un aula y con una sola docente.

Ciertos inconvenientes a la hora de introducir este tipo de herramientas en el aula, son: la conexión a internet, ya que esta puede ser lenta o tener fallos de conexión, averías en los equipos de hardware, problemas técnicos o de software, existencias de incompatibilidad entre los dispositivos, alteraciones producidas por problemas relacionados con la batería del dispositivo y actualizaciones de las aplicaciones, falta de tiempo en docentes para la búsqueda de recursos tecnológicos adecuados, así como la necesidad de una formación adecuada para el uso y manejo satisfactorio de dichas herramientas.

Al tratarse del segundo ciclo de infantil, mantenían el método burbuja, el cual ha hecho que el número de alumnado o el tiempo de puesta en práctica de la intervención sea reducido, esto da pie a que en un futuro, donde el virus haya menguado los efectos que tiene en el ser humano, poder ampliar mis fuentes, los alumnos y el tiempo necesario para obtener verdaderamente unos resultados significativos y poder seguir avanzando hacia una mejora en la aplicación de las TIC's dentro del aula.

Otra de las cuestiones para tener en cuenta en un futuro es que en algunas ocasiones debes de introducir tu cuenta personal para la descarga de algunas aplicaciones educativas, aunque es algo que esta subsanando, ya que existen contratos educativos y perfiles educativos y las posibles distracciones con otras aplicaciones instaladas como las conocidas redes sociales.

En miras a años siguiente me cuestiono si la baja motivación e interés que se tiene en España o concretamente en Andalucía, viene dada por la falta de una utilización

adecuada en las escuelas sobre el manejo de las tecnologías y como estas interfieren no solo en las habilidades de lectura y escritura, si no en otras materias como matemáticas o ciencias sociales.

Por último, pienso que las tecnologías y el uso de internet dentro de la sociedad tiene muchos beneficios e inconvenientes que mediante la escuela pueden subsanarse, como por ejemplo el manejo de las redes sociales, que actualmente no hacen mucho bien en los niños y niñas, sobre todo en las consecuencias que acarrea en su autoestima.

Creo que este tipo de aplicaciones ayudará a despertar la motivación y el interés en niños y niñas a la hora de afrontar la adquisición de las competencias de la lectura y la escritura, así como ayudar a los docentes a impartir dichos conocimientos de una manera más amena, interactiva y actual. Así como la utilización de esta herramienta harán que los niños y niñas se impliquen más en el proceso de enseñanza y aprendizaje, además de la implicación que estos tendrán con sus compañeros fomentando así el compañerismo entre ellos y ellas.

Finalmente, son numerosos los estudios que demuestran que las tabletas crean nuevas oportunidades de aprendizaje, pero es sobre todo la actitud que demuestran los docentes a la hora de aprovechar estas ventajas tecnológicas en sus aulas y por lo tanto transformar la pedagogía además son muchos los niños y niñas que gozan de estas herramientas en casa y conviven con ellas, por lo tanto, pueden ser de gran ayuda, siempre que, como dice Silvia Martín (2011), estas son un medio para conseguir un fin: la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje.

## 10 Referencias bibliográficas

- ABC Dinos: Aprender a leer para niños - Aplicaciones en Google Play.* (2018). Aplicaciones en Google.  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Didactoons.ABCDinos&hl=es&gl=US>
- Aprende a leer - Aplicaciones en Google Play.* (2019). Aplicaciones en Google.  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.natsamar.aprendealeer&hl=es&gl=US>
- Aprender a leer y escribir. Juego de ABC alfabeto - Aplicaciones en Google Play.* (2017). Aplicaciones en Google.  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.letterschool.es&hl=es&gl=US>
- Aguilar, M. (2012). Aprendizaje y Tecnologías de Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10, (2), 801-811.
- Bawden, D. (2002). Revisión de los conceptos de alfabetización informacional y alfabetización digital. *Anales de Documentación*, 5, 361–408. Recuperado a partir de <https://revistas.um.es/analesdoc/article/view/2261>
- Barrero, N., & Reyes, M. (2000). Estrategias de animación para la lectura. Metacognición, audición y lenguaje. Guadalmena.
- Barton, D. (1994). *Literacy*. Oxford: Blackwell.
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas. Sobre la lectura contemporánea*. Barcelona: Anagrama.
- Cassany, D. (2009). *Para ser letrados*. Barcelona: Paidós.
- Cassany, D. (2012). *En línea. Leer y escribir en la red*. Barcelona: Anagrama.
- Cassany, D. (s. f.). *Investigaciones y propuestas sobre literacidad actual: multiliteracidad, internet y criticidad*. Universidad de Concepción, Chile.
- Celaya, J. (2014). Nuevos modelos de negocio en la era digital. Dosdoce.
- Chacón Méndez, A. (2016). La Multimodalidad del cómic: Una experiencia de lectura de imágenes en los primeros grados escolares. *Enunciación*, 20(2), 190.  
<https://doi.org/10.14483/udistrital.jour.enunc.2015.2.a02>
- Coll, C. (2004). *Desarrollo psicológico y educación*. Madrid. Alianza.



- Colomer, T. y Camps, A. (1996). Enseñar a leer, enseñar a comprender. Madrid: Celeste.
- El Abecedario*. (2013, 17 enero). App Store. <https://apps.apple.com/es/app/el-abecedario-lite/id593340707>
- Estévez Carmona, M.E. (2012). Análisis y beneficios de la incorporación de las TIC en el área de lengua castellana y literatura: un caso práctico. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 40, 21-34. Recuperado de: [https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/45690/file\\_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/45690/file_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ferrero, e.; Teberosky, A. (1979). Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño. México; Siglo XXI.
- García-Peñalvo, f. J.; Corell, A. (2020). La CoVid-19: ¿enzima de la transformación digital de la docencia o reflejo de una crisis metodológica y competencial en la educación superior? *Campus Virtuales*, 9(2), 83-98.
- GÓMEZ-DÍAZ, R., GARCÍA-RODRÍGUEZ, A., & CORDÓN-GARCÍA, J. A. (2015). APPrender a leer y escribir: aplicaciones para el aprendizaje de la lectoescritura. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 16(4), 118. <https://doi.org/10.14201/eks2015164118137>
- Gutiérrez Martín, A. (2003). Alfabetización digital. *Algo más que ratones y teclas*. Gedisa
- Gillster, P. (1997). *Digital literacy*. New York. Wiley & Sons, Inc.
- Haigh (1983), Planning for computer literacy, *Journal of Higher Education*, 56(2), 161-171
- Husen and TN Postlethwaite (1985), *International Encyclopedia of Education*, vol.2C, Pergamon Press, Oxford, p 937
- Hunter B (1985), *My students use computers: learning activities for computer literacy*, Reston Publishing, Reston CT
- Hull, C. L. (1943). *Principles of Behavior*. Nueva Cork: Appeton-Century-Crofts.
- Lepper, M. R. y Greene, D. (1978). *The hidden costo f reward*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Informe Tab: estudio sobre el comportamiento de los usuarios de Tablet en España* (2013). Logroño: Universidad Internacional de La Rioja. Disponible en:

<https://www.nobbot.com/pantallas/informe-tab-primer-estudio-uso-las-tabletas-espana/>

