

**Máster Universitario en Enseñanza y Aprendizaje de Idiomas mediante la
Tecnología**

**Propuesta Didáctica para trabajar la expresión y
comprensión oral en el aula de Educación Infantil
por medio de un cuento animado y el uso de las TIC
desde un enfoque centrado en el alumno**

Marina Delgado Fernández

mdelgadof@uoc.edu

13/06/2021

Tutor/a: Miriam Gázquez Cano

Trabajo final de máster

Curso 2020-2021, semestre 2.º

Índice

Abstract/Resumen	3
Introducción y justificación	4
1. Marco teórico	6
1.1. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación.....	6
1.1.1. Las TIC en Educación: el aula de Educación Infantil.....	6-7
1.1.2. La Competencia Digital del alumno de Educación Infantil.....	7
1.1.3. El papel de las TIC para trabajar la expresión y comprensión oral en Educación Infantil: EDpuzzle, cuentos animados.....	7-9
1.2. Teorías de la adquisición de las lenguas	9-10
1.2.1. Teoría de las Inteligencias Múltiples.....	10
1.2.2. El Efecto del Filtro Afectivo y las TIC para aprender una lengua.....	10
1.2.3. La expresión y comprensión oral en la segunda Infancia (3-6 años) en relación con el aprendizaje apoyado en las TIC.....	10-11
1.2.4. El enfoque centrado en el alumno (Learner-Centred Approach).....	11
2. Objetivos y preguntas de investigación	11-12
3. Metodología	12
3.1. Contexto y participantes.....	12-13
3.2. Diseño de la aplicación y justificación.....	13-15
3.3. Contribución de EDpuzzle a las Competencias Clave.....	15-16
3.4. Instrumentos.....	17
3.5. Procedimiento.....	17-18
4. Propuesta de Implementación	19-22
5. Propuesta de Evaluación	22
5.1. Propuesta de evaluación individual.....	22-24
5.2. Propuesta de evaluación grupal.....	24-25
5.3. Evaluación de la herramienta tecnológica.....	25-26
6. Análisis de los resultados	26
7. Valoración global y conclusiones	27
8. Referencias bibliográficas	28-30
9. Anexos	31-35

Abstract

Nowadays, learning a language is essential due to the multicultural society we live in. For this reason, Pre-School is a suitable stage so as to start learning a new language, on the grounds that this is the moment when pupils absorb everything they hear and see around them. In this sense, the main objective of this study is to develop students' oral expression and comprehension in the Pre-School Stage by means of ICTs (Information and Communication Technologies). To do so, this study includes a didactic proposal composed of four activities which revolve around an animated children story with the aim of checking whether Pre-School students are able to express themselves orally with the support of new technologies, since they usually present certain difficulties in this area at this early age.

Key Words: Pre-School; Stories; ICT; Oral Skills; Learning.

Resumen

Actualmente, el aprendizaje de una lengua es fundamental, dada la sociedad multicultural en la que nos encontramos. Por esta razón, el aprendizaje de una lengua debe comenzar desde la infancia, siendo un momento crucial en el que los niños y niñas absorben todo lo que ven y escuchan a su alrededor. En este sentido, el principal objetivo de este estudio es el desarrollo de la expresión y comprensión oral en el aula de Infantil por medio de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación). Para ello, este estudio presenta una propuesta didáctica, compuesta por cuatro actividades que giran alrededor de un cuento animado, con el fin de comprobar si el alumnado de Infantil es capaz de expresarse oralmente con la ayuda de las TIC, pues a estas edades presentan ciertas dificultades para desarrollar tal destreza.

Palabras clave: Educación Infantil; Cuentos; TIC; Destrezas Orales; Aprendizaje.

INTRODUCCIÓN

El presente estudio trata de demostrar cómo las TIC pueden desarrollar en el alumnado de Educación Infantil la expresión y comprensión oral. Para ello, este estudio incluye una propuesta didáctica formada por cuatro actividades cuyo eje principal es la lectura de un cuento interactivo, considerando sus edades, intereses, competencia lingüística y capacidad cognitiva.

Las TIC son protagonistas de esta propuesta didáctica, cuyo objetivo primordial es mostrar cómo pueden ayudar a trabajar la expresión y comprensión oral, habilidades apenas trabajadas en la infancia por medio de las TIC. Por esta razón, el cuento interactivo que leerán los alumnos se encuentra en Edpuzzle, una herramienta web que permite diseñar actividades interactivas, cuentos, juegos, entre otros. Esta herramienta ayudará a resolver el problema sobre la escasa predisposición entre docentes para desarrollar la expresión y comprensión oral en la infancia por medio de las TIC. Asimismo, el objetivo específico de este estudio es describir las nuevas tecnologías, su papel en la sociedad, cómo el alumnado de infantil puede aprovecharse de ellas para su aprendizaje, así como su uso para trabajar las destrezas orales.

Pese a ser una temática explorada en estudios anteriores, no se tienen en cuenta otros aspectos esenciales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua, como son los factores cognitivos en la infancia, es decir, cómo los alumnos procesan la información, así como, el impacto que puede tener las nuevas tecnologías en el aprendizaje a edades tempranas. He aquí, las razones por las que se ha decidido llevar a cabo este estudio, con el propósito de arrojar luz en el uso de las TIC en la infancia en lo que concierne al aprendizaje de una lengua y cómo la herramienta Edpuzzle va a ser capaz de contribuir a alcanzar los objetivos planteados.

JUSTIFICACIÓN

La sociedad actual está dirigida por las nuevas tecnologías, cuyos avances están metiéndose de lleno en las aulas educativas, cambiando completamente la metodología de enseñanza (Merrill y Merrill, 2020). Por este motivo, es esencial desarrollar la Competencia Digital del alumnado, de modo que puedan participar en esta sociedad digital de forma exitosa. No obstante, a pesar de que las TIC se presentan como un medio efectivo y motivador para aprender una lengua, un gran número de docentes se sienten reacios y presentan actitudes negativas ante las mismas, a modo de ejemplo, los maestros más veteranos no consideran las nuevas tecnologías como un recurso útil, sino más bien como una herramienta que excita a los alumnos, entorpeciendo el transcurso de las clases (Pérez, 2011).

Al respecto cabe preguntarse lo siguiente: ¿Son las TIC recursos realmente útiles para el alumnado? y más aún, ¿Los docentes son conscientes de la potencialidad que presentan las TIC en el aula? En este sentido, uno de los propósitos de este estudio es generar un cambio de actitud en los profesores hacia las TIC, es decir, su concepción, el para qué y por qué utilizarlas en la infancia (Hernández, Orrego y Quiñones, 2018). De hecho, un estudio realizado por Area (2010) sobre la actitud de los docentes ante las TIC, demuestra en sus observaciones cierta “tecnofobia” o rechazo al uso del ordenador. Ante este problema, el presente estudio pretende animar a los docentes a usar las TIC en el aula de infantil para trabajar la comprensión y expresión oral, siendo una etapa difícil en la que los profesores se sienten perdidos a la hora de usar las nuevas tecnologías con los más pequeños.

Por esta razón, el uso de un cuento animado tendrá un valor significativo en el actual estudio, con el fin de demostrar que las TIC se pueden emplear en la Infancia por medio de diversas actividades. Ante esta situación, no hay duda de que los alumnos adoran escuchar historias y este es un hecho que conviene aprovechar a fin de trabajar las destrezas orales. Sumando a esto, los cuentos animados presentan grandes ventajas, como son la capacidad de formar una identidad de grupo, compartiendo risas, tristeza, favoreciendo al desarrollo social y emocional del alumnado, al mismo tiempo que ponen en práctica las habilidades lingüísticas orales (Hobbs y Heng, 2020).

El alumnado de Infantil ha sido el perfil escogido para analizar esta propuesta, ya que la mayoría de trabajos se centran en alumnos de mayor edad y parece que esta etapa, aun siendo fundamental y siendo un perfil con unas necesidades específicas, está ciertamente olvidado. Por otro lado, hay una clara necesidad de abordar la expresión y comprensión oral en el aula puesto que es habitual centrarse en otras habilidades como la escritura en contextos educativos formales. En esta línea, las TIC tienen un papel fundamental en el desarrollo de la comunicación oral y su uso en la infancia llega a ser complejo pero digno de explorar.

Como conclusión, este estudio puede aportar una perspectiva diferente sobre cómo se puede trabajar con el alumnado de Infantil y demostrar que, pese a sus cortas edades, pueden aprender una lengua de forma exitosa por medio de las TIC. Por esta razón, el presente estudio puede resultar ser de gran interés para los docentes, puesto que a veces no saben cómo enfrentarse a estos estudiantes y cómo trabajar las destrezas orales usando las nuevas tecnologías, dado que no cuentan con el conocimiento suficiente concerniente a las capacidades cognitivas del alumnado de Infantil y, como consecuencia, presentan dificultades para usar las nuevas tecnologías con este alumnado (Merrill y Merrill, 2020).

1. MARCO TEÓRICO

1.1. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación

¿Qué se entiende por Tecnologías de la Información y la Comunicación? Son un conjunto de tecnologías desarrolladas en la actualidad para conseguir una información y comunicación más eficiente, de modo que cambia la forma de acceder al conocimiento, así como las relaciones humanas (Chen, 2019). Por un lado, la información hace referencia a la transferencia de datos (texto, imágenes, o audio). Por el otro lado, la comunicación concierne a las herramientas que permiten interaccionar con uno o varios receptores.

Al respecto, las tecnologías han entrado con fuerza en todos los hogares y en nuestra sociedad llamada como “sociedad digital” (Siraj, y Romero, 2017). En este sentido, el Instituto Nacional de Estadística (2020) recoge que el 95,4 % de los hogares tienen acceso a Internet con miembros entre los 16 y 74 años. Este impresionante dato difiere enormemente con el 57,8 % de los hogares que tenían acceso a Internet en el año 2015. Se puede observar claramente un gigantesco avance de las nuevas tecnologías e Internet en nuestra sociedad, y consecuentemente, en las escuelas, pues estos recursos se han vuelto herramientas indispensables para el ser humano.

