



**Universidad**  
Zaragoza

## **Trabajo Fin de Grado**

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las  
nuevas tecnologías en el aula de infantil

Autor:

Alegría Expósito Fumana

Director:

Andrea Regueira Martín

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca.

Año 2014 - 2015

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

## Índice

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN.....	4
2. REVISIÓN TEÓRICA: NUEVAS TECNOLOGÍAS .....	6
2.1. Marco legal en España.....	6
2.2. Marco legal en Aragón .....	7
2.3. Nuevas tecnologías en el aula.....	8
2.3.1. Las TIC en cifras.....	10
2.4. Ventajas e inconvenientes del ordenador en el aula .....	11
2.4.1. El nuevo perfil del profesor .....	16
3. ENSEÑANZA DEL INGLÉS EN EDUCACIÓN INFANTIL .....	20
3.1. Marco legal en España.....	20
3.2. Marco legal en Aragón .....	21
3.3. Educación infantil y lenguas extranjeras .....	21
4. LAS TIC EN EL AULA DE INFANTIL .....	22
4.1. Principios metodológicos en Aragón.....	22
4.2. Características de los programas infantiles .....	26
5. BANCO DE RECURSOS PARA EDUCACIÓN INFANTIL.....	28
5.1. Recursos para profesores .....	29
5.2. Recursos para el aula .....	35
5.3. Sistemas operativos .....	45
5.3.1. Linux Kidx .....	48
5.3.2. Qimo .....	50
6. APLICACIÓN PRÁCTICA .....	52
7. CONCLUSIONES Y VALORACIÓN PERSONAL.....	60
8. ANEXOS .....	62
REFERENCIAS.....	84

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

**Título del TFG:** enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

- Elaborado por Alegría Expósito Fumanal
- Dirigido por Andrea Regueira Martín
- Presentado para su defensa en la convocatoria de septiembre del año 2015

### **Resumen**

Las nuevas tecnologías son necesarias en la sociedad actual, el presente trabajo se centra en su uso en educación infantil. En él se hace un recorrido legislativo por España y concretamente por Aragón, haciendo referencia a las leyes que rigen las enseñanzas de lenguas extranjeras y su enseñanza a través de las nuevas tecnologías. Se proporcionan criterios de selección de material educativo tecnológico para las aulas. Además, se facilitan a través de un banco de recursos, diferentes medios online para profesores y para el aula, así como su aplicación práctica a través de actividades para el aula. El material que se proporciona es en relación a la enseñanza del inglés a través de las nuevas tecnologías.

### **Palabras clave**

Inglés, Nuevas tecnologías, educación infantil, TICS

# Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

## 1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

En educación infantil, se aprende mediante el juego y la experimentación. Por ello, es importante que los niños experimenten en el uso de las nuevas tecnologías, el dominio de las cuales es necesario para su futuro escolar y laboral. Actualmente estamos en la era de la información y el auge de las nuevas tecnologías en nuestra sociedad hace que sea inevitable que los maestros nos formemos en este ámbito.

La cultura educativa actual está en continuo cambio y debemos adaptarnos a él, al igual que nuestros alumnos. Debemos proporcionarles experiencias desde edades muy tempranas para vivir en esta nueva sociedad.

Un agente importante en la educación son los propios alumnos. Deben tener un papel activo en su aprendizaje y que este sea significativo. Para ello deben aprender a su ritmo y corregir sus errores. Muchas aplicaciones educativas tienen autoevaluación, para que los usuarios conozcan al momento en qué han fallado.

La educación de los niños no solo depende de los maestros, sino también de los padres. En casa, pueden usar recursos educativos que permitan reforzar los conocimientos adquiridos en el aula. Pero se deben conocer los peligros de las nuevas tecnologías. Se debe evitar el abuso de los videojuegos no educativos y de la televisión.

Una buena forma de realizar la comunicación entre familia y escuela es a través de la web del centro o del blog de aula. En ella se pueden colgar las últimas actualizaciones, se pueden subir las fotografías (previa autorización) de los actos realizados, etc., se pueden colgar noticias relevantes para los padres.

Considero que aprender inglés como segunda lengua es muy importante para los niños ya que es uno de los idiomas más hablados del mundo. Actualmente el inglés es una lengua franca<sup>1</sup> y por eso es importante que los niños la aprendan desde edades muy

---

<sup>1</sup> Se trata de una lengua de comunicación usada por hablantes de diversas culturas y lenguas dentro de un mismo país, así como entre hablantes de diferentes países (Bueno. A, 2010).

## Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

tempranas. El mundo actual está cada vez más globalizado y es necesario hablar todos en un idioma común para podernos entender.

Con este trabajo se pretende dar importancia a las nuevas tecnologías en el aula de educación infantil y proporcionar una posible aplicación práctica de actividades para enseñar vocabulario. En primer lugar se realiza una revisión teórica sobre las nuevas tecnologías, analizando las leyes tanto en España como en Aragón. También se analizan diferentes visiones sobre las nuevas tecnologías en educación y sus ventajas e inconvenientes. Se da una visión del nuevo perfil del profesor examinando cuáles son sus roles y sus rasgos.