- Instituto Nacional de Estadística. (2020). Instituto Nacional de estadística. [https://www.ine.es/dyngs/INEbase/es/operacion.htm?c=Estadistica\\_C&cid=1254736176741&menu=ultiDatos&idp=1254735576692](https://www.ine.es/dyngs/INEbase/es/operacion.htm?c=Estadistica_C&cid=1254736176741&menu=ultiDatos&idp=1254735576692)
- K12 Solutions for Classrooms of Every Size and Budget. (2021). Google for Education. <https://edu.google.com/why-google/k-12-solutions/#impact>
- Kress, G. (2003). *Literacy in the New Media Age*. Londres: Routledge.
- Labrador, J., & Andreu, María de los Ángeles . (2008). *Libro Metodologías Activas*. España: Editorial Universidad Politécnica de Valencia.
- López, T. y Moreno, S. (2020). Andalucía cierra guarderías, colegios y universidades y deja sin clase a 2 millones de alumnos por el coronavirus. *El Mundo*. <https://www.elmundo.es/andalucia/2020/03/12/5e6a5ff421efa036508b464d.html>
- Lorenzatti M. del C., Blazich G., & Arrieta R. (2019). Contributions of the New Literacy Studies to the Field of Youth and Adult Education. *Íkala*, 24(2), 291-305. <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v24n02a06>
- Marchesi, A. Preámbulo. en carneiro, R., toscano, J. c., & Díaz, t. (2009). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Fundación Santillana. España.
- Marques, P. (2014). - *¿Qué sabemos del uso educativo de las tabletas? (metainvestigación DIM)*. ¿Qué sabemos del uso educativo de las tabletas? (metainvestigación .... <https://es.slideshare.net/peremarques/tabletas-digitales-uso-educativo-metainvestigacin-dim>
- Martín, S. (2011). *La escuela 2.0. Panorama Actual de la situación del Programa*. X Seminario de del Para el X seminario del consejo escolar de castilla y León. Red XXI: una puerta hacia la educación del futuro. Disponible en: <http://scopeo.usal.es/ponencias-comunicaciones/#sthash.Z9esUeSt.dpuf>.
- Martín, A. G. (2010). Creación multimedia y alfabetización en la era digital. *Educomunicación: más allá del*, 2, 171-203.
- Martinec, Radan/Salway, Andrew (2005), A system for image-text relations in new (and old) media, *Visual Communication* 4/3, 337–372.
- Maslow, A. H. (Ed). (1970). *Motivation and personality* (2a. Ed). Nueva Cork. Harper & Row.
- Menores de Edad y Conectividad Móvil en España: Tablets y Smartphones (2014). centro de Seguridad en Internet para los Menores en España, PRoteGeLeS. Disponible en:

[http://www.diainternetsegura.es/descargas/estudio\\_movil\\_smartphones\\_tablets\\_v2c.pdf](http://www.diainternetsegura.es/descargas/estudio_movil_smartphones_tablets_v2c.pdf).

Ministerio de Educación y Ciencia. Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil. BOE,4.

Ley N° 30220. Ministerio de Educación, Resolución del Consejo Directivo N° 039-2020-SINEDU-CD, Lima, 27 de mayo de 2020.

Myers, R. G. & Unesco. (1993). *Hacia un porvenir seguro para la infancia*. Centre Unesco de Catalunya.

*ORDEN ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil.* (2007, diciembre). <https://www.boe.es/boe/dias/2008/01/05/pdfs/A01016-01036.pdf>

Osterman, K. F. (2000). Student's need for belonging in the school community. *Review of Education Research*, 70, 323-367.

Parra, C. (2012). *TIC, conocimiento, educación y competencias tecnológicas en la formación de maestros*. *Nómadas*, 36, 145-159.

Peña González, F. J. (2016). De la alfabetización tradicional a la alfabetización académica (1).

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9, 5.

Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives. Partnering for real learning*. Thousands Oaks: Corwin.

Prensky, M. (2012). *From digital natives to digital wisdom. Hopeful Essays for 21st Century Learning*. Thousands Oaks: Corwin.

Rojas, L. V., Huamán, C. J. V., & Salazar, F. M. (2020). Pandemia COVID-19: repercusiones en la educación universitaria. *Odontología sanmarquina*, 23(2), 203-205.

Sandoval, M.E. (2019): "Beneficios de implementar las TIC'S en el aula y retos que enfrentan los docentes en el uso de las mismas", *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*. Recuperado de:

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/10/beneficios-tics-aula.html>

Statista. (2021, 2 marzo). *Most popular Apple App Store categories 2021*. <https://www.statista.com/statistics/270291/popular-categories-in-the-app-store/>

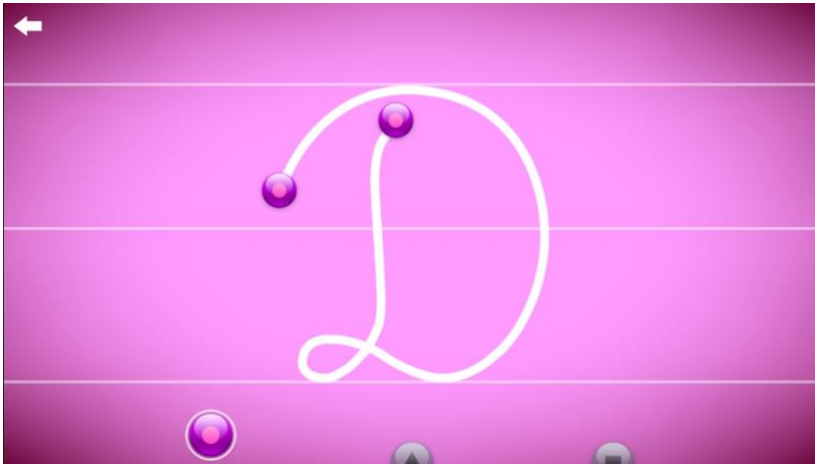
Statista. (2021, 2 marzo). *Most popular Apple App Store categories 2021*. <https://www.statista.com/statistics/270291/popular-categories-in-the-app-store/>

- Street, B. (2008). Nuevas alfabetizaciones, nuevos tiempos ¿Cómo describimos y enseñamos los conocimientos, las habilidades y los valores acordes con las formas de alfabetización que las personas necesitan para los nuevos tiempos? *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 30 (2), 41-69. Pátzcuaro: Crefal.
- Street, B. (1984). *Literacy in theory and practice*. Nueva York: Cambridge University Press.
- Unir, V. (2020, 15 octubre). Gamificación en educación Infantil: consejos y recursos para aplicarla. *UNIR*. <https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-educacion-infantil/>
- Universia. (2014). Universia. <https://www.universia.net/es/actualidad>
- Vargas Franco, A. (2015). Literacidad crítica y literacidades digitales: ¿una relación necesaria? *Folios*, 42, 139–160.  
<https://doi.org/10.17227/01234870.42folios139.160>
- Villalobos, J. (2018). La alfabetización: un enfoque social. *Revista Latinoamericana*, 1–4.  
[http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a16n4/16\\_04\\_Villalobos.pdf](http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a16n4/16_04_Villalobos.pdf)
- Woolfolk, Anita. (2010). *Psicología Educativa*. España: Pearson, Décimo Primera Edición.
- Yus, F. (2021). Los textos digitales y multimodales. *Manual de lingüística del hablar*, 325-344. <https://doi.org/10.1515/9783110335224-017>
- Zavala, V. (2002). (Des) encuentros con la escritura: escuela y comunidad en los Andes peruanos.  
Lima: Red para el Desarrollo de las Ciencias Sociales en el Perú.
- Zavala, V., Niño-Murcia, M., y Ames, P. (2004). *Escritura Y Sociedad*. Red para el Desarrollo de las Ciencias Sociales en el Perú.
- Zavala, V., Murcia, M. y Ames, P. (Eds.). (2004). *Escritura y sociedad*. Nuevas perspectivas teóricas y etnográficas. Lima, Perú: Red para el Desarrollo de las Ciencias Sociales en el Perú.