1.1.1. Las TIC en Educación: el aula de Educación Infantil.

Como se ha mencionado anteriormente, el uso de la tecnología está cada vez más presente en el ámbito educativo. Como consecuencia, las instituciones educativas se han visto con la urgente necesidad de innovar sus aulas, aprovechando el gran potencial de las herramientas tecnológicas para el aprendizaje. Esto ha provocado un cambio en la metodología de enseñanza convirtiendo las TIC en aliados permanentes en el aula con fines educativos, uso que debemos propiciar desde la Educación Infantil.

En este sentido, es esencial que desde temprana edad se incorporen las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza y aprendizaje, puesto que en un futuro próximo, todas las personas deberán adaptarse a las herramientas tecnológicas para poder formar parte del grupo social y no ser víctimas de la exclusión que provoca la brecha digital (Romero, Heredia y Ordoñez, 2017). Afortunadamente, en la actualidad los niños asumen con total normalidad la presencia de las nuevas tecnologías en el aula, como son la Pizarra Digital Interactiva (PDI), los ordenadores o Tablets e igualmente, conviven con ellas en sus hogares diariamente (Merrill and Merrill, 2020).

Con edades entre los 3 y 5 años, el alumnado tiene un primer contacto con el centro escolar, y a diferencia de épocas anteriores, esta etapa está teniendo una gran importancia, siendo la base de sus conocimientos para cursos posteriores. Por lo tanto, la acción educativa que se lleve a cabo en estas edades es altamente significativa y en nuestra práctica docente el uso de las TIC en la infancia puede presentar grandes beneficios para este perfil de alumnado.

Entre sus ventajas para el aula de Infantil se puede encontrar la estimulación de la creatividad, la manipulación y experimentación, el respeto hacia los diferentes ritmos de aprendizaje, la inclusión de diferentes alumnos (visuales, kinestésicos, musicales, etc.), la socialización y la curiosidad, la cooperación, una fácil comprensión de contenidos y la motivación (Gallego, 2011). Otras ventajas educativas se encuentran en la gran velocidad para compartir información: ofrecer una gran cantidad de recursos didácticos para emplear en el aula; permite la alfabetización digital del alumnado y ayuda a solventar la brecha digital (Chen, 2019).

Vinculado a lo anterior, cabe recalcar que son cada vez más el número de centros que están incorporando las TIC en las aulas de Educación Infantil y son muchas las ocasiones en las que se puede emplear estas herramientas tecnológicas en la infancia, por ejemplo, para grabar un acontecimiento, escuchar canciones o proyectar películas (Gallego, 2011). No obstante, la incorporación de las TIC en infantil puede conllevar ciertas desventajas como la desconcentración del alumnado, impidiendo un adecuado transcurso de las sesiones. Pese a ello, este estudio tiene como finalidad resolver algunas de las desventajas que puedan surgir en clase.

1.1.2. La Competencia Digital del alumnado de Educación Infantil

La Orden ECD/65/2015 describe las competencias clave en el ámbito educativo y define la Competencia Digital como: “Aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad “(p. 6995).

Esta Competencia Digital que podemos desarrollar en aula de Educación Infantil por medio de las actividades propuestas, fomentarán en el alumnado un uso seguro de las mismas, así como la capacidad de poder acceder a la información y adaptarse a las necesidades de la sociedad digital en la que habitan. No obstante, trabajar la Competencia Digital en Infantil no es fácil dada la inexperiencia de algunos estudiantes ante las herramientas tecnológicas, como consecuencia, este estudio incluye una propuesta para desarrollar dicha competencia con un grupo de alumnos de Infantil.

1.1.3. El papel de las TIC para trabajar la expresión y comprensión oral en Infantil: Edpuzzle, cuentos animados

A la hora de aprender una lengua, ya sea materna o extranjera, las TIC promueven el desarrollo de las cuatro destrezas lingüísticas (escuchar, hablar, leer y escribir). Siguiendo esta línea, el presente estudio se centra en la expresión y comprensión oral, es decir, hablar y escuchar, puesto que la comunicación oral es de vital importancia tanto para la formación de la personalidad como para la interacción con los demás individuos (Marcos y Garrán, 2016).

Actualmente, los centros educativos concentran sus actuaciones en un uso correcto de la comunicación escrita, en otras palabras, en la gramática o estructuras escritas (Zabalza, 2017). No obstante, este estudio pretende fomentar la comunicación oral en una etapa en la que los alumnos empiezan a interactuar poco a poco y se ven con la necesidad de expresar sus ideas al resto. Para ello, las TIC tendrán un papel fundamental en el desarrollo de estas destrezas, ya que existen multitud de recursos que promueven la interacción oral del alumnado. A modo de ejemplo, los alumnos pueden participar en *chats*, foros o debates online, participar en un test interactivo o juego, etc.

Concretamente, este estudio tiene como objetivo trabajar la expresión y comprensión oral por medio de cuentos interactivos. Para ello, la herramienta usada será Edpuzzle, una herramienta para crear videos tutoriales, la cual será la protagonista para llevar a cabo las actividades propuestas. En esta herramienta se incluyen diversas preguntas en el video con el fin de animar a los estudiantes a usar la expresión y comprensión oral. Muy bien

¿Por qué cuentos interactivos para trabajar la expresión y comprensión oral? Existen multitud de libros y artículos que avalan los beneficios de los cuentos para el alumnado de cualquier edad. Por ejemplo, Arriaza (2015), en su libro *La Estimulación del Lenguaje Oral* no solo pone a disposición de los docentes una gran variedad de narraciones para trabajar las destrezas orales, sino que también enfatiza el papel fundamental que tienen los cuentos a la hora de promover la expresión oral en Educación Infantil. En su libro, esta autora destaca que los cuentos ayudan al alumnado a reflexionar y a aprender a hablar de manera inconsciente. En otras palabras, los niños asimilan conceptos por medio de la repetición de palabras y estructuras presentes en los cuentos, sin embargo, no se dan cuenta de su aprendizaje, ya que para ellos es como un juego o una simple lectura en voz alta (Arriaza, 2015). Por esta razón, el cuento animado va a ser el eje central de las actividades planteadas en este estudio.

Por otro lado, Pachon, Otálora, y Fino (2016), realizaron un estudio sobre el uso de cuentos en Infantil destacando que promueven la construcción de esquemas mentales influenciados por la pronunciación y el juego verbal, dando lugar a mayor desarrollo de la expresión y comprensión oral. El uso de las TIC como integración de esta estrategia didáctica, como son los cuentos interactivos, motivan al alumnado a participar en el aula y, por consiguiente, a expresarse oralmente y repetir el vocabulario y estructuras gramaticales presentes en los cuentos interactivos. Su estudio tiene como objetivo el uso de los cuentos para que los niños con edades comprendidas entre los 3 y los 6 años trabajen la comprensión y expresión oral en un mundo tecnológico, pues la naturaleza contemporánea de los niños los incita a adquirir el conocimiento no solo desde la lectura sino también desde elementos audiovisuales.

Por su parte, Guillén (2017) trabaja la temática de los cuentos y la lectura en su estudio, demostrando cómo ofrecen un input muy enriquecedor en la adquisición de lenguas, puesto que aprenden vocabulario y estructuras gramaticales nuevas en base a la repetición y al apoyo de elementos visuales.

Dicho esto, en este estudio, la comprensión oral se ve magnificada por medio de los cuentos, debido al hecho de que los personajes del cuento se dirigen a los lectores y oyentes con el fin de responder ciertas preguntas de comprensión. No hay duda de que este hecho es muy motivador para el alumnado de Infantil, pues serán capaces de interactuar con un personaje ficticio, de la misma manera que lo hacen con sus padres o compañeros de clase.

Para concluir este apartado, es digno mencionar algunos de los beneficios expuestos por Rondón (2018) sobre la lectura de cuentos a los niños y que no han sido mencionados anteriormente. Entre sus ventajas destaca la ejercitación de la memoria, pudiendo recordar los personajes y sus acciones; la transmisión de valores y emociones; la estimulación de la producción de lenguaje y una correcta pronunciación, así como, la escucha y la atención y por último, promueve la lectura recreativa a temprana edad.

1.2. Teorías de la adquisición de las lenguas

La adquisición de lenguaje ha sido una temática estudiada por diversos autores que han intentado mostrar cómo los niños aprenden un idioma en la infancia. En este sentido, este estudio pretende diseñar unas actividades basadas en las características del alumnado de Infantil siguiendo las teorías de autores como Piaget o Vygotsky.

Primeramente, Piaget (1923) fue uno de los primeros autores en desarrollar su Teoría Cognitiva, afirmando que el origen del lenguaje está vinculado con el desarrollo cognitivo del niño. De hecho, Piaget (1923), estableció cuatro etapas cognitivas: Sensorio-Motora (0-2 años); Pre-Operacional (2-7 años); Operaciones Concretas (7-12 años) y Operaciones Formales (12 años-Adultez). Concretamente, el alumnado de este estudio se encuentra en la etapa Pre-Operacional, caracterizada por el desarrollo del lenguaje; un carácter egocéntrico y el aprendizaje por medio del juego, la experimentación e imitación de lo que ocurre a su alrededor.

Actualmente, una de las grandes aportaciones de Piaget (1923) en la educación, es la fundamentación de que en los primeros años de educación preescolar, el objetivo que se quiere alcanzar es el desarrollo cognitivo. Asimismo, otro aporte de Piaget reflejado hoy en día en las escuelas, es que la teoría que se imparte en clase no es suficiente para asimilar contenidos, dado que el aprendizaje involucra la aplicación de los conocimientos y la experimentación (Pérez y Parra, 2015).

Por su parte, Vygotsky (1934) señalaba que el aprendizaje ocurre gracias a las interacciones comunicativas. Vygotsky habla de un momento en la infancia del niño en el que se da una plasticidad en el cerebro que hace que el aprendizaje de las lenguas se dé más sencillo en esta etapa y por ello, este estudio se enfoca en la etapa de Infantil. Asimismo, Vygotsky presenta la teoría de la Zona de Desarrollo Próximo, área en la que el niño recibe ayuda de un instructor y progresivamente, conforme se vuelve más competente, realiza la tarea por sí solo. Vinculado a esta idea, las actividades propuestas en este estudio siguen una secuencia progresiva donde el alumno contará el apoyo del docente hasta realizar las tareas de forma autónoma.