Una vez explorada la revisión teórica de la enseñanza del inglés, tanto el marco legal a nivel estatal y autonómico, pasamos a realizar una revisión de la educación infantil en lenguas extranjeras. Se muestran algunos principios metodológicos y metodologías de las TIC y las características de los programas.

A continuación se crea un banco de recursos para educación infantil, en el que se investiga la importancia de tener un banco de recursos y de que aspectos hay que tener en cuenta. En el banco aparecen recursos para profesores, recursos para niños y sistemas operativos de código abierto para educación infantil. Ante todo decir que es imposible incluir todos los recursos existentes, sin embargo puede suponer un buen punto de partida.

Por último, se desarrolla un apartado de aplicación práctica, con consejos para la puesta en práctica de las nuevas tecnologías en el aula y actividades para poder llevarlas a cabo.

## 2. REVISIÓN TEÓRICA: NUEVAS TECNOLOGÍAS

### 2.1. Marco legal en España

En primer lugar es importante analizar el contexto teórico y se debe conocer la normativa que rige a España en cuanto a las nuevas tecnologías. La aparición de las nuevas tecnologías en los centros educativos se inició desde el ministerio de educación y ciencia en 1985 cuando se propusieron los proyectos Atenea y Mercurio, una propuesta de introducir los ordenadores en la enseñanza.

En la misma década, en algunas comunidades autónomas se desarrollaron otros programas similares. Por ejemplo; el Plan Zahara XXI en Andalucía, Proyecto Ábaco en Canarias, Programa de Informática Educativa de Cataluña, los Proyectos Abrente y Estrela de Galicia, El Plan Vasco de Informática Educativa y El programa de Informática a l'Ensenyament, en Valencia. (Viñao. 2004. p. 235)

Se trata de planes diferentes, que no obstante tienen aspectos comunes, como puede ser que todos se planteaban la integración de la tecnología como instrumento pedagógico y la mayoría de ellos se crearon para primaria y secundaria. En todos los planes se propusieron mecanismos de apoyo, seguimiento y evaluación.

Posteriormente, en la ORDEN del 7 de Noviembre de 1989 se crea el programa de nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación Aplicadas a la Educación. En esta ley se crea un programa específico sobre nuevas tecnologías, en el cual se incluyen los programas del ministerio del 1985 (Atenea y Mercurio). Este programa se crea “con la finalidad de garantizar la introducción de las referidas tecnologías en el ámbito de la enseñanza y mantener un análisis permanente sobre las aportaciones de los nuevos desarrollos tecnológicos al proceso educativo” (p. 36223).

La siguiente ley que se aprobó a nivel estatal es la LOGSE. LEY ORGANICA 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo. En esta ley no aparece nada relacionado con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

En la LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, aparecen las nuevas tecnologías por primera vez como un principio pedagógico. Los principios pedagógicos

## Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

de educación infantil aparecen en el artículo 14 de la citada ley. En el punto 5 expresa que “las administraciones educativas (...) fomentarán una primera aproximación (...) en las tecnologías de la información y la comunicación” (p. 17167). Asimismo como de otras capacidades como la lectura, la escritura, habilidades numéricas básicas, entre otras.

En la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, ya se tienen en cuenta las nuevas tecnologías. Ya en el preámbulo se citan en varias ocasiones, explicando el cambio que ha realizado la sociedad y justificando así la necesidad de las mismas. Los principios pedagógicos son los mismos que en la anterior ley.

Como podemos ver, las leyes educativas estatales recogen el avance de las nuevas tecnologías a lo largo de los años. Cada ley desarrolla más el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en los centros docentes.

### **2.2. Marco legal en Aragón**

Aragón se rige por las leyes estatales, pero además por el currículo de la comunidad autónoma. En la ORDEN de 28 de marzo de 2008, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón, aparecen en diversas ocasiones las nuevas tecnologías.

Uno de los objetivos generales (artículo 7), relata la importancia del uso de las nuevas tecnologías de forma temprana. “g) Descubrir las tecnologías de la información y la comunicación e iniciarse en su uso.” (p. 4945).

Además, en los métodos de trabajo de las áreas de conocimiento también se citan las nuevas tecnologías. En el apartado 3 explicita que en los métodos de trabajo de ambos “se iniciará en el uso de las tecnologías de la sociedad de la información”. (p. 4946).

En el artículo 10, principios metodológicos, también se da importancia a la necesidad de las nuevas tecnologías y de que estas deben estar adaptadas al alumnado de educación infantil. El principio k) dice que “el recurso de las tecnologías de la sociedad de la

## Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

comunicación y su aplicación en el espacio educativo se debe adaptar a las características del alumnado de esta etapa” (p. 4946).

Por último, en las áreas también cita las nuevas tecnologías en diversas ocasiones, fomentando su uso como recurso metodológico.

Como hemos visto, tanto en el marco legal a nivel estatal como en la ley autonómica se tienen en cuenta las nuevas tecnologías, esto lo cual refleja su importancia en la era actual y la intención de formar alumnos capaces de responder a las necesidades de la sociedad de la era tecnológica de la información.