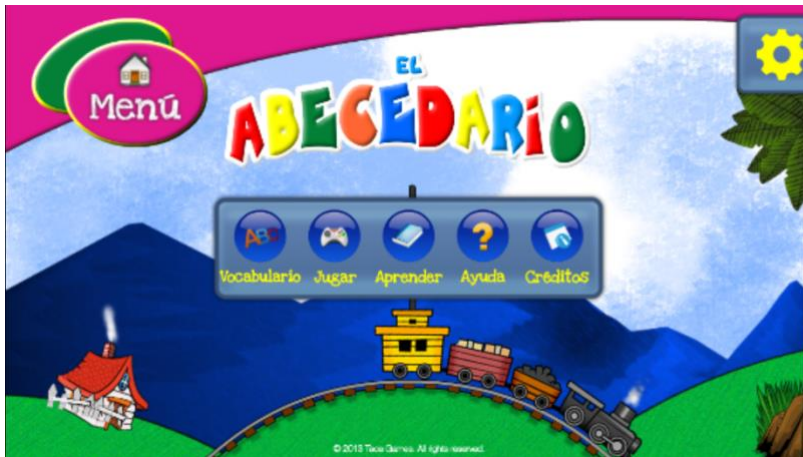
## 11 Anexos

### 11.1 Anexo I: Imágenes “Aprende a leer y escribir”





## 11.2 Anexo II: Imágenes “El abecedario con Frida”





### 11.3 Anexo III: Imágenes “Aprende a leer”



**Lectura mágica**  
Spanish Reading Magic

ESPAÑOL

Juntar sonidos  Lectura 

Separar sonidos  Instrucciones

Máximo número de letras por palabra

3  4  5  6  7



**Menú**

 Animales  Casa  Colores  Cuerpo

  Frutas  Numeros  Ropa 

 Verbos  Verduras  Barajar



 Casa   Ayuda

Los dibujos están escondidos para que no se pueda adivinar.

Lee la palabra y revisa tu trabajo.  
Toca la caja para mostrar la palabra y escuchar su nombre.

Los niños que están aprendiendo a leer pueden tocar los cuadros con letras de izquierda a derecha y oír los sonidos para formar la palabra.

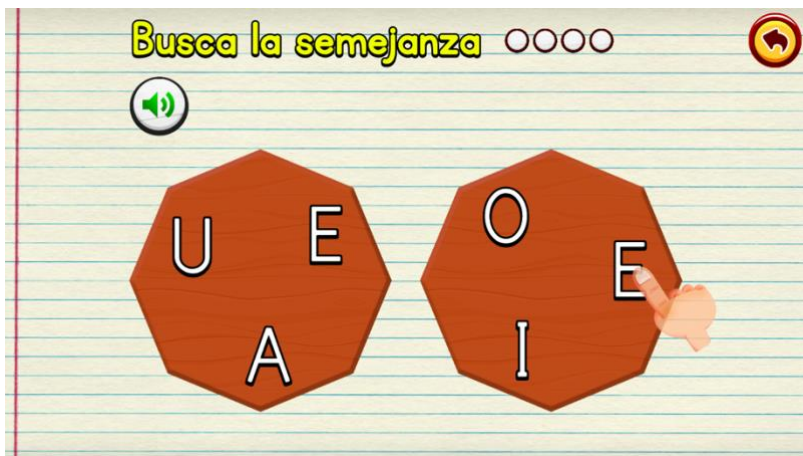
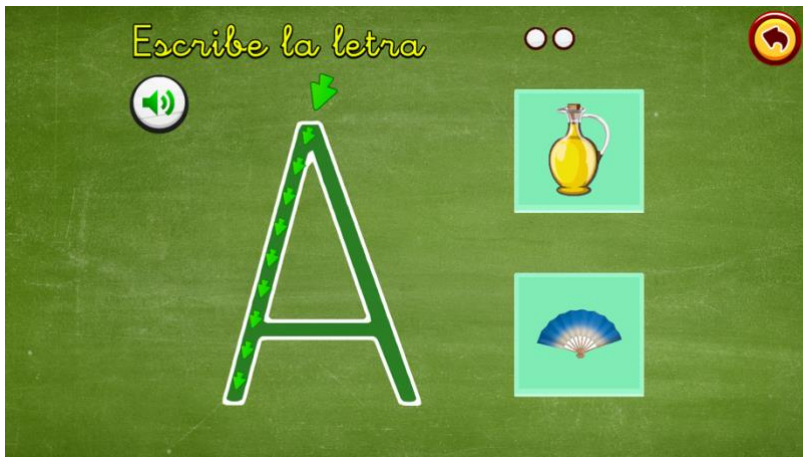
Los niños que sean lectores de nivel avanzado pueden leer las palabras después pueden tocar la caja en blanco para revelar la imagen y revisar su trabajo.

**n e l g r i**





## 11.4 Anexo IV: Imágenes “ABC Dinos”





## 11.5 Anexo V: Aprende a leer y escribir. Juego de ABC alfabeto



*Ilustración 1: Escribe el ABC*

Una aplicación muy recomendada y utilizada por padres, maestros y terapeutas ocupacionales. Amada y jugada por más de 2 millones de niños pequeños y usada en más de 5.000 preescolares y jardines de infantes para enseñarle la escritura a mano a los niños.

- Aprende a escribir todas las letras del alfabeto español, abecedario y los números del 1 al 10.
- ¡Juega y descubre 3 emocionantes modos de juego de letras o números!
- Practica algunos aspectos esenciales de fonética española y habilidades de escritura.
- ¡Aprende PALABRAS asociadas con las letras!
- ¡Diviértete mientras trazas letras & fonemas!

Funcionamiento:

Introducción - ¡Descubre la forma, fonética, nombre y sonido de las 29 letras del alfabeto, abecedario, los números del 1 al 10, así como las 24 formas geométricas!

Toque - Aprenda dónde comenzar a escribir las letras y los números y finalice tocando los puntos en el orden correcto.

Trazo –Aprenda la trayectoria de las letras y la dirección de las líneas trazándolas.

Escribir - ¡Pon a prueba tus conocimientos escribiendo el ABC y los números de memoria!

Características:

- Letras cursivas y de molde.
- Letras mayúsculas y minúsculas + números 1-10 + formas geométricas.
- Dos niveles emocionantes: Plata y Oro (con nuevas animaciones).
- Progreso y configuración almacenados para hasta tres jugadores en el mismo

dispositivo.

- En la sección A-Z, gráficos específicos disponibles para coincidir con las letras.

Juegos perfectos para niños:

- Los niños quieren divertirse, ¡y LetterSchool ofrece un viaje educativo con el material educativo más atractivo y entretenido!
- Aprenden con varias animaciones, gráficos y efectos de sonido emocionantes.
- Aprenden a asociar letras con palabras, aprenden y memorizan direcciones de trazado y la correcta formación de cada carácter.
- Perfecta para niños que están recibiendo educación en casa y jardines de infancia. Una aplicación amigable para niños con necesidades educativas especiales.

Para familias y profesionales:

- Presenta el tipo de letra oficial en español utilizado por escuelas.
- Dos niveles, donde el Nivel Oro permite seguir el progreso de los niños al mostrar la escritura exacta de la letra .
- Modo de juego atrayente y absorbente que le pide al niño que trace una letra, número o forma, 3 veces usando diferentes parámetros (cada paso es más desafiante).
- Una aplicación educativa creada junto con padres y profesionales de la educación.
- Soporte al cliente extremadamente comprometido, listo para responder a todas las preguntas y solucionar cualquier problema (disponible solo en inglés).

Para más revisiones e información visite nuestro sitio web [www.letterschool.com](http://www.letterschool.com).

Si tiene alguna pregunta o sugerencia, contáctenos en [support@letterschool.com](mailto:support@letterschool.com).

También puede consultar nuestra página de preguntas frecuentes en

[www.letterschool.org/faq](http://www.letterschool.org/faq)

## 11.6 Anexo VI: El abecedario



*Ilustración 2: El abecedario.*

Divertido juego para niños pequeños, con un módulo de enseñanza muy práctico en el aprendizaje de el abecedario; además también dispone de un juego muy sencillo donde el niño hará prueba de todo lo aprendido.

1) Módulo de Aprender: Lo que tienes que hacer es escuchar a la guacamaya Frida con mucha atención para que conozcas y memorices cada una de las letras del abecedario que te irá mostrando.