1.2.1. Teoría de las Inteligencias Múltiples

Una de las teorías en las que hemos basado nuestras actividades se centran en las Inteligencias Múltiples establecidas por Gardner (1983), quien afirma que los seres humanos poseen ocho tipos diferentes de inteligencias múltiples: lingüística, lógico-matemática, musical, kinestésica, visual, naturalista, intrapersonal e interpersonal. Concretamente, teniendo en cuenta el alumnado de Infantil, las actividades intentarán desarrollar en el alumnado, no solo la inteligencia lingüística, sino también la musical, kinestésica o visual por medio del cuento animado y de los elementos audiovisuales que nos proporcionan los recursos tecnológicos.

1.2.2. El Efecto del Filtro Afectivo y las TIC para aprender una lengua

Krashen (1985), lingüista e investigador educativo, describió una hipótesis acerca del filtro afectivo haciendo referencia a cómo las actitudes, sentimientos y emociones influyen en la adquisición de una lengua. De acuerdo con Krashen (1985), los alumnos inmersos en un ambiente acogedor, familiar y sin estrés obtienen una mayor adquisición de la lengua. La integración de las nuevas tecnologías en el aula ha favorecido estas actitudes positivas hacia el aprendizaje. ¿A qué se debe? Según Prensky (2012), las nuevas generaciones se consideran “nativos digitales”, es decir, se sienten más cómodos aprendiendo por medio de las nuevas tecnologías.

Por estas razones, la tecnología tiene un papel fundamental en la presente propuesta didáctica, con el fin de motivar al alumnado y que se sientan cómodos en el aula y favorecer así el desarrollo de la expresión y comprensión oral. De lo contrario, con una enseñanza poco atractiva no se producirá una completa adquisición de lo aprendido (Krashen, 1985).

1.2.3. La expresión y comunicación oral en la segunda infancia (3-6 años) en relación con el aprendizaje apoyado en las TIC.

El alumnado protagonista de este estudio no ha alcanzado aún un lenguaje madurativo y desde hace poco son capaces de hablar, aunque se comunican incluso antes de adquirir el lenguaje (Zabalza, 2017). Es por ello que trabajar las destrezas orales en este estudio tendrá un papel significativo, ya que conforme los niños crecen se vuelve

más complicado aprender cualquier idioma, incluso la lengua materna (Chomsky, 2012). Por esta razón, es necesario recabar información acerca de cómo el alumnado se expresa en la infancia, pues influirá en el diseño de las futuras actividades.

En este sentido, el lenguaje característico de los niños en estas edades es concebido por Piaget (1923) como “egocéntrico”, puesto que en la infancia el lenguaje se basa en la repetición de sonidos y en el monólogo colectivo, en el que el niño interactúa con sus iguales pero sigue sin ser un acto puramente comunicativo, dado que hablan entre sí sin escucharse. Por esta razón, este estudio promueve el uso de las TIC como aliciente para fomentar la interacción oral.

En el presente estudio se pretende trabajar las destrezas orales por medio de las TIC en la etapa educativa de Educación Infantil, temática que varios autores han trabajado con anterioridad. Por ejemplo, García (2018), en su tesis sobre la influencia de la familia y los docentes en el desarrollo de la expresión oral en niños de cuatro y cinco años, demuestra que en estas edades la estimulación a emplear la lengua es esencial para ayudarles a interactuar en un futuro. Por otro lado, Marcos y Garrán (2016) en su estudio sobre la expresión oral señala que la incidencia en el uso de la lengua oral conlleva la maduración social, individual, intelectual y emocional.

En relación a las TIC, Romero, Heredia y Ordoñez (2017) realizaron un estudio sobre cómo las TIC son un elemento de cohesión para el desarrollo de la oralidad desde un enfoque de aprendizaje por proyecto. En sus resultados destacan un crecimiento notable de la expresión oral cuando los alumnos empleaban las nuevas tecnologías en sus proyectos y un mayor deseo de comunicarse oralmente cuando sus intervenciones estaban mediadas por la tecnología, en su caso la Pizarra Digital Interactiva.

1.2.4. El Enfoque centrado en el alumno (Learner-Centred Approche)

Dada la temprana edad de los estudiantes de este estudio, un enfoque centrado en los alumnos sería el más adecuado, pues sitúa al estudiante en el centro de su aprendizaje teniendo en cuenta su edad, intereses o características (Bremmer, 2019). La finalidad de este enfoque es que los alumnos aprendan a reflexionar, a trabajar en equipo y que el docente pueda adaptar las actividades y recursos a cada alumno para así involucrarlos en la tarea (Bremmer, 2019). Por este motivo, las actividades se basan en la temática de las emociones, siendo un tema de interés en estas edades.

2. OBJETIVOS Y PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

Siguiendo esta línea de investigación, este estudio focaliza su atención en el uso de las TIC para trabajar las destrezas orales en la etapa de Educación Infantil. Por esta razón, nos planteamos unos objetivos generales concernientes al desarrollo de las destrezas orales, de las TIC y a desarrollar la Competencia Digital en el alumnado.

Asimismo, se plantean unos objetivos específicos directamente relacionados con las actividades propuestas en este estudio como son el uso de EDpuzzle para potenciar las destrezas orales por medio de un cuento animado o el fomento de la interacción oral en la etapa de Educación Infantil. Dicho esto, nos planteamos los siguientes objetivos generales:

- Desarrollar la expresión oral del alumnado de Infantil por medio de las TIC.
- Desarrollar la comprensión oral.
- Fomentar el uso de las TIC en el aula de Infantil.
- Trabajar la Competencia Digital del alumnado.
- Aumentar la confianza de los alumnos para comunicarse oralmente.

Como objetivos específicos de nuestro estudio, destacamos los siguientes:

- Desarrollar la expresión y comprensión oral del alumnado de Infantil por medio de cuentos interactivos, interaccionando con los personajes de los cuentos.
- Utilizar las TIC para fomentar la comunicación oral en el aula de Infantil, por medio de la Pizarra Digital Interactiva.
- Fomentar que los alumnos interactúen oralmente con ayuda de elementos visuales como flashcards.

Establecidos los objetivos generales y específicos de este estudio, se pretende dar respuesta a las siguientes preguntas de investigación: ¿Es capaz el alumnado de Infantil de interaccionar oralmente con sus compañeros pese a su temprana edad? ¿Son los cuentos interactivos recursos didácticos efectivos para desarrollar las destrezas orales en la infancia? ¿Pueden las TIC fomentar la comunicación oral en la infancia?

3. METODOLOGÍA

3.1. Contexto y Participantes

La presente propuesta didáctica se llevará a cabo en un colegio público bilingüe situado en un pueblo de la provincia de Almería. El colegio no es de gran tamaño y cuenta con una línea por etapa educativa, habiendo tres clases de Educación Infantil. Concretamente, esta propuesta didáctica se realizará con el alumnado de 5 años.

Este centro se caracteriza por incluir un plan destinado al cuidado emocional de los estudiantes dada la actual situación de emergencia sanitaria, con el fin de ayudar a los

alumnos a controlar sus sentimientos. Por esta razón, la temática de las emociones será trabajada en las actividades para contribuir a este plan desde el aula de Infantil.

Como se ha mencionado anteriormente, a la edad de cinco años los alumnos tienen una gran capacidad para aprender escuchando, repitiendo e imitando, gracias a elementos visuales y auditivos, como los que nos puede ofrecer las nuevas tecnologías. Este tipo de alumnado adora moverse, por lo que sería interesante ofrecerles un papel activo en las futuras actividades propuestas en este estudio. Asimismo, el juego, la observación, la expresión corporal y experimentación es vital en estas edades, características que serán consideradas en el diseño de las actividades (Zabalza, 2017).

En relación a la clase en la que se llevará a cabo las actividades, está compuesta por doce niñas y ocho niños con diversos ritmos de aprendizaje, sin embargo, todos coinciden en ser alumnos visuales y kinestésicos, es decir, aprenden de forma más fácil con la ayuda de imágenes o juegos. Por otro lado, cabe destacar que los alumnos cuentan con un buen nivel lingüístico y manejo del idioma, dado que estudian inmersos en un centro bilingüe donde todas las actividades realizadas se imparten tanto en su lengua materna como en una primera lengua extranjera, siendo el inglés el principal idioma más usado por los docentes y alumnos.

Siguiendo el MCER (Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas), este alumnado se encontraría en un nivel por debajo del A1 (nivel básico), es decir, comienza a tener acceso al idioma siendo capaces de expresar algunas palabras sueltas sobre temas familiares (amigos, colegios, los colores, los números, etc.) siempre y cuando vayan acompañadas de elementos visuales como flashcards, canciones o vídeos. Debido a esto, esta propuesta didáctica se basa en el uso del cuento animado, puesto que los alumnos podrán comunicarse gracias al atractivo de unos personajes en movimiento.

En relación a las familias, todas proceden de un nivel socioeconómico medio-alto, participando de forma activa en las actividades del centro. Sumado a esto, la mayoría disponen de un ordenador o Tablet en sus hogares, que facilita la realización de actividades TIC fuera del aula.

En cuanto a las herramientas tecnológicas de las que dispone el aula, destaca la presencia de una Pizarra Digital Interactiva (PDI), un proyector, dos altavoces y un ordenador portátil. Gracias a estas herramientas podemos llevar a cabo las actividades propuestas en este estudio, pues los alumnos están acostumbrados a usarlas diariamente.

3.2. Diseño de la aplicación y justificación

Uno de los principales propósitos de este estudio es aprovechar la funcionalidad de las TIC en contextos educativos bilingües. En este sentido, no hay duda de que las TIC fortalecen y mejoran los entornos educativos dado que facilitan los procesos de

adquisición de contenidos por parte del alumnado, siendo esencial la implementación de las nuevas tecnologías en las aulas escolares (Roig-Vila, 2016).