### 2.3. Nuevas tecnologías en el aula

Este apartado va a basarse en la revisión teórica de autores que hablan sobre las nuevas tecnologías en el ámbito de la educación concretamente en la etapa de educación infantil.

Además se hará una revisión de datos proporcionados por el ministerio de educación, ciencia y deporte en cuanto a la repercusión de las nuevas tecnologías en la educación.

Son muchas las ocasiones en Educación Infantil que las TIC se utilizan en momentos puntuales. Como por ejemplo; utilizar el ordenador como premio o recompensa a un trabajo o actividad bien realizada, emplear programas comerciales como complemento de los contenidos propuestos en la rutina diaria, aprovechando su nivel más lúdico, manejar la cámara digital o de vídeo para fotografiar o grabar los festivales de Navidad, Carnaval, día de la paz, fiesta fin de curso, etc. o usar el DVD o cañón proyector para ver películas, muchas veces de dibujos animados (Asorey E. et al 2009 p. 113).

Estos ejemplos han sido extraídos de un artículo del año 2009, aunque la tecnología avanza a pasos agigantados y actualmente se utilizan las nuevas tecnologías para más cosas, éstas siguen siendo un recurso esporádico y más bien de carácter lúdico.

En todos los ejemplos anteriores, se ve el uso de nuevas tecnologías, pero estas no están integradas en la actividad del aula. Se utilizan de forma lúdica sin correspondencia con las actividades que se están llevando a cabo en el aula. Muchos programas comerciales tienen actividades didácticas interesantes pero no se adaptan a las

## Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

necesidades del momento del aula. Como apuntan Asorey et al (2009 p. 113) “utilizamos las TIC más como una herramienta puntual que como un instrumento habitual dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje”. Coincidiendo con Asorey et al en mi opinión se debería fomentar su uso de carácter didáctico ya que tienen muchas aplicaciones prácticas, como más adelante explicaré.

A día de hoy la mayoría de las editoriales ofrecen material complementario para las aulas. En este material se suelen encontrar juegos didácticos relacionados con los temas vistos en el aula, además de las fichas en formato digital para poderlas proyectar en la pizarra digital y así facilitar su explicación en las aulas. Estos recursos son un avance para que el aprendizaje mediante las nuevas tecnologías sea significativo, ya que pueden relacionar los temas vistos en las clases consideradas teóricas, en las que se explican las fichas, con las clases consideradas lúdicas, en las que van a la sala de ordenadores a “jugar” con ellos.

Todo lo mencionado nos hace preguntarnos: ¿Qué cambios son necesarios en las aulas de infantil?, Asorey et al (2009. p. 114) nos contestan a esta cuestión. Lo más importante es instalar un ordenador en el aula de referencia, una opción puede ser poner un rincón de ordenador. Se debe buscar un lugar para proyectar en caso de utilizar video proyector. Es necesario “encontrar un lugar adecuado (...) donde los alumnos puedan trabajar tanto de forma individual como en equipo” (2009. p.114). Además es preciso tener conexión a internet. Otro cambio posible, son los cambios en los tiempos, “habrá que prever períodos para trabajar de forma individual, en grupos (...) y todos ellos dentro del horario habitual de clase” (2009. p. 114).

Es importante que el docente cree sus propios materiales, si creamos nuestro material es más fácil adaptarnos a las necesidades de nuestros alumnos. Es necesario que estos materiales se ajusten al temario que estamos estudiando para facilitar un aprendizaje significativo. Asorey et al (2009) afirman que disponemos de aplicaciones fáciles de manejar, ya diseñadas por otros docentes, con las que podemos trabajar (p. 114), no obstante es necesario analizar si el recurso o la aplicación encontrada se adapta a nuestra clase para poder utilizarlo.

## Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

Otro aspecto a tener en cuenta cuando trabajamos con las TIC es la distribución de los alumnos en grupos, si queremos una adecuada implementación de las TIC tendremos que manejar diferentes tipos de agrupación: por parejas, en pequeño grupo. El ordenador tiene multitud de opciones que nos permite usarlo con diferentes tipos de agrupaciones, esto nos permite que los niños adquieran diferentes conocimientos como puede ser autonomía, cuando se trabaja a nivel individual o aprender a respetar turnos cuando se trabaja en grupo (Asorey et al, 2009. p. 114).

### **2.3.1. Las TIC en cifras**

A continuación adjunto una serie de datos extraídos del Ministerio de Educación, Ciencia y Deporte. Es importante conocer los datos para saber cómo está el panorama educativo en España en lo que concierne a las TIC.

Primeramente, se analizan los datos de la evolución de la educación infantil. (“Datos y cifras 2013 - 2014,” p. 16), las matriculaciones han crecido en la última década, se han comparado los datos del curso escolar 2002 – 2003 con los del curso 2012 – 2013, han ascendido unos seiscientos mil alumnos más en la última década. Cabe destacar, que estos datos son de matriculaciones en toda la etapa de educación infantil, ahora se procede a analizar los mismos datos por cada uno de los ciclos de dicha etapa. En primer lugar, el primer ciclo de educación infantil, que comprende de los 0 a los 3 años, se incrementa un total de casi trescientas mil matriculaciones más en la última década.