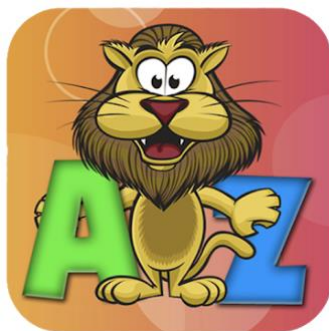
2) Módulo de Jugar: La guacamaya te mencionará una letra y tú las escogerás de las opciones que tienes disponibles. Si respondes bien la ayudarás a que llene un vaso con jugo de frutas.

3) Módulo de Vocabulario: Carrusel en 3D con 27 tarjetas interactivas con las palabras y su pronunciación que se utilizaron en el módulo de Aprender.

Muy recomendable para usarlo en familia con sus hijos.

Este juego es avalado por la SEP y el CONAFE.

## 11.7 Anexo VII: Aprende a leer



*Ilustración 3: Aprende a leer.*

Aprende a leer es un juego educativo para tablets y smartphones. Permite, con resultados espectaculares, aprender las letras y mejorar en la lectura, independientemente del estado de aprendizaje en el que se encuentre. Es un juego de niños, hecho para niños, en el que pueden desenvolverse fácilmente a través de menús intuitivos y llamativas imágenes en alta definición.

El primer nivel va dirigido a niños que todavía no conocen las letras. Tras escuchar un sonido característico, el niño debe resolver el puzzle, mientras aprende las letras del alfabeto jugando y divirtiéndose. Tras resolverlo, aparece una bonita imagen que le muestra si consiguió acertar al intentar adivinar el sonido.

El segundo nivel es para niños que ya conocen las letras. Es el mejor complemento para conocer como se forman las sílabas y las palabras y les permite mejorar rápidamente en su habilidad para leer. Se trata de formar las palabras que corresponden al sonido escuchado. Hay que colocarlas en el orden correcto de izquierda a derecha. Si no es así o si la letra se coloca en un lugar inadecuado, suena un mensaje de error y la letra se coloca debajo del sitio que le corresponde realmente. Si se coloca la letra correctamente suena el nombre de la letra.



## 11.8 Anexo VIII: ABC Dinos: Aprende a leer para niños



*Ilustración 4: ABC Dinos.*

Aprender a leer y escribir las letras nunca fue más fácil para los niños de preescolar. ABC Dinos es un juego educativo de lectoescritura para niños de preescolar y primer grado de primaria para aprender a leer y escribir las letras, tanto vocales como consonantes.

Se adapta a la edad de cada niño pudiendo elegir la letra que se quiere aprender tanto en mayúscula como en minúscula.

ABC Dino es un juego educativo para niños. Posibilita, con resultados espectaculares, aprender las letras y mejorar en la lectura y escritura, independientemente del grado de aprendizaje en el que se encuentre cada niño.

La interfaz del menú es atractiva y sencilla para que los niños puedan jugar solos sin necesidad de la presencia de un adulto.

Todo este aprendizaje está envuelto en una mágica historia repleta de emociones, momentos de acción y diversión rodeados de personajes graciosos como la familia de Finn, nuestro Dino, y los "disparatados" ogros y sus dragones.

Hemos incorporado voces en español para que reproduzcan las palabras y los enunciados de las actividades de lectoescritura. De esta manera, no sólo conseguimos hacer accesibles nuestras actividades a todas las edades, sino que nos posibilita incorporar actividades de reconocimiento auditivo tan valiosas en esta etapa de su aprendizaje. Los juegos que se pueden encontrar son los siguientes:

**Escribir la letra:** en este juego educativo el niño debe escribir el trazado de cada letra. Como premio obtendrá una imagen que comience por dicha letra. Se podrá elegir el modo de escritura que se prefiera: letra ligada o de imprenta. A su vez también tendrá la posibilidad de realizar el trazado de cada letra del abecedario en mayúscula o en minúscula.



**Formar palabras:** Esta actividad consiste en la formación de palabras adecuadas al nivel de cada niño arrastrando cada letra a su lugar correspondiente. Y cómo sabemos que esto requiere cierta dificultad, a los más pequeños les ayudaremos cambiando la forma de cada letra como si de un puzzle de encajar se tratara. De esta manera todos los niños, con independencia de su edad, podrán progresar en la formación de palabras y, de paso, iniciarse en su capacidad de aprender a leer.

**Iguales:** El niño deberá encontrar la letra coincidente entre las dos fichas lo más rápido posible.

**Letra inicial:** En esta actividad el alumno escuchará una palabra y verá su imagen. Deberá acertar la letra por la que empieza dicha palabra. El reconocimiento auditivo de cada letra del abecedario y la ampliación de su vocabulario serán los dos grandes objetivos de este juego educativo.

**Edad:** Al inicio del juego se le preguntará por el nivel de cada niño de forma que no te preocupes si tu hijo o hija no sabe aún leer o escribir. Se adaptará a su nivel de aprendizaje y en todo momento podrás elegir las letras que quieres trabajar, e incluso repetir las.

## 11.9 Anexo IX. Cuestionario para la docente

Esta encuesta es realizada para obtener la información necesaria de forma cualitativa y obtener unos resultados mas concretos de cada cuestión planteada.

El objetivo es obtener mediante el criterio de la docente la influencia que tienes las aplicaciones educativas en la adquisición de las habilidades de lectura y escritura, asi como estas influyen en la motivación de los niños y niñas al ser usadas, en el segundo ciclo de educación infantil.

Instrucciones: Responda de la forma más acorde a las siguientes cuestiones, siendo: 4 (S) SIEMPRE; 3(CS) CASI SIEMPRE; 2 (AV) A VECES y 1 (N) NUNCA.

En observaciones podrás aportar cualquier información que no se vea reflejada en las cuestiones y creas oportunas que la pedagoga deba saber.

Docente	Criterios	4 (S)	3 (CS)	2 (AV)	1(N)
Las aplicaciones educativas					
1	¿En la adquisición de la lectura utiliza las App como recurso de aprendizaje?				
2	¿El uso de internet es apto para fomentar la lectura en el proceso de enseñanza-aprendizaje?				
3	¿En la adquisición de la escritura utiliza las App como recurso de aprendizaje?				
4	¿El uso de internet es apto para fomentar la escritura en el proceso de enseñanza-aprendizaje?				
La motivación					
5	Fomenta el interés del alumno/a por la lectura con el uso de las aplicaciones.				
6	Fomenta el interés del alumno/a por la escritura con el uso de las aplicaciones.				
7	Favorece la seguridad y confianza en el niño o niña al realizar la tarea.				
8	Favorece las habilidades sociales.				
9	Favorece las habilidades cognitivas.				
10	Muestra interés ante tareas que requieran la escritura				
11	Muestra interés ante tareas que requieran la lectura				

Observaciones:

### 11.10 Anexo X: Entrevista semiestructurada para el alumnado

Esta entrevista semiestructurada es realizada para obtener la información necesaria de forma cualitativa y obtener unos resultados mas concretos de cada cuestión planteada.

El objetivo es obtener mediante el criterio de los alumnos y alumnas la influencia que tienen las aplicaciones educativas en la adquisición de las habilidades de lectura y escritura, así como estas influyen en la motivación de los niños y niñas al ser usadas, en el segundo ciclo de educación infantil.

Instrucciones: Responda de la forma más acorde a las siguientes cuestiones, siendo: 4 (S) SIEMPRE; 3(CS) CASI SIEMPRE; 2 (AV) A VECES y 1 (N) NUNCA.

En observaciones la pedagoga podrá aportar cualquier información que no se vea reflejada en las cuestiones y que la misma crea necesario aportar.

Alumno	Criterios	4 (S)	3 (CS)	2 (AV)	1(N)
Las aplicaciones educativas					
1	¿Utilizas tabletas en el cole?				
2	¿utilizas tabletas en casa?				
3	¿lees con algún dispositivo tecnológico (tableta, móvil, ordenador, etc.)?				
4	¿Escribes con algún dispositivo tecnológico ¿tableta, móvil, ordenador, etc.)?				
La motivación					
5	¿Te gusta usar dispositivos tecnológicos?				
6	¿Te divierte hacer tareas con tabletas?				
7	¿Te gusta usar en el cole tabletas?				
8	¿Mamá o papá te enseñan a usar dispositivos tecnológicos?				
9	¿Prefieres un leer en libros?				
10	¿Te gusta leer cuentos en un dispositivo tecnológico?				
11	¿Te divierten los “juegos” que hay en las tabletas?				