Concretamente, en el presente estudio las actividades propuestas giran alrededor del recurso TIC Edpuzzle, una aplicación web gratuita para crear contenidos y materiales educativos (Figura 1). Una de sus funciones es incorporar pequeñas preguntas durante el visionado de un cuento o películas. Gracias a esta función, se puede incorporar cuestiones al cuento animado como si fueran los personajes quienes las hacen a los alumnos.

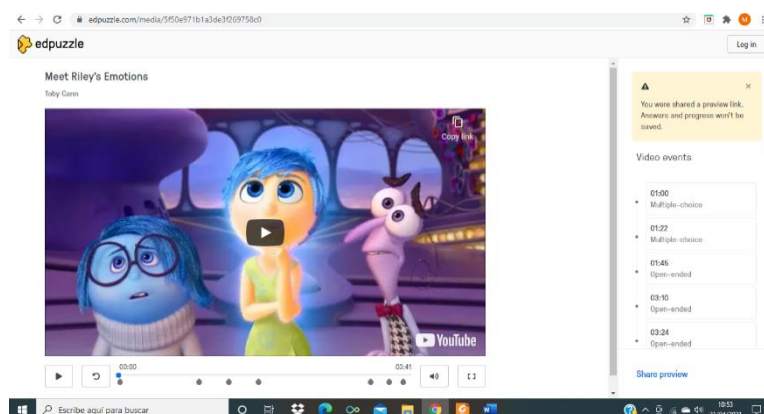


Figura 1: Elaboración propia. Herramienta EDpuzzle.

Otras funciones de esta aplicación son la capacidad para crear lecciones interactivas. Por lo tanto, EDpuzzle tiene un gran potencial en el ámbito educativo y de ahí su utilización en este estudio. Teniendo en cuenta la temprana edad de los alumnos, el hecho de que EDpuzzle permita hacer preguntas, nos ayudará a conseguir varios de los objetivos planteados, como son el desarrollo de la comprensión y expresión oral en la infancia por medio de las nuevas tecnologías.

Entre sus ventajas destacan que su funcionamiento es muy intuitivo, se pueden trabajar aspectos motivacionales y presenta un nuevo uso de las lecciones tradicionales orales. Cabe mencionar que su ventaja más importante es la capacidad de personalizar vídeos y transformarlos para usos educativos, pudiendo añadir voces, subtítulos o comentarios a los vídeos (Jancsó, 2017). Muy bien

Asimismo, consideramos que EDpuzzle puede alcanzar las expectativas de este estudio respecto al fomento de las destrezas orales en Infantil, puesto que una gran cantidad de autores avalan su uso, como es el caso de Mazcuñán (2015), quien empleó esta herramienta para la creación de videotutoriales, destacando la rapidez de su funcionamiento, la calidad de los videos, la ausencia de límite para la visualización de los mismos y su gran potencial para atraer a los alumnos que no están acostumbrados a la presencia de tal herramienta en el aula, ya que se han visto inmersos en una enseñanza tradicional de forma continuada tanto en Educación Infantil como en Educación Primaria.

Sumado a esto, cabe destacar que EDpuzzle ha sido una herramienta utilizada en diversos estudios y proyectos relacionados con el ámbito educativo con resultados positivos en el aprendizaje de los alumnos. En este sentido, Palazón-Herrera (2017) en su propuesta didáctica sobre realidad aumentada empleó diversos recursos tecnológicos, entre ellos EDpuzzle, obteniendo una gran implicación del alumnado en el aula y por consiguiente, un gran incremento en el uso de la lengua para comunicarse.

Por otro lado, Mazcuñán (2015), tras la utilización de Edpuzzle muestra en sus resultados como esta aplicación ha enriquecido los contenidos a practicar, convirtiendo los videos en recursos didácticos mucho más completos gracias a la inclusión de preguntas hacia el alumnado, aumentando con creces la atención del mismo, incluso de aquellos alumnos más jóvenes, cuya desconstrucción es característica, como ocurre con el alumnado de Infantil, se han visto atraídos por esta herramienta.

Poniendo en práctica esta aplicación con el alumnado esperamos que su diseño y la incorporación de preguntas hechas por los personajes les motive a interactuar con ellos y a responderles, potenciando de la misma manera la comprensión oral del cuento.

Por todas estas razones, esta aplicación puede lograr alcanzar los objetivos tanto generales como específicos propuestos en el presente estudio, debido a que es posible que el alumnado sienta la necesidad de interactuar con sus compañeros y que se sientan lo suficientemente motivados por responder a las preguntas del cuento animado, tal y como se ha podido apreciar en los anteriores estudios descritos.

3.3. Contribución de EDpuzzle a las Competencias Clave.

Dado que la propuesta didáctica se llevará a cabo en el contexto de Educación Infantil y en un colegio de la Comunidad Autónoma de Andalucía, es adecuado seguir lo establecido por el Decreto 97/2015, modificado por el Decreto 181/2020, que describe el currículo de Educación en Andalucía. A tal efecto, toda actividad llevada al aula debe fomentar el desarrollo de las Competencias Clave, por lo tanto, EDpuzzle contribuirá al desarrollo de varias competencias.

Para ello, en primer lugar, es importante mencionar la Orden ECD/65/2015 que describe las Competencias Clave de forma detallada (Figura 2), para así exponer la contribución de la herramienta EDpuzzle a las mismas. De acuerdo con esta orden las Competencias clave son las siguientes:

1. Competencia Lingüística (CL).
2. Competencia Matemática y Competencia Básicas en Ciencia y Tecnología (CMCT).
3. Competencia Digital (CD).
4. Competencia de Aprender a aprender (CPAA).
5. Competencias Sociales y Cívicas (CSC).

6. Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor (SIE).

7. Conciencia y Expresiones Culturales (CEC).

Esta orden define las competencias como un conjunto de habilidades, destrezas, actitudes, aptitudes que permiten al alumnado alcanzar su máximo desarrollo personal tanto personal, social como laboralmente. Es por ello que contribuir a las competencias desde el aula de Infantil y desde EDpuzzle es esencial para que los estudiantes adquieran actitudes adecuadas respecto a la sociedad en la que viven.

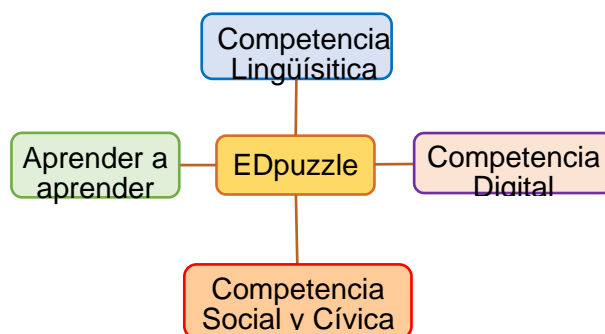


Figura 2: Elaboración propia. Contribución de Edpuzzle a las Competencias Clave.

Primeramente, está claro que la principal competencia a la que contribuye EDpuzzle es a la Competencia Lingüística, dado que su principal función es fomentar la interacción del alumnado de Infantil por medio de las TIC, así como comunicarse usando la lengua. Además, se pretende incrementar las destrezas orales, en este caso, la expresión y comprensión oral, siendo dos aspectos fundamentales de esta competencia.

En segundo lugar, otra competencia que puede ser claramente desarrollada por medio de esta herramienta es la Competencia Digital, pues el alumnado de Infantil interactuará con esta aplicación, adquiriendo un conocimiento básico de esta herramienta. Asimismo, los alumnos aprenderán que las TIC también son útiles para aprender, no solo para jugar, ya que en sus hogares las usan con un fin lúdico. En tercer lugar, la Competencia de Aprender a aprender debe estar presente siempre en el aula de Infantil, permitiendo al alumnado organizarse mejor, aprender de sus errores y saber cómo trabajar tanto de forma individual como de forma grupal.

En último lugar, aunque no tan desarrollada como las anteriores, la Competencia Social y Cívica se puede ver expuesta a la hora de respetar los turnos de palabra, de escuchar a los demás, de levantar la mano para hablar o de respetar las opiniones de los compañeros, durante la realización de las actividades

Como se puede observar, la herramienta de este estudio contribuye a cuatro de las siete Competencias Clave, por lo que se considera que EDpuzzle puede ser llevada al aula de Educación Infantil y, por consiguiente, puede ser incorporada en el currículo educativo como una herramienta a utilizar por los docentes sin miedo a dudar si es efectiva o no para un enfoque competencial como establece las leyes educativas.

3.4. Instrumentos

Para la realización de las actividades, diversas herramientas TIC serán utilizadas, no obstante, EDpuzzle tendrá un papel protagonista en el aula. Los instrumentos empleados para realizar las actividades son la Pizarra Digital Interactiva (PDI, de aquí en adelante), el ordenador portátil del aula, el proyector, flashcards con emoticonos, una ficha interactiva para identificar emociones y personajes del cuento animado.

La PDI tendrá un papel protagonista junto a EDpuzzle dado que, desde el punto de vista educativo, la PDI es un recurso muy flexible, capaz de adaptarse a distintos estilos de enseñanza y aprendizaje; es relativamente fácil de manejar, lo cual garantiza que incluso los docentes más pasivos ante las innovaciones tecnológicas aprendan a utilizarla con poco esfuerzo (Cala, Díaz, Espí y Tituaña, 2018, p.63). Concretamente, la PDI será utilizada para realizar las actividades propuestas, con el objetivo de proyectar algunas tareas, como el cuento animado o una ficha interactiva. Además, el alumno utilizará el lápiz digital de la pizarra para interactuar con la misma.

Por otro lado, el ordenador portátil del aula tendrá un papel fundamental, con el que se accederá a EDpuzzle, pues estará conectado a la PDI, con el fin de visualizar el cuento animado, así como de realizar las actividades posteriores que se encontrarán en el ordenador. Unido al ordenador se encontrará el proyector, cuyo papel será el de visualizar el material del ordenador y transferirlo a la PDI.