Estos datos, demuestran un incremento de matriculaciones en educación infantil. Esto se debe a la importancia de la etapa. Hay un mayor número de matriculaciones en segundo ciclo ya que este es gratuito. Hay que recordar que la etapa de educación infantil no es obligatoria. En el segundo ciclo el incremento de alumnos es similar al del primer ciclo, pero el total de matriculaciones es mucho mayor. En el curso 2012 – 2013, había un total de casi un millón y medio de alumnos en el segundo ciclo. Véase anexo 1, figura 1 en el que se adjunta la tabla. Otro dato importante relativo a la educación infantil es la tasa neta de escolarización a los 3 años (“Datos y cifras 2013 – 2014”, p. 17), en comparación con el resto de países de la Unión Europea. Estos datos son del curso 2010 – 2011 para el segundo ciclo de educación infantil. España está por encima de la media europea en un 14,4%, estando por encima de Reino Unido o Alemania, rozando el 97% de

## Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

escolarización. Solo la superan Francia que encabeza la lista y Bélgica en segundo lugar. Véase anexo 1, figura 2 en el que se adjunta la gráfica.

Posteriormente se va a analizar el número medio de alumnos por ordenador en las diferentes etapas educativas (“Datos y cifras 2013 – 2014”, p. 29), la etapa de educación infantil no aparece en la gráfica, por lo que nos centraremos en los datos de educación primaria. En los centros públicos, en el curso 2011 – 2012 había 2,8 alumnos por ordenador, y en curso escolar del 2006 – 2007 había 5,7 alumnos por ordenador, es decir se ha incrementado el número de ordenadores en los centros educativos. Y los niños pueden tener un ordenador cada tres alumnos, esto favorece el aprendizaje, ya que seis alumnos por ordenador es demasiado y es más complejo que todos los niños participen en la actividad docente planeada. Este gráfico lo podemos ver en el anexo 1, figura 3.

Un recurso necesario en las aulas para poder llevar a cabo muchas de las actividades es internet. Se va a analizar el porcentaje de centros con banda ancha de internet (“Datos y cifras 2013 – 2014”, p. 29). En el curso 2006 – 2007 solo el 57% del total de centros tenía acceso de más de 1 Mb de velocidad, pero casi la totalidad de centros tenía acceso a internet. En el curso 2011 – 2012 se incrementó la velocidad de internet de los centros, y el 91% tenía acceso a internet de banda ancha. Al incrementar el número de ordenadores en los centros, se ve necesariamente incrementada la velocidad de internet, ya que al tener más dispositivos conectados a internet hace que la transferencia de datos se ralentice y hay mayor dificultad para cargar las páginas. Véase anexo 1, figura 4.

Por último, en este apartado se expone una reflexión “No es suficiente introducir la tecnología es necesario que detrás de ella exista un planteamiento didáctico adecuado”. (Rosalía Romero Tena, 2008).

### 2.4. Ventajas e inconvenientes del ordenador en el aula

Debemos conocer las ventajas e inconvenientes que tiene el ordenador en las aulas, para saber si es importante o no incorporarlo a nuestras clases o cómo hacerlo. En este apartado se analizan algunas ventajas e inconvenientes de diferentes autores.

Para empezar Marqués (2000. p. 8) propone tres grandes razones para usar las TIC en educación, la primera razón es la “alfabetización digital de los alumnos. Todos deben

## Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

adquirir las competencias básicas en el uso de las TIC”. Es necesario incidir en que en la sociedad actual las nuevas tecnologías van en aumento y una correcta alfabetización digital de los alumnos les ayudará a integrarse tanto en el contexto escolar, como en un futuro en el contexto laboral. La segunda razón es la productividad. Según Marqués las nuevas tecnologías nos proporcionan la ventaja de realizar actividades como preparar apuntes y ejercicios, buscar información o comunicarnos a través de ellas, entre otros. Marqués considera que la tercera razón es innovar en las prácticas docentes, según dicho autor se deben “aprovechar las nuevas posibilidades didácticas que ofrecen las TIC para lograr que los alumnos realicen mejores aprendizajes y reducir el fracaso escolar” (2000. p. 8). En cambio, sino innovamos los alumnos pueden desmotivarse en clase, lo que lleva al aburrimiento y al fracaso escolar.

A continuación vamos a ver una serie de ventajas e inconvenientes del uso del ordenador en las aulas de educación infantil según diferentes autores. Romero et al (2009. p. 40) consideran que las nuevas tecnologías tienen varias ventajas: como por ejemplo ayudan a que los niños desarrollen capacidades de lógica y razonamiento con mayor facilidad, además mejoran el rendimiento escolar, también opinan que los niños aprenden a trabajar en grupo y a comunicarse, por lo que se hacen más sociables. Con las TIC se fomenta la curiosidad, la imaginación y la creatividad, además de la reflexión y la superación personal. Por otro lado, gracias a las nuevas tecnologías el aprendizaje es más creativo ya que se participa y se interactúa con el ordenador, es necesario decir que las tecnologías avanzan a velocidad vertiginosa, y es aconsejable aprenderlas lo antes posible para incorporarlas a nuestro fondo vital.