Observaciones:

## 11.11 Anexo XI: Desarrollo de la sesión primera

Sesión 1: “Con mis dedos”

### 12:00-12:20 h. Preparación del material.

Los alumnos se desplazarán a una sala, que solo y exclusivamente serán utilizada por estos. Trabajarán en mesas unidas formando un círculo, ya que al trabajar mediante el modelo burbuja mantienen las medidas de prevención estipuladas por el Protocolo General para el Retorno Seguro a clases presenciales.

### 12:25-12:40 Presentación de la sesión.

Se explicará a grandes rasgos, que se va a realizar, concretando que se va a trabajar con la aplicación “Escribir el ABC”, mediante las tabletas.

#### Objetivos:

- Mejorar el trazo en las letras minúsculas.
- Mejorar el trazo en las letras mayúsculas.
- Identificar las diferentes palabras que se trabajan en la aplicación.
- Fomentar el buen uso de los instrumentos tecnológicos.
- Incrementar la motivación e interés hacía la escritura.

#### Contenidos:

- Trazos correspondientes a todo el abecedario en mayúsculas.
- Trazos correspondientes a todo el abecedario en minúsculas.

⇒ Opcional:

- Trazos de figuras geométricas.
- Trazos del 1 al 10.

#### Competencias:

- Trazar las mayúsculas.
- Trazar las minúsculas.
- Identificar las palabras.

**Destinatarios:** los seis alumnos/as.

**Duración:** 45 minutos cada día durante dos semanas.

#### Descripción:

A lo largo de las dos semanas los alumnos y alumnas, pasarán por diferentes niveles:

- Nivel 1: deberán trazar las letras del abecedario en minúsculas.
- Nivel 2: deberán trazar las letras del abecedario en mayúsculas.

Opcional:

- Nivel 3: deberán trazar los números.
- Nivel 4: deberán trazar las figuras geométricas.

**Recursos:**

- Humanos: Pedagoga.
- Espaciales: Aula 3 de educación infantil
- Materiales: Tablet, internet y aplicaciones.

## 11.12 Anexo XII: Desarrollo de la sesión segunda

### Sesión 2: "Mi amiga Guacamaya"

#### 12:00-12:20 h. Preparación del material.

Los alumnos se desplazarán a una sala, que solo y exclusivamente serán utilizada por estos. Trabajarán en mesas unidas formando un círculo, ya que al trabajar mediante el modelo burbuja mantienen las medidas de prevención estipuladas por el Protocolo General para el Retorno Seguro a clases presenciales.

#### 12:25-12:40 Presentación de la sesión.

Se explicará a grandes rasgos, que se va a realizar, concretando que se va a trabajar con la aplicación "El abecedario", mediante las tabletas.

#### Objetivos:

- Fomentar la escucha activa.
- Mejorar la capacidad de atención y concentración.
- Trabajar las vocales y consonantes.
- Estimular la formación de palabras.
- Fomentar el buen uso de los instrumentos tecnológicos.
- Incrementar la motivación e interés hacía la escritura.

#### Contenidos:

- El abecedario: A-B-C-D-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-R-S-T-U-V-W-X-Y-Z.
- Vocabulario: colores, animales, frutas, verduras, naturaleza, objetos, alimentación, flores, países, ropa, partes del cuerpo.

#### Competencias:

- Diferenciar vocales y consonantes.
- Formar palabras.

**Destinatarios:** los seis alumnos/as.

**Duración:** 45 minutos cada día durante dos semanas.

#### Descripción:

A lo largo de las dos semanas los alumnos y alumnas, pasarán por diferentes niveles:

Nivel 1: Aprender. Video en el que asocian metras con imágenes.

Nivel 2: Jugar: el personaje de la aplicación dice una letra y el alumno debe tocar la misma entre las que aparecen en la pantalla

Opcional:

Nivel 3: Vocabulario: aparece una ruleta en el que se pueden identificar una palabra con su imagen.

**Recursos:**

- Humanos: Pedagoga.
- Espaciales: Aula 3 de educación infantil.
- Materiales: Tablet, internet y aplicaciones.

### 11.13 Anexo XIII: Desarrollo de la sesión tercera

#### Sesión 3: "El León B"

##### **12:00-12:20 h. Preparación del material.**

Los alumnos se desplazarán a una sala, que solo y exclusivamente serán utilizada por estos. Trabajarán en mesas unidas formando un círculo, ya que al trabajar mediante el modelo burbuja mantienen las medidas de prevención estipuladas por el Protocolo General para el Retorno Seguro a clases presenciales.

##### **12:25-12:40 Presentación de la sesión.**

Se explicará a grandes rasgos, que se va a realizar, concretando que se va a trabajar con la aplicación "Aprende a leer", mediante las tabletas.

##### **Objetivos:**

- Fomentar la escucha activa.
- Estimular la comunicación.
- Trabajar la comprensión.
- Fomentar el buen uso de los instrumentos tecnológicos.
- Incrementar la motivación e interés hacía la lectura.

##### **Contenidos:**

- El abecedario: A-B-C-D-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-R-S-T-U-V-W-X-Y-Z.
- Vocabulario: colores, animales, frutas, verduras, naturaleza, objetos, alimentación, flores, países, ropa, partes del cuerpo.
- La lectura: sílabas y palabras.

##### **Competencias:**

- Escuchar de forma activa.
- Comunicar ideas de forma clara.

**Destinatarios:** los seis alumnos/as.

**Duración:** 45 minutos cada día durante dos semanas.

##### **Descripción:**

A lo largo de las dos semanas los alumnos y alumnas, pasarán por diferentes niveles:

Nivel 1: en la pantalla aparece una palabra guía y el alumnado deberá arrastrar las letras ordenándolas hasta completar la palabra guía.



Nivel 2: en la pantalla aparecen letras desordenadas y deberán ordenarlas hasta formar una palabra. No aparece ninguna guía.

**Recursos:**

- Humanos: Pedagoga.
- Espaciales: Aula 3 de educación infantil.
- Materiales: Tablet, internet y aplicaciones.

## 11.14 Anexo XIV: Desarrollo de la sesión cuarta

### Sesión 4: "Dinos"

#### **12:00-12:20 h. Preparación del material.**

Los alumnos se desplazarán a una sala, que solo y exclusivamente serán utilizada por estos. Trabajarán en mesas unidas formando un círculo, ya que al trabajar mediante el modelo burbuja mantienen las medidas de prevención estipuladas por el Protocolo General para el Retorno Seguro a clases presenciales.

#### **12:25-12:40 Presentación de la sesión.**

Se explicará a grandes rasgos, que se va a realizar, concretando que se va a trabajar con la aplicación "ABC Dinos", mediante las tabletas.

#### **Objetivos:**

- Trabajar las vocales y consonantes.
- Fomentar la distinción entre fonemas y grafías.
- Incrementar el interés y motivación por la lectura.
- Mejorar la asociación entre palabras y su imagen.
- Fomentar el buen uso de los instrumentos tecnológicos.

#### **Contenidos:**

- Las vocales: A-E-I-O-U.
- El abecedario: A-B-C-D-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-R-S-T-U-V-W-X-Y-Z.
- Opcional: Los números: 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10.

#### **Competencias:**

- Distinguir entre vocales y consonantes.
- Asociar el fonema con la grafía.
- Identificar la palabra con su imagen.

**Destinatarios:** los seis alumnos/as.

**Duración:** 45 minutos cada día durante dos semanas.

#### **Descripción:**

A lo largo de las dos semanas los alumnos y alumnas, tendrán que ir desbloqueando diferentes personajes, esto se conseguirá realizando numerosas actividades con las que trabajaran las letras del abecedario y números.