En formato papel y digital, se encontrarán unas flashcards con emoticonos que serán de gran utilidad en la primera actividad antes de comenzar a visualizar el cuento animado, con el objetivo de comprobar si los alumnos pueden expresar sus emociones con ayuda de elementos visuales mostrados en la PDI. Asimismo, con el fin de facilitar la completa y adecuada visualización de la tarea, se recurrirá a una ficha interactiva, que será proyectada en la PDI para una actividad que realizarán los alumnos tras la visualización del cuento animado. Esta ficha contiene varias situaciones en las que los alumnos tendrán que identificar cómo se sienten en cada una de ellas y colocar una emoción personificada en los personajes del cuento.

Por último, la inclusión de los personajes del cuento en papel, será de gran utilidad a la hora de trabajar las emociones. Estos personajes serán colocados al lado de cada situación de la ficha anterior y permitirá comprobar lo aprendido por los alumnos.

3.5. Procedimiento

La propuesta didáctica se llevará a cabo en una única sesión de 45 minutos de duración y será dividida en 4 actividades explicadas con más detalle en la propuesta didáctica. Al ser una lección basada en un cuento animado, la estructura de la clase se basa en unas actividades secuencias de mayor a menor complejidad, estando todas las tareas enfocadas hacia la comprensión oral del cuento y la expresión oral.

Sumado a esto, las actividades se diseñarán teniendo en cuenta un enfoque comunicativo, es decir, el principal objetivo es la comunicación e interacción de los alumnos. Además, todas las actividades serán creadas teniendo en cuenta la capacidad cognitiva y características de cada estudiante, de modo que, teniendo en cuenta en sus edades, se realizarán varias actividades de breve duración, dinámicas y prácticas, donde tengan que manipular el material, debido a que en Infantil no es adecuado diseñar actividades largas y teóricas que desconcentran y cargan mentalmente a los alumnos (Zabalza, 2017). Por este motivo, las actividades serán motivadoras y animarán al alumnado a participar en el aula, a moverse y expresarse con total libertad para que se sientan lo suficientemente cómodos para comunicarse.

Dicho esto, siendo el cuento el eje central de la sesión, se realizará una actividad inicial para detectar los conocimientos previos, seguida de la lectura de un cuento animado con varias tareas breves y por último, una actividad más relajada para finalizar la sesión sin demasiada excitación por parte del alumnado que permita revisar todo lo aprendido a lo largo de la sesión. Se concluye esta sección con una tabla (Figura 3), basada en la estructura presentada por Verdú y Coyle (2015), con la tipología de las actividades y sus objetivos, las cuales son la base de la propuesta didáctica y con las que se pretende potenciar las destrezas orales en Infantil por medio de las TIC.

Fase de aprendizaje	Objetivo	Tipo de actividad
Fase de motivación	Centrar la atención del estudiante, hacer que los estudiantes estén relajados y preparados para empezar la lección.	Preguntas y respuestas al comenzar la clase para incentivar la interacción.
Fase de “Input”	Presentar el nuevo contenido, vocabulario y estructuras gramaticales por medio de elementos visuales o auditivos.	Visualización de un cuento animado usando Edpuzzle, con cuestiones incorporadas.
Fase de actividades guiadas.	Poner en práctica lo aprendido por medio de actividades o tareas orales, escritas o interactivas guiadas por el profesor.	Juegos para identificar las emociones y actividad oral sobre las mismas.

Figura 3: Tipología de actividades. Adaptación de Verdú y Coyle (2015).

4. PROPUESTA DE IMPLEMENTACIÓN

Una vez desarrollada la metodología y habiendo explicado de forma general cómo se va a implementar la sesión, con el fin de alcanzar los objetivos propuestos, es decir, fomentar las destrezas orales por medio de las TIC en Infantil, proseguimos con la explicación detallada de cómo se llevaría a la práctica las actividades en un contexto real del aula de Educación Infantil.

En este sentido, las actividades propuestas (Tabla 1) giran en torno a la temática de las emociones (alegría, tristeza, ira, miedo y asco), pues es un aspecto esencial para trabajar desde la infancia, debido a que los alumnos no son capaces de controlar sus emociones o de identificarlas a estas edades. De ahí que su autocontrol necesite desarrollarse, pues, de lo contrario, puede manifestar incluso ira hacia otros individuos cuando no saben cómo expresar sus sentimientos (Heras, Ceba y Lara, 2016).

Por esta razón, el alumnado de Educación Infantil debe comenzar a desarrollar la capacidad para manejar sus emociones, lo cual incluye la regulación de la ira, la tolerancia a la frustración, estar abierto a nuevas ideas, afrontar los cambios con flexibilidad, entre otras actitudes necesarias para su futuro (Heras, Ceba y Lara, 2016). Consecuentemente, esta temática se ha considerado oportuna, no solo para alcanzar los objetivos lingüísticos propuestos, sino también para trabajar la regulación emocional del alumnado.

Asimismo, cabe mencionar que la propuesta didáctica se llevará a cabo en una sesión de 45 minutos, duración establecida por el centro educativo, dividida en cuatro actividades. Para ello, los alumnos realizarán una breve actividad inicial antes de enfrentarse a la actividad principal de la sesión: la visualización de un cuento animado. Esta actividad de calentamiento tiene como objetivo comprobar sus conocimientos previos y consiste en identificar por medio elementos visuales (emoticonos), como el alumnado se siente el día que se realiza la sesión, señalando su sentimiento con la cara del emoticono que lo representa.

A continuación, se dará paso a la tarea principal con el visionado del cuento en EDpuzzle que contiene diversas preguntas de comprensión acerca de las emociones de la protagonista de la historia. Por último, el alumnado realizará dos actividades posteriores para poner en práctica lo aprendido. La primera consiste en imitar los rostros de las emociones que muestran los personajes al ritmo de una canción para que se puedan mover por el aula. En la segunda y última tarea de la sesión, se identificará las emociones que al alumnado le produce diversas situaciones de su día a día (pelearse con un compañero, asistir a un cumpleaños, etc). Seguidamente, se muestran las actividades desarrolladas con más detalle (Tabla 1).

Tabla 1

Actividades propuestas para implementar en el aula de Infantil.

Cuento animado: *Inside Out*. Descubro mis emociones (Anexo 1)

Antes

ACTIVIDAD 1

Título: ¿Cómo te sientes hoy?

Duración: 10 minutos

Agrupación: Individual

Rol del docente: Asegurarse de que el alumnado comprende lo que debe hacer y ayudarlos a la hora de señalar cada emoticono. Sobre todo será un observador para comprobar lo que hacen los alumnos desde un primer momento. Además, actuará como guía para ayudar al alumnado a reconocer sus emociones señalando los emoticonos y les corregirá en el caso de que su emoción no se corresponda con el emoticono señalado.

Objetivos

- Comprobar el vocabulario que el alumno conoce sobre las emociones.
- Practicar la expresión oral por medio de preguntas acerca de cómo se sienten.
- Conocer si los alumnos son capaces de expresar sus emociones con apoyo de elementos visuales.

Desarrollo

Para comenzar, se preguntará a los alumnos cómo se sienten usando como apoyo visual varias flashcards con caras de emoticonos proyectadas en la Pizarra Digital Interactiva (Anexo 2). Para ello, cada estudiante tendrá que levantarse y señalar con su dedo el emoticono que exprese cómo se siente y decir “Hoy me siento...” junto con la carita que expresa ese sentimiento.

Durante

ACTIVIDAD 2

Título: ¡Vamos a descubrir las emociones!

Duración: 15 minutos

Agrupación: Individual y grupo entero.

Rol del docente: Explicar la actividad inicial, asegurarse de que el alumnado presta atención al visionado del cuento, pudiendo llamar la atención de los alumnos con conductas disruptivas. Sumado a esto, ayudará a los alumnos a responder las preguntas del cuento, si es necesario repitiendo alguna escena.

Objetivos

- Fomentar la expresión oral del alumnado por medio de preguntas.
- Potenciar la comprensión oral por medio de un cuento animado.
- Comprobar que el alumnado comprende la información del cuento animado.
- Desarrollar la Competencia Digital del alumnado.

Desarrollo

Tras la primera actividad, comenzará una *storytelling* del cuento *Inside Out* por medio de la herramienta EDpuzzle, que será proyectada en la Pizarra Digital Interactiva (PDI).

Cabe destacar que el alumnado ya conoce con antelación las herramientas puesto que las usan habitualmente en el aula para realizar diversas tareas, por lo tanto, no será necesaria una explicación previa de su funcionamiento en esta sesión.

Primeramente, la clase comenzará con el visionado del cuento que se encuentra en EDpuzzle. Este cuento ya ha sido leído con anterioridad por el alumnado en el aula, por lo que ya saben de qué trata la historia y conocen a los personajes, pues es una de los libros favoritos de este alumnado. A continuación, el alumnado comenzará a ver el cuento y a ir respondiendo las diversas preguntas presentes en él durante la visualización del mismo (Anexo 3). Estas preguntas, incorporadas en el cuento, serán leídas de forma grupal para dar una respuesta en conjunto. De esta forma fomentamos la interacción oral. Cabe recalcar que es importante no incluir demasiadas cuestiones dado sus tempranas edades, pues se pueden desmotivar si la actividad es muy larga y es preferible incluir varias actividades de menor duración.

Todas las preguntas que irán respondiendo los alumnos conforme visualizan el cuento hacen referencia a cómo se siente la niña protagonista que aparece en el cuento, con el fin de comprobar si son capaces de identificar cada actuación de la niña como la emoción correspondiente. Cabe destacar que tendrá tres opciones entre las que elegir la emoción correcta. Por último, cada vez que respondan a las cuestiones, se continuará con el cuento y el profesor irá corrigiéndolos y guiándoles hacia la respuesta correcta, pudiendo dar marcha atrás para reproducir de nuevo lo visto si fuera necesario.

Después

ACTIVIDAD 3

Título: ¡Bailando con las emociones!

Duración: 10 minutos

Agrupación: Grupo entero.

Rol del docente: El docente reproducirá la canción, estará atento de que los alumnos se vayan moviendo por el aula y vayan imitando las emociones, incluso él mismo puede participar moviéndose para animar a los estudiantes a participar en esta tarea.

Objetivo

- Desarrollar la expresión oral.