Es necesario incorporar lo antes posible las nuevas tecnologías a las aulas de educación infantil por los beneficios que éstas aportan a los niños. Gracias a las nuevas tecnologías se adquieren habilidades cognitivas como la lógica o el razonamiento, pero también se adquieren habilidades motrices gracias al ratón. Este permite desarrollar la psicomotricidad fina y la oculo – manual. Las nuevas tecnologías motivan mucho a los niños y esto hace que el aprendizaje sea más activo y que participen más en él. Y en cuanto a los aspectos negativos, considero que las nuevas tecnologías sí que fomentan el trabajo en grupo en las aulas, pero creo que no les hagan más sociables o para fomentar esto tienen que ser usadas de una manera específica. Pese al potencial que tienen las TIC

## Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

a la hora de potenciar las relaciones sociales, la realidad es que en los hogares utilizan las nuevas tecnologías sin comunicarse con los demás. Se aíslan en su tarea sin prestar atención a lo que pasa a su alrededor.

Marqués (2012. p. 9), añade que una de las ventajas de las TIC desde la perspectiva del aprendizaje es el aprendizaje a partir de los errores. La retroalimentación de las actividades interactivas es inmediata, lo cual permite a los estudiantes conocer sus errores en el momento en que se producen. Los softwares educativos están preparados para que los alumnos puedan ensayar nuevas respuestas y llegar a la solución correcta mediante ensayo-error.

Siguiendo con las ventajas desde la perspectiva del aprendizaje, Marqués (2012. p. 10), considera que permiten una alfabetización a nivel digital y audiovisual. Las TIC generan experiencias y aprendizajes que son necesarios en la alfabetización digital, que se aprende mediante el uso de las nuevas tecnologías como medio de aprendizaje.

Otra de las ventajas de las nuevas tecnologías, en cuanto a los estudiantes, es que las TIC fomentan la autoevaluación, ya que permiten que las actividades se autoevalúen, y que los niños aprendan a partir de sus propios errores (Marqués 2012. p.11).

Merece la pena subrayar una de las ventajas importantes, como son las “ayudas para la educación especial” (Marqués. 2012. p. 11). Existe multitud de software y hardware adaptado para que todos los alumnos puedan acceder a la información, en este caso al ordenador.

Para el profesor, la gran ventaja es la actualización profesional (Marqués. 2012. p. 12), como ya se ha mencionado a lo largo del trabajo es importante que los profesores innoven en sus metodologías y sigan formándose.

Por ultimo Marqués propone una ventaja para los centros que consiste en “nuevos canales de comunicación con las familias y con la comunidad local” (2012. p. 13). Estas nuevas formas pueden complementar a las ya existentes pero no sustituirlas, ya que no todas las familias tienen acceso a un ordenador, aunque sea la minoría de casos. Esta comunicación puede darse mediante canales informativos y comunicativos de internet como pueden ser webs, blogs, foros o correos electrónicos.

## Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

Tras haber analizado las ventajas, vamos a ver que inconvenientes tienen las nuevas tecnologías en las aulas. Aunque Rosalía Romero et al argumentan que el alto precio de los ordenadores y de los programas de software educativo constituyen una barrera (2009. p. 40), la realidad es que los ordenadores cada vez son más baratos. En cuanto al software educativo, existe material online gratuito. Además hay sistemas operativos para niños de carácter gratuito, como pueden ser Doudoulinux, Qimo y Educanix, los cuales están diseñados para niños y están disponibles en castellano. También existen sistemas educativos infantiles en inglés, como son Linux Kidx, Edubuntu (en castellano y en inglés) y Sugar (castellano, inglés y francés). Los sistemas en un idioma distinto a la lengua materna pueden ayudarles a interiorizar el segundo idioma mediante la práctica diaria del ordenador. Además, actualmente las editoriales proporcionan CDs con material complementario para poder trabajar en las aulas.

Romero et al consideran que los centros educativos no están preparados, y no se pueden permitir esta inversión, que según ellos que solo será útil a corto plazo, ya que hay que tener en cuenta el avance de la tecnología. Esta se debe renovar y actualizar tanto el hardware como el software. (2009. p. 40). El ministerio de educación, ciencia y deporte se debe encargar de proporcionar los medios necesarios a los centros. Aunque como hemos visto, en los últimos años ha existido un incremento de ordenadores en los mismos. El hardware no se tiene que renovar constantemente, solo en caso de avería grave o de que se queden muy obsoletos, se deben poner unas normas de uso y conservación para que los dispositivos duren más. En cuanto al software, existen actualizaciones gratuitas. Marqués también recuerda esta necesidad de actualizar equipos y programas (2012. p. 12 – 13), las nuevas tecnologías van desarrollándose continuamente a una velocidad a la que nos cuesta adaptarnos y es necesaria la renovación tanto de hardware y software como de conocimientos.