**Recursos:**

- Humanos: Pedagoga.
- Espaciales: Aula 3 de educación infantil.
- Materiales: Tabletas, internet y aplicaciones.

### 11.15 Anexo XV: Distribución temporal de las sesiones

- Sesión 1: Escribir el ABC.
- Sesión 2: El Abecedario.
- Sesión 3: Aprende a leer.
- Sesión 4: ABC Dinos: Aprende a leer.

<b>FEBRERO</b>				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
22 Presentación de las sesiones al director	23 Presentación de las sesiones a la docente y alumnado	24 Cuestionario a la docente y entrevista inicial al alumnado	25	26

<b>MARZO</b>				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
1 App Escribir el ABC.	2 App Escribir el ABC.	3 App Escribir el ABC.	4 App Escribir el ABC.	5 App Escribir el ABC.
8 App Escribir el ABC.	9 App Escribir el ABC.	10 App Escribir el ABC.	11 App Escribir el ABC.	12 App Escribir el ABC.
15 App El abecedario	16 App El abecedario	17 App El abecedario	18 App El abecedario	19 App El abecedario
22 App El abecedario	23 App El abecedario	24 App El abecedario	25 App El abecedario	26 App El abecedario
29	30	31		

<b>ABRIL</b>				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
			1	2
5 App Aprende a leer.	6 App Aprende a leer.	7 App Aprende a leer.	8 App Aprende a leer.	9 App Aprende a leer.
12 App Aprende a leer.	13 App Aprende a leer.	14 App Aprende a leer.	15 App Aprende a leer.	16 App Aprende a leer.
19 App ABC Dinos.	20 App ABC Dinos	21 App ABC Dinos	22 App ABC Dinos.	23 App ABC Dinos
26 App ABC Dinos.	27 App ABC Dinos	28 App ABC Dinos	29 App ABC Dinos.	30 App ABC Dinos

<b>MAYO</b>				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
3 Cuestionario final a la docente y entrevista final al alumnado.	4	5	6	7 Charla de despedida.

### 11.16 Anexo XVI: Registro de la evolución

Registros de la evolución del alumnado		
Sesión 1 “ <i>Con mis dedos</i> ”.		
Alumno	Etapa	Observación
Alumno 1	Finaliza nivel 1 y 2. No llega al 3 ni 4	Esta encantado.
Alumno 2	Finaliza 1, 2 y 4. El tres no le interesa.	Decide que quiere aprender.
Alumno 3	Finaliza 1,2 y 3. No llega al 4.	Entusiasmado por seguir.
Alumno 4	Finaliza todos los niveles.	Le divierte.
Alumno 5	Finaliza el 2, 3 y 4. No comienza el 1.	Dificultad con las minúsculas.
Alumno 6	Finaliza nivel 1, 2 y 3. Se queda a la mitad del 4.	Quiere acabarlo y no empezar la sesión 2.

Registros de la evolución del alumnado		
Sesión 2 “ <i>Mi amiga Guacamaya</i> ”.		
Alumno	Etapa	Observación
Alumno 1	Finaliza el nivel 1 y 2. Repite el nivel 2.	No le gusta el nivel 3.
Alumno 2	Finaliza todos los niveles.	Dice que el nivel 1 le aburre un poco.
Alumno 3	Finaliza 1 y 2. No termina el 3.	Le encanta.
Alumno 4	Finaliza 2 y 3. El nivel 1, lo sabe.	Ella quiere jugar, no ver video.
Alumno 5	Finaliza todos.	Repite el nivel 2.
Alumno 6	Finaliza todos.	Contento por acabar.

Registros de la evolución del alumnado		
Sesión 3 “ <i>El León B</i> ”.		
Alumno	Etapa	Observación
Alumno 1	Finaliza el nivel 1. Comienza el 2.	Le gusta.
Alumno 2	Finaliza el nivel 1. Se queda a mitad del 2.	Quiere acabarlo.

Alumno 3	Finaliza el 2. Comienza el 1.	Acaba todas las partes de la aplicación.
Alumno 4	Finaliza el 2. Mitad del 1.	Le parece fácil el nivel 1.
Alumno 5	Se queda a mitad de ambos niveles.	Le gustan los dos.
Alumno 6	Repite dos veces el nivel 1.	No llega a comenzar el nivel 2.

Registros de la evolución del alumnado		
Sesión 4 "Dinos".		
Alumno	Etapas	Observación
Alumno 1	Desbloquea a 2 amigos de Dino.	Todos muestran entusiasmo y ganas de seguir. Es el que más les ha gustado.
Alumno 2	Desbloquea a 3 personajes.	Muestra interés y ganas de seguir avanzando.
Alumno 3	Desbloquea a 2 de los personajes.	Le pide a su familia esta aplicación para seguir en casa.
Alumno 4	Desbloquea a 4 de los personajes.	Le encanta esta aplicación.
Alumno 5	Desbloquea a 3 personajes.	Dificultad en las minúsculas.
Alumno 6	Desbloquea a 4 personajes.	Le gusta los pequeños retos de números.

**11.17 Anexo XVII: Cuestionario para la docente. Respuestas antes de la intervención**

Docente: 1	Criterios	4 (S)	3 (CS)	2 (AV)	1(N)
Las aplicaciones educativas					
1	¿En la adquisición de la lectura utiliza las App como recurso de aprendizaje?				X
2	¿El uso de internet es apto para fomentar la lectura en el proceso de enseñanza-aprendizaje?		X		
3	¿En la adquisición de la escritura utiliza las App como recurso de aprendizaje?				X
4	¿El uso de internet es apto para fomentar la escritura en el proceso de enseñanza-aprendizaje?		X		
La motivación					
5	Fomenta el interés del alumno/a por la lectura con el uso de las aplicaciones.			X	
6	Fomenta el interés del alumno/a por la escritura con el uso de las aplicaciones.			X	
7	Favorece la seguridad y confianza en el niño o niña al realizar la tarea.			X	
8	Favorece las habilidades sociales.			X	
9	Favorece las habilidades cognitivas.			X	
10	Muestra interés ante tareas que requieran la escritura			X	
11	Muestra interés ante tareas que requieran la lectura			X	

Observaciones:

La aplicación que más utilizo es YouTube para las canciones. Lo demás se trabaja con fichas.

Con referente a los ítems 5, 6,7,8,9,10 y 11 pienso que sí, pero en clase nunca se ha trabajado con estos medios. Además, como docente necesitamos esa formación para trabajar con el alumnado.

### 11.18 Anexo XVIII: Cuestionario para la docente. Respuestas después de la intervención

Docente: 1	Criterios	4 (S)	3 (CS)	2 (AV)	1(N)
Las aplicaciones educativas					
1	¿En la adquisición de la lectura utiliza las App como recurso de aprendizaje?		X		
2	¿El uso de internet es apto para fomentar la lectura en el proceso de enseñanza-aprendizaje?		X		
3	¿En la adquisición de la escritura utiliza las App como recurso de aprendizaje?		X		
4	¿El uso de internet es apto para fomentar la escritura en el proceso de enseñanza-aprendizaje?		X		
La motivación					
5	Fomenta el interés del alumno/a por la lectura con el uso de las aplicaciones.	X			
6	Fomenta el interés del alumno/a por la escritura con el uso de las aplicaciones.	X			
7	Favorece la seguridad y confianza en el niño o niña al realizar la tarea.		X		
8	Favorece las habilidades sociales.	X			
9	Favorece las habilidades cognitivas.	X			
10	Muestra interés ante tareas que requieran la escritura	X			
11	Muestra interés ante tareas que requieran la lectura	X			

Observaciones:



Referente a los ítems 1,2,3 y 4, al ver las consecuencias que ha tenido en mis seis alumnos, los demás niños y niñas de clase querían conocer los juegos de los que hablaban sus compañeros/as, por lo tanto, he decidido que vayan rotando las tabletas en los días de la semana. Creo que es positivo este método. Mi clase funciona por rincones y quizás sería positivo hacer un rincón de la tecnología y así todos los niños y niñas puedan trabajar con las tabletas.