Desarrollo

Dado las características del alumnado, los niños adoran moverse y expresarse con su cuerpo, siendo la mayoría alumnos kinestésicos. Además, con el fin de promover una sesión lo más dinámica posible, se ha considerado oportuno una actividad en movimiento con una canción que ocupará un segundo plano, solo con el objetivo de animarlos a bailar en el aula.

En esta actividad el alumnado deberá moverse por el aula al ritmo de una de las canciones de la película *Inside Out* (<https://www.youtube.com/watch?v=7q3DrJLiTN4&list=PL8ZjLVDZiRq2dszLImMW>)

[IgwgeFkxc-3sJ&index=2](#)) hasta que aparezca uno de los personajes del cuento en la PDI (Anexo 4) y deberán nombrar oralmente y tras ello, imitar con sus rostros la emoción quedándose paralizados en ese justo momento. Para nombrar las emociones deberán usar la oración “Está + la emoción.”

ACTIVIDAD 4

Título: ¿Cómo me siento cuando...?

Duración: 10 minutos

Agrupación: Grupos de cuatro miembros.

Rol del docente: El docente proyectará la ficha interactiva e irá observando cómo los alumnos identifican las emociones en cada situación, corrigiéndoles en caso de error e incluso pudiendo aportar otros ejemplos de situaciones si fuese necesario.

Objetivos

- Desarrollar la expresión oral.
 - Identificar situaciones cotidianas con sus emociones.
-

Desarrollo

Esta última tarea consiste en colocar los personajes del cuento (Anexo 4) al lado de unas situaciones dadas en una ficha interactiva en la PDI (Anexo 5) que debe ser completada con cada emoción según sea identificada por los alumnos. Para ello, dividiremos la clase en cuatro grupos y cada uno de ellos tendrá un personaje del cuento para colocar. Un grupo tendrá la alegría, otro la tristeza, otro el miedo y otro la ira. Cada vez que se lea una situación, los alumnos deberán identificar en voz alta cómo se siente en cada una de ellas y tras ello, el grupo que tenga la emoción expresada por sus compañeros, deberá levantarse y pegar el personaje al lado de la situación. Una vez identificadas todas las situaciones con sus emociones, se pone fin a esta sesión.

Fuente: Autoría propia.

5. PROPUESTA DE EVALUACIÓN

5.1. Propuesta de evaluación individual

Una vez implementadas las actividades, se ha de realizar una evaluación de la actuación de los aprendices. Para ello, se ha utilizado una rúbrica con el fin de comprobar no solo lo que los alumnos han aprendido, sino también para aportar respuestas y soluciones a los objetivos y preguntas de investigación de este estudio (Tabla 2). Con esta rúbrica se ha analizado si el alumnado ha alcanzado los resultados de aprendizaje planteados de forma individual, y a su vez, el principal objetivo de este estudio, desarrollar las destrezas orales del alumnado de Infantil por medio de las TIC por medio de un cuento animado.

A la hora de evaluar al alumnado de Infantil se ha recurrido a los descriptores del MCER (Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas), con el fin de establecer los criterios de evaluación oportunos concernientes a la expresión y comprensión oral (Tabla 2). En este sentido, estos criterios concernientes a ambas destrezas serán evaluados

de forma individual y serán correspondientes al nivel Pre A1, lo que significa que están comenzando adquirir una nueva lengua, siendo capaces de comunicarse por medio de estructuras simples y breves relacionadas con su día a día y escuchadas con anterioridad.

Esta evaluación se realizará por medio de la observación directa durante la realización de las actividades a través de apuntes a mano para completar la tabla y al finalizar la sesión será completada (Tabla 2), dado que conllevará un tiempo poder evaluarlos de uno en uno de manera correcta. Sumado a esto, la tabla contará con una valoración de 1 (Mal/Nunca) al 5 (Excelente/Siempre) para ir hacia una progresión en la evaluación de cada estudiante. Por lo tanto, no hay una única tarea final evaluativa, pues, dada sus edades, la evaluación más idónea debe ser continua y basarse en el progreso de los estudiantes a lo largo de las diversas tareas. Además, esta rúbrica incluye un apartado de comentarios que han permitido detallar cada acción y justificar su grado de adquisición.

Tabla 2

Descriptorios del MCER para evaluar las destrezas orales de forma individual

Alumno:		
Valoración	Expresión Oral	Comprensión Oral
5	1. Puede expresarse con frases sencillas y breves sobre lo que sienten usando vocabulario relacionado con las emociones sin ayuda del docente. 2. Utiliza frases sencillas para describir sus emociones con ayuda de imágenes.	1. Reconoce las ideas principales de un texto oral relacionado con las emociones. 2. Comprende la información esencial de un cuento animado relacionado con las emociones.
4	Comparte rasgos de las bandas 3 y 5	
3	1. Puede expresarse con frases sencillas y breves sobre lo que sienten usando vocabulario relacionado con las emociones pero necesita la ayuda del docente. 2. Utiliza frases sencillas, aunque requiere del apoyo del docente, para describir sus emociones con ayuda de imágenes.	1. Reconoce la mayoría de las ideas principales de un texto oral relacionado con las emociones. 2. Comprende la mayoría de la información esencial de un cuento animado relacionado con las emociones.
2	Comparte rasgos de las bandas 1 y 3	
1	1. No es capaz de expresarse con frases sencillas y breves sobre lo que sienten usando vocabulario relacionado con las emociones con la ayuda del docente.	1. No reconoce las ideas principales de un texto oral relacionado con las emociones. 2. No comprende la información esencial de un

	2. No es capaz de utilizar frases sencillas para describir sus emociones con ayuda de imágenes.	cuento animado relacionado con las emociones.
--	---	---

Fuente: Adaptación de los descriptores del MCER (2001) relativos al nivel Pre A1

5.2. Propuesta de evaluación grupal

Una vez llevada a cabo una evaluación individual de cada alumno, se realizará una valoración grupal con el objetivo de comprobar de manera general los resultados obtenidos tras la realización de la intervención pedagógica (Tabla 3). Esta rúbrica obtendrá resultados menos específicos pero será igualmente necesaria para comprobar el logro de los objetivos planteados a lo largo de este estudio. Por añadidura, la tabla procede con la siguiente valoración numérica:

1: Nunca; 2: Pocas Veces; 3: Algunas veces; 4: Casi Siempre; 5: Siempre

Tabla 3

Rúbrica para evaluar las destrezas orales de forma grupal

Acciones a evaluar	1	2	3	4	5	Comentarios
Se expresan con palabras sencillas recogidas en el cuento interactivo.			X			Al principio les ha costado expresarse, pero con ayuda de las preguntas han sido capaces de comunicarse.
Responden a las preguntas que los personajes del cuento animado les hacen dirigiéndose a ellos.				X		Todos los alumnos han respondido de forma automática a las preguntas de los personajes, repitiendo estructuras y eligiendo la respuesta correcta.
Comprenden la información de los cuentos por medio de los elementos visuales y gestos.				X		Ha habido una buena comprensión oral del cuento, ya que los personajes les mostraba dibujos que les ayudaba a responder. Si no entendían alguna pregunta, parábamos el cuento y la respondíamos todos juntos.
Interaccionan con sus compañeros de forma oral.			X			La interacción ha costado fomentarla pues se dirigían únicamente a los personajes del cuento y preferían trabajar de forma individual, no obstante, ha habido pequeños diálogos entre ellos.
Interaccionan con la pizarra digital de forma adecuada.				X		Al estar acostumbrados a la presencia y uso de la PDI, no han tenido ninguna dificultad para interaccionar con la pizarra.
Los alumnos participan y se implican en las actividades y en la escucha del cuento interactivo.				X		Al usar la PDI, los alumnos han prestado atención en todo momento incluso han preguntado si podrían realizar la actividad con otro cuento animado. Además, el resto

	de actividades han sido de su interés al tratar con situaciones que ellos viven diariamente.
Los alumnos se sienten atraídos por el uso de varios recursos tecnológicos.	X Se han sentido bastante contentos al ver que iban a usar la PDI. Además, Edpuzzle les ha gustado y han pedido realizar más actividades con esta herramienta.

Fuente: Autoría propia.

5.3. Evaluación de la herramienta tecnológica

Además de los anteriores aspectos, el uso de la aplicación EDpuzzle también ha sido evaluada (Tabla 4), con el fin de comprobar si realmente fomenta el desarrollo de la expresión y comprensión oral del alumnado de Infantil, así como, su efectividad para alcanzar los resultados de aprendizaje concernientes a la herramienta tecnológica.

1: En Desacuerdo; 2: Ni de acuerdo ni en desacuerdo; 3: De acuerdo

Tabla 4

Rúbrica de evaluación de la herramienta y recursos tecnológicos

Aspectos	1	2	3	Observaciones
La aplicación es adecuada al nivel educativo correspondiente del alumnado.			X	EDpuzzle es una herramienta que ha podido ser adaptada al alumnado de Infantil, pues incluye un video animado con la que los alumnos han interactuado con facilidad.
La aplicación ha resultado ser motivadora para el alumnado de Infantil.			X	En varias ocasiones los participantes han querido realizar otras tareas con esta herramienta, pues le ha parecido interesante incorporar las preguntas dentro del vídeo, pudiendo verlo tantas veces como quisieran.
La aplicación ha resultado ser compleja para ser utilizada en la infancia.		X		A mi parecer, no es que resulte compleja para este perfil, sino que a primera vista puede tener un aspecto serio para trabajar en Infantil, no obstante, su funcionamiento es muy intuitivo
La aplicación ha ayudado al alumnado a interactuar de forma oral.			X	Desde un principio, los participantes se han visto involucrados en la tarea respondiendo a las preguntas e incluso interactuando para pensar la respuesta correcta. De hecho, expresaron “Yo creo que está contenta” o ¿Está triste?, ¿Por qué? Por lo tanto, sí considero que se promueva una mayor interacción oral por medio de EDpuzzle y del cuento animado.