Romero et al piensan que los profesores no están formados para impartir estas enseñanzas (2009. p. 40). La formación continua es básica para el profesorado, se deben fomentar cursos para seguir formándonos. Los cursos deberían ser impartidos por el ministerio de educación y estos deberían ser de forma gratuita. Pero de momento, existen cursos en internet de pago en los que te puedes formar de forma autónoma si te interesa un tema en concreto.

## Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

Dos de los inconvenientes que Romero et al mencionan están muy relacionados entre sí. “Aún hoy se ve la informática como una amenaza para el futuro papel del profesor” y “la informática y las nuevas tecnologías son desconocidas aún para la gran mayoría, y lo desconocido suele dar miedo y producir rechazo.” (2009. p. 40). Muchos profesores siguen sin utilizar las nuevas tecnologías, principalmente por el desconocimiento existente hacia ellas. Y los profesores que llevan mucho tiempo impartiendo sus clases no suelen querer cambiarlas. En cambio los que actualmente nos estamos formando como profesores vemos las nuevas tecnologías como una fuente de recursos y creo que es necesario que en la universidad se enseñen formas de usar las TIC, metodologías, recursos, diferentes sistemas operativos, etc. para salir al mundo laboral formados para adaptarnos a la sociedad en la que vivimos.

Por otro lado, según Marqués el uso de las TIC en las aulas puede causar estrés a los profesores (2012. p. 12) si estos no disponen de los conocimientos adecuados y no sabe cómo aprovecharlos, puede causar ansiedad a los docentes al ver unas necesidades en el aula que no pueden dar respuesta. Este estrés también puede darse a causa de problemas de mantenimiento de los equipos (Marqués 2012. p. 12), si el ordenador falla en clase los profesores pueden sentirse frustrados al no poder solucionar lo que le pasa al ordenador, esto también puede darse si los alumnos desconfiguran de forma involuntaria alguno de los parámetros de la configuración del equipo.

Romero et al apuntan que “Las nuevas tecnologías pueden llegar a ser perjudiciales si no se utilizan de manera adecuada” (2009. p. 40). Es necesario advertir tanto a padres como a profesores de los peligros de la red. Y debemos conocer algunas pautas para poder enseñar a nuestros alumnos a un uso correcto de las nuevas tecnologías.

Según Marqués uno de los inconvenientes, que pueden afectar a la salud tanto de niños como de adultos es la adicción, un exceso de motivación puede provocar que los niños sean adictos a los dispositivos tecnológicos, esto supone que los niños pasen más horas de las recomendadas en contacto con las nuevas tecnologías, lo que les puede suponer una dependencia las mismas u otros problemas como cansancio visual y otros problemas físicos debido por ejemplo a trabajar en malas posturas (Marqués, 2012. p. 11).

## Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

Marqués, además propone que, teniendo en cuenta la perspectiva del aprendizaje las nuevas tecnologías pueden causar distracciones, ya que los alumnos a veces se dedican a jugar en vez de trabajar. En muchas ocasiones los programas didácticos son juegos en los que los niños aprenden de forma lúdica, lo cual puede dar a confusión. Estos programas no son únicamente juegos de entretenimiento sino que sirven para aprender, por lo que si juegan en este tipo de software, aprenden divirtiéndose (2012. p. 9).

Por último, Marqués sugiere es que las nuevas tecnologías nos dan una “visión parcial de la realidad, los programas presentan una visión particular de la realidad” (2012. p. 10). Sin embargo, se podría afirmar lo mismo de los libros de texto. Es un inconveniente que no se da únicamente en las nuevas tecnologías. Al igual que el software presenta la visión de la realidad que el diseñador quiere reflejar, los libros presentan la de su autor.

### **2.4.1. El nuevo perfil del profesor**

Está claro que el perfil del profesor ha cambiado a lo largo de la historia. Es necesario analizar algunas cuestiones que nos incumben actualmente y conocer algunas de las cuestiones que rodean a este nuevo rol del profesor.

En primer lugar, ¿qué se entiende que ha de ser un profesor TIC?, Rosalía Romero et al, (2009) nos contestan a esta cuestión.

Un profesor TIC es el que reflexiona sobre cómo aplicar las nuevas tecnologías a su nivel (no el que se vuelve loco con las TIC), conoce las nuevas tecnologías: sus prestaciones, posibilidades y servicios, pero también sus limitaciones. Sabe para qué sirven y para qué no sirven, Utiliza los recursos TIC en el momento adecuado, integra las nuevas tecnologías con otras posibilidades: sabe que la realidad es más diversa que las nuevas tecnologías, aprovecha las TIC por razones pedagógicas, no personales, sociales, políticas, económicas (Romero et al, 2009. p. 112).

El modelo de profesor ha cambiado a lo largo de la historia, y en la actualidad estamos rodeados de las nuevas tecnologías, por lo que los docentes tenemos que adaptarnos a esta nueva sociedad. Debido a estos cambios, nuestras funciones cambian. Un profesor del siglo XXI tiene que saber aplicar las tecnologías a su nivel, no querer abarcar más de lo que sabe porque no está ayudando a sus alumnos. Cuando se va a las aulas con nuevas

## Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

tecnologías se debe estar preparado y saber usarlas, por ello, es importante que en casa previamente utilice los recursos que quiera aplicar en el aula.