Con referente a los ítems 5 y 6 he notado mucha diferencia, estaban deseando de poder jugar al “aprende a leer” y al “dibujo mi abecedario”, cosa que con las fichas no sucede, no tienen paciencia. Esto me ha ayuda a ver que las habilidades cognitivas se ven favorecidas con este tipo de juegos, ya que hacen más actividades en menos tiempo.

Referente al ítem 7, si me he dado cuenta de que a la hora de manejar esta tecnología son muy hábiles, pero si se frustran un poco más cuando hay problemas técnicos o falta de conexión. Por otro lado, tengo que aclarar que al realizar el rincón de las tabletas me ha ayudado a implantar otra rutina más que es hacerse cargo de que no se queden sin batería y que deben de cuidar esta herramienta, si quieren seguir utilizándola.

Con referencia al ítem 8, he intentado que los grupos que componen el rincón de 6 en 6, sean una mezcla de aquellos alumnos más espabilados con los mas rezagados, he podido observar como se ayudan unos a los otros, incluso explicando que deben hacer. Por el contrario, hay dilema cuando a algún compi se les olvida indicar que la Tablet esta sin batería y cuando lo va a usar el siguiente, está no funciona.

Finalmente, todo esto que he nombrado anteriormente hace que se vea favorecidos los ítems 10 y 11. Tengo dos alumnos que les daba hasta vergüenza de hablar con otros compañeros o compañeras, veo un avance en dichos alumnos, ya que poco a poco tienen más confianza en ellos mismos.

**11.19 Anexo XIX: Entrevista semiestructurada del alumno 1 antes de la intervención**

Alumno 1	Criterios	4 (S)	3 (CS)	2 (AV)	1(N)
Las aplicaciones educativas					
1	¿Utilizas tabletas en el cole?				X
2	¿utilizas tabletas en casa?				X
3	¿lees con algún dispositivo tecnológico (tableta, móvil, ordenador, etc.)?			X	
4	¿Escribes con algún dispositivo tecnológico (tableta, móvil, ordenador, etc.)?				X
La motivación					
5	¿Te gusta usar dispositivos tecnológicos?		X		
6	¿Te divierte hacer tareas con tabletas?			X	
7	¿Te gusta usar en el cole tabletas?				X
8	¿Mamá o papá te enseñan a usar dispositivos tecnológicos?				X
9	¿Prefieres un leer en libros?			X	
10	¿Te gusta leer cuentos en un dispositivo tecnológico?			X	
11	¿Te divierten los “juegos” que hay en las tabletas?				X

Observaciones: el alumno narra que lo que usa en casa es el móvil de mama o papa para ver en YouTube videos que le gusta. En el cole dice que hay una pantalla grade (pantalla digital) donde la seño les pone canciones. Detalla que mama y papa no saben usar el móvil.

**11.20 Anexo XX: Entrevista semiestructurada del alumno 2 antes de la intervención**

Alumno 2	Criterios	4 (S)	3 (CS)	2 (AV)	1(N)
Las aplicaciones educativas					
1	¿Utilizas tabletas en el cole?				X
2	¿utilizas tabletas en casa?			X	
3	¿lees con algún dispositivo tecnológico (tableta, móvil, ordenador, etc)?			X	
4	¿Escribes con algún dispositivo tecnológico (tableta, móvil, ordenador, etc)?			X	
La motivación					
5	¿Te gusta usar dispositivos tecnológicos?	X			
6	¿Te divierte hacer tareas con tabletas?	X			
7	¿Te gusta usar en el cole tabletas?				X
8	¿Mamá o papá te enseñan a usar dispositivos tecnológicos?				X
9	¿Prefieres un leer en libros?		X		
10	¿Te gusta leer cuentos en un dispositivo tecnológico?			X	
11	¿Te divierten los “juegos” que hay en las tabletas?	X			

Observaciones: el alumno narra que lo que usa en casa es el móvil de mama o papa algunas veces. En el cole dice la seño les pone canciones. Detalla que mama y papa no suelen dejarle mucho coger el móvil ni ver la tela. Utiliza tableta en casa cuando su hermano mayor le deja y que cuando lo hace le gusta.

**11.21 Anexo XXI: Entrevista semiestructurada del alumno 3 antes de la intervención**

Alumno	Criterios	4 (S)	3 (CS)	2 (AV)	1(N)
3					
Las aplicaciones educativas					
1	¿Utilizas tabletas en el cole?				X
2	¿utilizas tabletas en casa?				X
3	¿ lees con algún dispositivo tecnológico (tableta, móvil, ordenador, etc.)?				X
4	¿Escribes con algún dispositivo tecnológico ¿tableta, móvil, ordenador, etc.)?				X
La motivación					
5	¿Te gusta usar dispositivos tecnológicos?	X			
6	¿Te divierte hacer tareas con tabletas?				X
7	¿Te gusta usar en el cole tabletas?				X
8	¿Mamá o papá te enseñan a usar dispositivos tecnológicos?		X		
9	¿Prefieres un leer en libros?	X			
10	¿Te gusta leer cuentos en un dispositivo tecnológico?				X
11	¿Te divierten los “juegos” que hay en las tabletas?				X

Observaciones: por falta de recursos el alumno no ha utilizado una tableta. Es su madre o padre el que les deja en móvil con algunos juegos que le gustan. También ve videos o cantajuegos y que se divierte. En el cole no utiliza estas herramientas. Tiene muchos cuentos en casa y en el cole y le gusta usarlos.

**11.22 Anexo XXII: Entrevista semiestructurada del alumno 4 antes de la intervención**

Alumno	Criterios	4 (S)	3 (CS)	2 (AV)	1(N)
4					
Las aplicaciones educativas					
1	¿Utilizas tabletas en el cole?				X
2	¿utilizas tabletas en casa?	X			
3	¿ lees con algún dispositivo tecnológico (tableta, móvil, ordenador, etc.)?		X		
4	¿Escribes con algún dispositivo tecnológico ¿tableta, móvil, ordenador, etc.)?				X
La motivación					
5	¿Te gusta usar dispositivos tecnológicos?	X			
6	¿Te divierte hacer tareas con tabletas?		X		
7	¿Te gusta usar en el cole tabletas?				X
8	¿Mamá o papá te enseñan a usar dispositivos tecnológicos?		X		
9	¿Prefieres un leer en libros?			X	
10	¿Te gusta leer cuentos en un dispositivo tecnológico?		X		
11	¿Te divierten los “juegos” que hay en las tabletas?	X			

Observaciones: la alumna cuenta que en el cole no utilizan ni ordenador ni tabletas. En casa mama o papa si le dejan la tableta en la que tiene juegos de bolas, serpiente o puzles y que escucha cuentos. Le divierte cuando lo hace.

**11.23 Anexo XXIII: Entrevista semiestructurada del alumno 5 antes de la intervención**

Alumno	Criterios	4 (S)	3 (CS)	2 (AV)	1(N)
5					
Las aplicaciones educativas					
1	¿Utilizas tabletas en el cole?				X
2	¿utilizas tabletas en casa?			X	
3	¿lees con algún dispositivo tecnológico (tableta, móvil, ordenador, etc)?			X	
4	¿Escribes con algún dispositivo tecnológico ¿tableta, móvil, ordenador, etc)?			X	
La motivación					
5	¿Te gusta usar dispositivos tecnológicos?	X			
6	¿Te divierte hacer tareas con tabletas?			X	
7	¿Te gusta usar en el cole tabletas?				X
8	¿Mamá o papá te enseñan a usar dispositivos tecnológicos?			X	
9	¿Prefieres un leer en libros?		X		
10	¿Te gusta leer cuentos en un dispositivo tecnológico?	X			
11	¿Te divierten los “juegos” que hay en las tabletas?	X			

Observaciones: la alumna dice que solo utiliza Tableta cuando va a casa de su primo. Tanto en casa como en el cole no lo hace.