La aplicación ha ayudado a mejorar la comprensión oral del alumnado.	X Los participantes han estado muy atentos a las preguntas planteadas. La mayoría de preguntas fueron respondidas de forma correcta, notando así, un claro entendimiento del cuento y de cómo la protagonista expresa sus sentimientos.
--	--

Fuente: Autoría propia.

6. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Los resultados obtenidos tras la realización de las actividades y los datos recogidos en ambas rúbricas demuestran que se han logrado alcanzar los objetivos de este estudio, puesto que el cuento animado en Edpuzzle ha desarrollado la expresión oral del alumnado, así como, ha potenciado la comprensión oral respondiendo a las cuestiones correctamente, gracias al uso de la tecnología. De forma detallada, se prosigue a desarrollar los resultados de cada una de las rúbricas de evaluación, así como la inclusión de varios autores que han obtenido resultados similares.

Primeramente, coincidiendo con los hallazgos encontrados por Pachon, Otálora y Fino (2016) en su tesis sobre el uso de las TIC para la expresión oral, se ha obtenido resultados positivos en cuanto al empleo del cuento animado, pues los alumnos interactúan de forma oral frecuentemente durante su visualización en la Pizarra Interactiva (PDI) por medio de breves diálogos, como ocurre con los participantes de nuestro estudio. Por otro lado, tanto en su gráfica de estudio como en los resultados del presente estudio (Tabla 4), se destaca un mayor uso de la comunicación oral recurriendo a la tecnología para escuchar los cuentos y en ambos estudios hubo un incremento en el uso de las destrezas orales gracias al uso de cuentos proyectados en la PDI.

Sumado a esto, en ambos casos la literatura audiovisual motivó a los alumnos a interactuar en el aula, destacando en ambos estudios la atención del alumnado desde el primer momento en el que vieron el uso de las nuevas tecnologías para realizar pequeñas actividades, siendo una gran atracción por las mismas. De hecho, algunos de los alumnos mostraron su interés por visualizar más cuentos interactivos en la pizarra queriendo ellos mismos interactuar con ella por medio del lápiz digital que incluye.

Como hallazgos no previstos se destaca que las actividades promovieron un mayor compañerismo entre los alumnos de Infantil, pues a estas edades suelen trabajar de forma independiente, producto del ya nombrado egocentrismo, no obstante, decidieron ayudarse unos a otros, incluso se pudo comprobar cierta predisposición del alumnado por cooperar entre todos para responder a las preguntas del cuento animado.

7. VALORACIÓN GLOBAL Y CONCLUSIONES

Como conclusión, los objetivos planteados en este estudio, tanto específicos como generales han sido logrados, pues una vez analizados los resultados, se ha podido comprobar como EDpuzzle es una herramienta eficaz para promover la interacción oral del alumnado de Educación Infantil; los alumnos han desarrollado la expresión y comprensión oral por medio del cuento animado; los estudiantes han sabido interactuar con la PDI, desarrollando su Competencia Digital, el cual parecía un objetivo difícil de cumplir dada las edades de los alumnos.

Asimismo, los participantes se han sentido bastantes cómodos a la hora de realizar las actividades, no han presentado dificultades durante su desarrollo, pues ya habían tenido más de un primer contacto con las nuevas tecnologías y por último, la inclusión de elementos visuales, como es el cuento, les ha ayudado a trabajar la comprensión oral teniendo de apoyo las imágenes.

En relación a las preguntas de investigación, se ha dado respuesta a todas ellas de forma positiva. Primeramente, se ha podido comprobar cómo el alumnado de Infantil sí es capaz de interactuar oralmente con sus compañeros, siempre y cuando cuenten con el apoyo de elementos audiovisuales. En segundo lugar, los cuentos animados son recursos totalmente efectivos para desarrollar las destrezas orales, no solo por su capacidad para captar la atención de los oyentes, sino también por su formato de dibujo animado que anima a los más pequeños a participar y por consiguiente, a comunicarse oralmente de la misma manera que lo hacen en sus hogares. En tercer lugar, las TIC han sido las grandes protagonistas de las actividades, gracias a ellas los alumnos se han visto lo suficientemente motivados por intervenir en el aula y pese a sus cortas edades, el gran manejo que tienen con las tecnologías los ha cautivado a participar en este estudio.

Por último, este estudio ha cubierto algunas de las lagunas que se encontraban entorno al uso de las TIC en Infantil, pues se ha demostrado que sí se pueden trabajar con ellas desde la infancia y simultáneamente desarrollar las destrezas orales, dado que el alumnado ha sido receptivo en todo momento ante el uso de las herramientas tecnológicas y se han sentido lo suficientemente motivados por interactuar oralmente y por consiguiente. No obstante, se ha encontrado algunas dificultades a la hora de llevar a cabo este estudio, como la excesiva excitación de los estudiantes ante las nuevas tecnologías, llevando al descontrol de los mismos en ciertos momentos y como consecuencia, superando el tiempo establecido para cada actividad. En este sentido, este trabajo abre la posibilidad de realizar más estudios concernientes al uso de las TIC en la etapa de Educación Infantil pudiendo ser inmersas en el currículum de esta etapa educativa, no solo de una única temática.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Area, M. (2010). El proceso de integración y uso pedagógico de las TIC en los centros educativos. Un estudio de casos. *Revista educación*, (352), 77-97. Recuperado de http://www.revistaeducacion.educacion.es/re352/re352_04.pdf
- Arriaza, J.C. (2015). *La Estimulación del Lenguaje Oral. Guía Práctica*. España: Editorial CEPE.
- Bremner, N. (2019). From learner-centred to learning-centred: Becoming a ‘hybrid’ practitioner. *International Journal of Educational Research*, 97, 53-64. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2019.06.012>
- Cala, R., Díaz, I.L., Espí, N., y Tituaña, M.J. (2018). El Impacto del Uso de Pizarras Digitales Interactivas (PDI) en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje. Un Caso de Estudio en la Universidad de Otavalo. *Información Tecnológica*, 29(5), 61-70. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642018000500061>
- Chen, C. (2019). *TIC (Tecnologías de la información y la comunicación)*. Recuperado de: <https://www.significados.com/tic/>
- Chomsky, N. (2012). Language, Function, Communication: language and the use of language. *The science of language*. Cambridge University Press. Recuperado de <https://doi.org/10.1017/CBO9781139061018>
- Coyle, Y., and Verdú M. (2015). *Teaching English to Children*. Peter Lang.
- Decreto 181/2020, 10 de diciembre, que establece el Currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Decreto 97/2015, 3 de marzo, que establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Gallego, A. (2011). La riqueza de las TICs en el aula de Infantil. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, (12), 1-5. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docuipdf.aspx?d=7900&s=>
- García, A. (2018). La importancia del contexto familiar en el desarrollo lingüístico infantil. *Espacio Logopédico*, 1-7. Recuperado de <https://www.espaciologopedico.com/revista/articulo/3438/la-importancia-del-contexto-familiar-en-el-desarrollo-linguistico-infantil-parte-iii.html>
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books.
- Guillén, J. (2017). *El cuento como recurso de enseñanza-aprendizaje en inglés como Lengua Extranjera* (Trabajo Final de Máster). Universidad Jaime I, España. Recuperado de http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/173118/TFM_2017_GuillénAguilarJavier.pdf?sequence=1&isAllowed=y

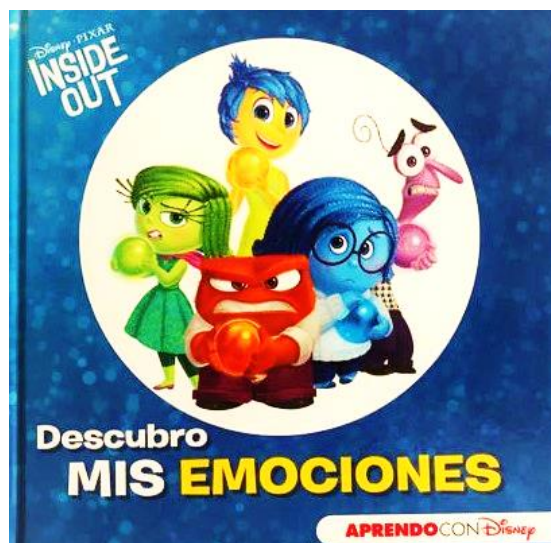
- Hernández, R., Orrego, R. y Quiñones, S. (2018). Nuevas formas de aprender: la formación docente frente al uso de las TIC. *Propósitos y Representaciones*, 6(2), 671-701. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2018.v6n2.248>
- Hobbes, T., y Heng, T. (2020). *Storytelling Time: Children Storytelling*. Independently published.
- Jancsó, K. (2017). ¿Cómo darle la vuelta a la clase de ELE? El aula invertida y el uso de Edpuzzle y Powtoon en la enseñanza del español. *Serie Didáctica*, (1), 100-109. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/313369295_Como_darle_la_vuelta_a_la_clase_de_ELE_El_aula_invertida_y_el_uso_de_Edpuzzle_y_Powtoon_en_la_ensenanza_del_espanol
- Krashen, S. (1985). *The Natural Approach*. Alemany Press.
- Marcos, S., y Garrán, M.L. (2016). *La comunicación oral. actividades para el desarrollo de la expresión oral* (Tesis de grado). Universidad de Valladolid, España.
- MCER, (2001). *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas*. Centro Virtual Cervantes. Recuperado de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf
- Merrill, J., and Merrill, K. (2020). *The Interactive Class: Using Technology to Make Learning More Relevant and Engaging in the Elementary Classroom*. Elevate Books Edu.
- Orden ECD/65/2015, 21 de enero, que describe la relación entre las Competencias, los Criterios de Evaluación y Estándares de Aprendizaje en Educación Primaria, Secundaria y Bachillerato.
- Pachon, L. C., Otálora, R., y Fino, J. A. (2016). *La expresión oral en la primera infancia desde las TIC* (Tesis de grado). Universidad de La Salle, Bogotá. Recuperado de https://ciencia.lasalle.edu.co/lic_lenguas/142
- Palazón-Herrera, J. (2017). Cubos musicales: una propuesta didáctica para el aula de música en Secundaria utilizando Realidad Aumentada. En R. Roig-Vila (Ed.), *Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje* (pp. 2838-2848). Barcelona, España: Octaedro. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/312526035_Cubos_musicales_una_propuesta_didactica_para_el_aula_de_musica_en_Secundaria_utilizando_Realidad_Aumentada
- Pérez, E.M. (2011). Las Tic como complemento en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, (14), 1-7. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docuipdf.aspx?d=8450&s=>