También es importante conocer qué nos permiten y qué no las nuevas tecnologías. Muchas veces los programas que conocemos tienen más prestaciones de las que sabemos usar y nos limitamos a unas pocas. Es necesario seguir formándose y aprender cada día, ya que las nuevas tecnologías están continuamente avanzando. Los maestros debemos preocuparnos en buscar cursos o guías para seguir formándonos, en internet hay multitud de opciones para la formación permanente de los profesores.

Debemos utilizar los recursos TIC en el momento adecuado pero sin dejar de lado los demás recursos. Las nuevas tecnologías son un avance para la enseñanza de los niños, pero no por eso deben ser la única metodología utilizada. Se deben combinar de una forma adecuada que permita dar respuesta a las necesidades de nuestros alumnos. Las TIC no pueden sustituir a las metodologías tradicionales. Se deben combinar para encontrar un equilibrio entre ambas.

La última cualidad de los nuevos docentes, me parece muy importante. Las nuevas tecnologías se deben usar para favorecer el aprendizaje de los alumnos. No para facilitarnos la enseñanza. Debemos utilizar las nuevas tecnologías siempre pensando en lo mejor para los niños y no para quitarnos trabajo de encima. Los ordenadores no sirven para entretener a los niños, sino para educarles y reforzar los conocimientos que adquieren en el aula. Este aspecto es importante explicárselo a los padres, ya que muchos dejan a los niños que jueguen con el ordenador, la tablet, smartphone... durante toda la tarde para que los niños no molesten, sin ninguna finalidad educativa.

### **¿Qué roles tiene que asumir el profesor?**

Según Tejada (1999), citado por Sánchez et al (2008. p. 188) hemos de considerar al formador como: programador, transmisor, mediador y motivador.

Tejada opina que como programador el profesor, “deberá ser director y coordinador de procesos de aprendizaje con medios interactivos, procurando que cada participante tenga claro cómo organizar su trabajo y los objetivos que debe conseguir el mismo” (Sánchez et al. 2008. p. 188). El rol de programador en esta ocasión lo definen como la

## Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

persona que coordina los procesos de aprendizaje, creo que eso es necesario pero que no es únicamente en el caso de utilizar las nuevas tecnologías. A mí la palabra programador en el campo de las TIC'S me indica que es la persona que desarrolla software. Existen muchos recursos ya creados en la red pero es mejor crear nuestros propios recursos para asegurarnos que estos se adaptan a las necesidades y características de nuestra aula.

Como explica Tejada, el formador también deberá actuar como

Transmisor de información e impulsor de la ejercitación de conocimientos, procedimientos y actitudes. El papel del profesorado no debería ser un banco del saber, sino, en todo caso, un representante del mismo, que informa sobre su localización y uso más adecuado (Sánchez et al. 2008. p. 188).

El papel del profesor como formador es importante, debemos actuar como guías del conocimiento, dejando que los niños aprendan por si mismos a través de la experimentación. Pero nosotros somos los que debemos guiar esos aprendizajes. La escuela tradicional se centraba mucho en los conceptos y los niños los aprendían memorizando. Es necesario que en este nuevo modelo de escuela se fomenten otro tipo de contenidos como pueden ser los actitudinales fomentando diferentes valores positivos en los niños

Por último, Tejada considera al profesor como mediador este deberá posibilitar los medios que sirvan para interaccionar con las TIC's, haciendo que el alumno se sienta artífice y mediador de su propio aprendizaje, con una información que le permita formarse una opinión crítica y personal de la misma (Sánchez et al. 2008. p. 188). El profesor tiene que ser mediador del aprendizaje, tiene que dar la posibilidad a los niños de que formen su propio aprendizaje, facilitando que estos formen una opinión crítica del entorno que les rodea. No debemos darles una única visión de la realidad, sino varias para que ellos decidan libremente cómo quieren que sea su aprendizaje. Para que esto sea posible, debemos tener aulas muy flexibles y los profesores tenemos que estar muy bien formados para dar una respuesta diferente a cada alumno, adaptándonos a sus características individuales.

Otra cuestión importante es ¿qué rasgos debe tener el nuevo formador? Es importante que los profesores tengan espíritu emprendedor y ganas de aprender cosas nuevas, además

## Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

de gusto por los desafíos, pero no solo en el tema de las nuevas tecnologías, sino en su práctica docente. Es necesario seguir aprendiendo de todos los temas para poder dar respuesta a las necesidades de la sociedad. Los maestros tenemos que trabajar en coordinación con otros profesionales, por lo que es necesario tener la capacidad de trabajar en grupo y de saber comunicarse con ellos correctamente.

Para estar en un aula es necesario tener un buen bagaje de conocimientos y no limitarse a saber lo que se va a explicar ese día en el aula, ya que los niños tienen curiosidad por otros temas, y debemos saber contestarles adecuadamente (Sánchez, A., et al., 2008. p. 191).