**11.24 Anexo XXIV: Entrevista semiestructurada del alumno 6 antes de la intervención**

Alumno	Criterios	4 (S)	3 (CS)	2 (AV)	1(N)
6					
Las aplicaciones educativas					
1	¿Utilizas tabletas en el cole?				X
2	¿utilizas tabletas en casa?		X		
3	¿lees con algún dispositivo tecnológico (tableta, móvil, ordenador, etc.)?				X
4	¿Escribes con algún dispositivo tecnológico ¿tableta, móvil, ordenador, etc.)?				X
La motivación					
5	¿Te gusta usar dispositivos tecnológicos?	X			
6	¿Te divierte hacer tareas con tabletas?			X	
7	¿Te gusta usar en el cole tabletas?				X
8	¿Mamá o papá te enseñan a usar dispositivos tecnológicos?			X	
9	¿Prefieres un leer en libros?				X
10	¿Te gusta leer cuentos en un dispositivo tecnológico?				X
11	¿Te divierten los “juegos” que hay en las tabletas?				X

Observaciones: cuenta que juega en el parque. Que en casa y en el cole ve videos.

Se nota que no le interesan las tecnologías, no se si por desconocimiento de estas o porque realmente no le llaman la atención.

**11.25 Anexo XXV: Entrevista semiestructurada del alumno 1 después de la intervención**

Alumno 1	Criterios	4 (S)	3 (CS)	2 (AV)	1(N)
Las aplicaciones educativas					
1	¿Utilizas tabletas en el cole?		X		
2	¿utilizas tabletas en casa?		X		
3	¿lees con algún dispositivo tecnológico (tableta, móvil, ordenador, etc)?		X		
4	¿Escribes con algún dispositivo tecnológico (tableta, móvil, ordenador, etc)?		X		
La motivación					
5	¿Te gusta usar dispositivos tecnológicos?	X			
6	¿Te divierte hacer tareas con tabletas?	X			
7	¿Te gusta usar en el cole tabletas?	X			
8	¿Mamá o papá te enseñan a usar dispositivos tecnológicos?		X		
9	¿Prefieres un leer en libros?	X			
10	¿Te gusta leer cuentos en un dispositivo tecnológico?	X			
11	¿Te divierten los “juegos” que hay en las tabletas?	X			

Observaciones: el alumno narra que en el cole usa la tableta, que ha conocido diferentes juegos de letras y números, que le gusta mucho. En casa le pide la tableta a su hermana mayor y que le ha descargado muchos otros juegos.



**11.26 Anexo XXVI: Entrevista semiestructurada del alumno 2 después de la intervención**

Alumno 2	Criterios	4 (S)	3 (CS)	2 (AV)	1(N)
Las aplicaciones educativas					
1	¿Utilizas tabletas en el cole?	X			
2	¿utilizas tabletas en casa?			X	
3	¿lees con algún dispositivo tecnológico (tableta, móvil, ordenador, etc)?	X			
4	¿Escribes con algún dispositivo tecnológico (tableta, móvil, ordenador, etc)?	X			
La motivación					
5	¿Te gusta usar dispositivos tecnológicos?	X			
6	¿Te divierte hacer tareas con tabletas?	X			
7	¿Te gusta usar en el cole tabletas?	X			
8	¿Mamá o papá te enseñan a usar dispositivos tecnológicos?				X
9	¿Prefieres un leer en libros?		X		
10	¿Te gusta leer cuentos en un dispositivo tecnológico?	X			
11	¿Te divierten los “juegos” que hay en las tabletas?	X			

Observaciones: en el cole ha cambiado de no usar la herramienta a si, en cambio en casa sigue igual. Muestra entusiasmo por la tarea y los juegos, quiere saber de más tareas similares.

**11.27 Anexo XXVII: Entrevista semiestructurada del alumno 3 después de la intervención**

Alumno	Criterios	4 (S)	3 (CS)	2 (AV)	1(N)
3					
Las aplicaciones educativas					
1	¿Utilizas tabletas en el cole?	X			
2	¿utilizas tabletas en casa?		X		
3	¿ lees con algún dispositivo tecnológico (tableta, móvil, ordenador, etc.)?	X			
4	¿Escribes con algún dispositivo tecnológico ¿tableta, móvil, ordenador, etc.)?		X		
La motivación					
5	¿Te gusta usar dispositivos tecnológicos?	X			
6	¿Te divierte hacer tareas con tabletas?	X			
7	¿Te gusta usar en el cole tabletas?	X			
8	¿Mamá o papá te enseñan a usar dispositivos tecnológicos?		X		
9	¿Prefieres un leer en libros?	X			
10	¿Te gusta leer cuentos en un dispositivo tecnológico?	X			
11	¿Te divierten los “juegos” que hay en las tabletas?	X			

Observaciones: todo progresa como lo esperado. Motivada y con interés por las tareas realizadas en la tableta.

**11.28 Anexo XXVIII: Entrevista semiestructurada del alumno 4 después de la intervención**

Alumno	Criterios	4 (S)	3 (CS)	2 (AV)	1(N)
4					
Las aplicaciones educativas					
1	¿Utilizas tabletas en el cole?	X			
2	¿utilizas tabletas en casa?	X			
3	¿lees con algún dispositivo tecnológico (tableta, móvil, ordenador, etc.)?		X		
4	¿Escribes con algún dispositivo tecnológico ¿tableta, móvil, ordenador, etc.)?		X		
La motivación					
5	¿Te gusta usar dispositivos tecnológicos?	X			
6	¿Te divierte hacer tareas con tabletas?		X		
7	¿Te gusta usar en el cole tabletas?	X			
8	¿Mamá o papá te enseñan a usar dispositivos tecnológicos?		X		
9	¿Prefieres un leer en libros?			X	
10	¿Te gusta leer cuentos en un dispositivo tecnológico?	X			
11	¿Te divierten los “juegos” que hay en las tabletas?	X			

**11.29 Anexo XXIX: Entrevista semiestructurada del alumno 5 después de la intervención**

Alumno	Criterios	4 (S)	3 (CS)	2 (AV)	1(N)
5					
Las aplicaciones educativas					
1	¿Utilizas tabletas en el cole?	X			
2	¿utilizas tabletas en casa?			X	
3	¿lees con algún dispositivo tecnológico (tableta, móvil, ordenador, etc.)?		X		
4	¿Escribes con algún dispositivo tecnológico ¿tableta, móvil, ordenador, etc.)?		X		
La motivación					
5	¿Te gusta usar dispositivos tecnológicos?	X			
6	¿Te divierte hacer tareas con tabletas?	X			
7	¿Te gusta usar en el cole tabletas?		X		
8	¿Mamá o papá te enseñan a usar dispositivos tecnológicos?			X	
9	¿Prefieres un leer en libros?		X		
10	¿Te gusta leer cuentos en un dispositivo tecnológico?	X			
11	¿Te divierten los “juegos” que hay en las tabletas?	X			

**11.30 Anexo XXX: Entrevista semiestructurada del alumno 6 después de la intervención**

Alumno	Criterios	4 (S)	3 (CS)	2 (AV)	1(N)
6					
Las aplicaciones educativas					
1	¿Utilizas tabletas en el cole?		X		
2	¿utilizas tabletas en casa?		X		
3	¿lees con algún dispositivo tecnológico (tableta, móvil, ordenador, etc.)?		X		
4	¿Escribes con algún dispositivo tecnológico ¿tableta, móvil, ordenador, etc.)?		X		
La motivación					
5	¿Te gusta usar dispositivos tecnológicos?	X			
6	¿Te divierte hacer tareas con tabletas?	X			
7	¿Te gusta usar en el cole tabletas?	X			
8	¿Mamá o papá te enseñan a usar dispositivos tecnológicos?			X	
9	¿Prefieres un leer en libros?		X		
10	¿Te gusta leer cuentos en un dispositivo tecnológico?	X			
11	¿Te divierten los “juegos” que hay en las tabletas?	X			

Observaciones: Ha mejorado hasta la lectura en libros, cosa que antes no hacia.