- Pérez, M.A., y Parra, L.C. (2015). Jean Piaget: su vida y sus aportes a la educación actual. Recuperado de <https://www.monografias.com/trabajos105/jean-piaget-su-vida-y-sus-aportes-educacion-actual/jean-piaget-su-vida-y-sus-aportes-educacionactual.shtml#:~:text=Otro%20aporte%20de%20Piaget%20y,conocimientos%2C%20la%20experimentaci%C3%B3n%20y%20la>
- Piaget, J, et al. (1923). *El lenguaje y el pensamiento del niño pequeño*. Paidós.
- Prensky, M. (2012). *Teaching Digital Natives*. Corwin.
- Roig-Vila, R. (2016). *Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje*. Barcelona, España: Octaedro. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10045/61787>
- Romero, M.F., Heredia, H., y Ordóñez, A. (2017). Las TIC como elemento de cohesión en el desarrollo de la oralidad mediante el ABP. Un estudio de caso. *Revista de Innovación Educativa*, 19, 30-39. Recuperado de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/3495/349558082006/html/index.html>
- Rondón, E. (2018). Beneficios de leer cuentos a nuestros niños. *Educere. La Revista Venezolana de Educación*, 22(17), 193-196. Recuperado de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/356/35656002015/html/index.html>
- Siraj-Blatchford, J., y Romero, R. (2017). De la aplicación a la participación activa de las TIC en Educación Infantil. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (51), 165-181. doi: <http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2017.i51.11>
- Vygotsky, L (1934.) *Pensamiento y lenguaje*. Paidós.
- Zabalza, M. Á. (2017). *Didáctica de la educación infantil*. Narcea Ediciones.

Propuesta Didáctica para trabajar la expresión y comprensión oral con cuentos interactivos en el aula de Educación Infantil por medio de las TIC desde un enfoque comunicativo.

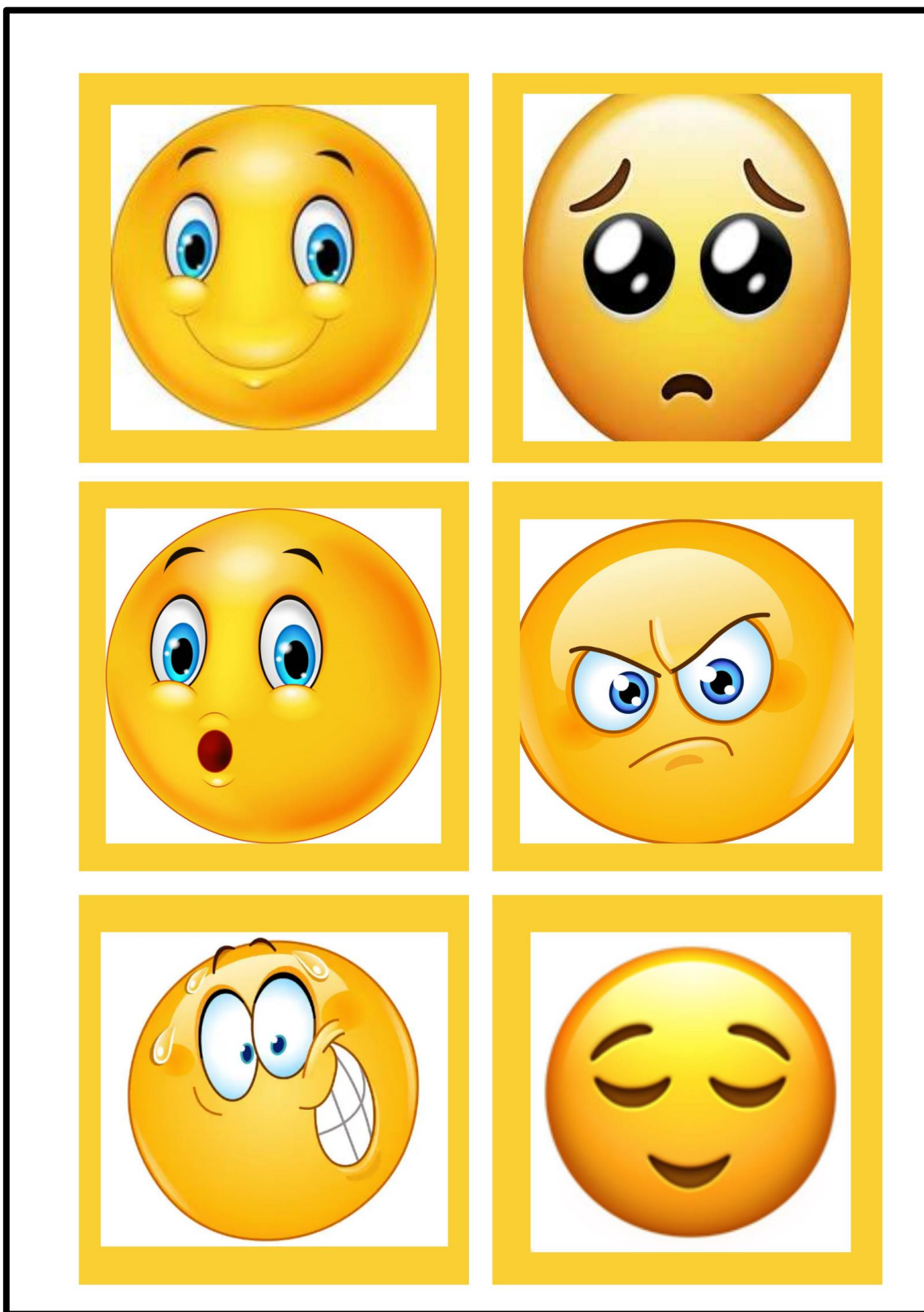
9. ANEXOS

ANEXO 1: Cuento animado. *Inside Out*. Descubro MIS EMOCIONES



Fuente: Autoría propia

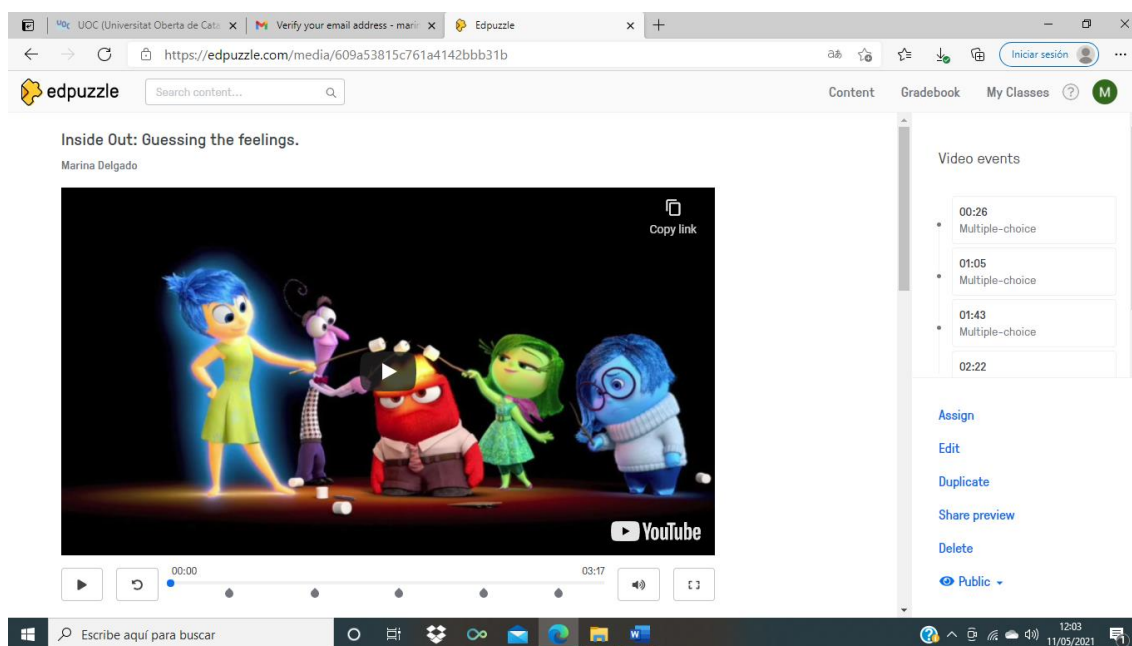
ANEXO 2: Flashcards con emoticonos para actividad inicial



Fuente: Autoría propia.

Propuesta Didáctica para trabajar la expresión y comprensión oral con cuentos interactivos en el aula de Educación Infantil por medio de las TIC desde un enfoque comunicativo.

ANEXO 3: Cuento animado en EDpuzzle. Captura de pantalla y enlace



Fuente: Autoría propia.



Enlace al vídeo de EDpuzzle: <https://edpuzzle.com/media/609a53815c761a4142bbb31b>

ANEXO 4: Personajes del cuento para actividades 3 y 4



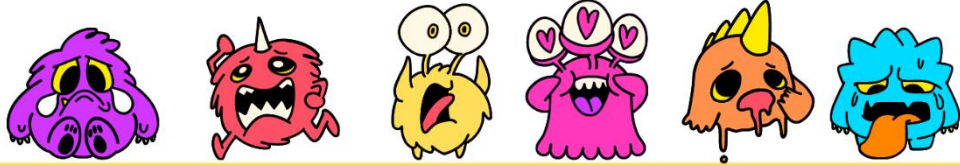
Fuente: Autoría propia

ANEXO 5: Ficha interactiva



¿Cómo te sientes cuando...?

- Cuando me comporto bien en clase me siento...
- Cuando un niño me tira el bocadillo al suelo me siento...
- Cuando no realizo los deberes en clase me siento...
- Cuando me dan un regalo me siento...
- Cuando me peleo con mis compañeros me siento...
- Cuando me hago una herida me siento...



Fuente: Autoría propia.