También es necesario contestar a ¿qué dificultades hay en la formación del profesorado?, es importante conocerlas para poder enseñarles correctamente. Como ya he mencionado anteriormente, es necesario que los maestros nos sigamos formando. Debemos estar al día de lo que pasa en la sociedad en la que impartimos clase para poder adaptarnos a las necesidades de nuestros alumnos. Para seguir formándose lo más importante es tener motivación por aprender, nos tiene que interesar el tema y querer aprender del mismo.

Existen dificultades en la formación del profesorado, como ya he mencionado anteriormente, pero todas ellas se pueden superar si ponemos de nuestra parte. Para mí el principal problema es la desmotivación profesional, tenemos que ser flexibles y abiertos a nuevos campos de aprendizaje y ampliar los que ya tenemos.

Como conclusión decir que “el profesor que utiliza las TIC ha de ser ante todo y sobre todo un profesor y luego experto en TIC, o mejor, las dos cosas si es posible” (Rosalía Romero, et al, 2009. p. 123). Se debe combinar la educación con la tecnología y encontrar un equilibrio entre las dos. Es decir, es necesario saber que las nuevas tecnologías son una metodología más y que no por usarlas, se debe dejar de utilizar otras. Ante todo, su uso se debe adecuar a las necesidades de los alumnos (Sánchez, A., et al., 2008. p. 182).

### **3. ENSEÑANZA DEL INGLÉS EN EDUCACIÓN INFANTIL**

Una vez explicada la importancia de las TIC en la educación, para enlazarlas con el área de la enseñanza del inglés, voy a realizar una revisión teórica de la enseñanza del inglés en España. En primer lugar analizaré las leyes que marcan esta enseñanza y expondré la situación de la enseñanza del inglés en esta etapa.

#### **3.1. Marco legal en España**

En la LEY ORGANICA 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo, no aparece la enseñanza de una segunda lengua para educación infantil, pero en cambio para educación primaria sí. Aparece en el artículo 13, una de las capacidades es: “b) Comprender y expresar mensajes sencillos en una lengua extranjera.” (p. 28931), pero no especifica qué lengua tiene que ser. En educación secundaria y en bachillerato, también aparece aprender una segunda lengua, pero sin especificar qué lengua.

En la posterior ley, la LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en el artículo 14, ordenación y principios pedagógicos (educación infantil), expone que: “Corresponde a las Administraciones educativas fomentar una primera aproximación a la lengua extranjera en los aprendizajes del segundo ciclo de la educación infantil” (p.17167). Aunque en esta ley ya se tiene en cuenta la educación infantil en cuanto a la enseñanza de segundas lenguas, solo se regula la enseñanza de segundas lenguas en el segundo ciclo de educación infantil lo cual implica que en el primer ciclo de educación infantil al no estar regulado, es el centro educativo el que decide si se da o no una segunda lengua.

En la actual legislación, la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, la etapa de educación infantil no tiene variaciones, así que hay que cumplir la normativa anterior (LOE).

Como conclusión, decir, que la normativa manda unas directrices generales en cuanto a la enseñanza de una segunda lengua, pero que la gestión de la misma corresponde a los centros.

### **3.2. Marco legal en Aragón**

El artículo 20 de la ORDEN de 28 de marzo de 2008, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón, aparece un artículo que regula las enseñanzas bilingües en Aragón.

El artículo ya citado explica que “Los centros (...) deberán incluir en su planificación curricular los elementos del proyecto bilingüe del centro que permitan desarrollar el aprendizaje funcional de la misma” (ORDEN de 28 de marzo de 2008. p.4949).

En el área de lenguajes: comunicación y representación del segundo ciclo aparece como objetivo de área: “4. Iniciarse en el uso oral de una lengua extranjera para comunicarse en actividades dentro del aula, y mostrar interés y disfrute al participar en estos intercambios comunicativos” (p. 4968).

En las leyes que he revisado no aparecen indicaciones sobre qué metodologías utilizar en la enseñanza de una segunda lengua ni qué lengua es la que se tiene que enseñar en los centros educativos.

Como hemos visto la etapa de educación infantil en Aragón se rige por el currículo de educación, que como en el anterior caso marca unas directrices generales pero los centros deciden la lengua que se enseñará en el centro.

### **3.3. Educación infantil y lenguas extranjeras**

Se van a analizar datos obtenidos del ministerio de educación, ciencia y deporte sobre el porcentaje de alumnado que cursa lenguas extranjeras en el curso 2011 – 2012 (“Datos y cifras 2013 – 2014” p. 30) en los que se puede comprobar que la lengua más utilizada como primera lengua extranjera en España, es el inglés con un 73,3% en el segundo ciclo de educación infantil, seguida del francés con un 0,6%. Existe una diferencia muy amplia entre los dos idiomas.

En educación infantil, solo se estudia una primera lengua extranjera, por lo que en el apartado de segunda lengua ya no aparece dicha etapa. En el caso del primer ciclo de

# Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

educación infantil, tampoco aparece regulado, ya que es de carácter privado y no es competencia del ministerio de educación, ciencia y deporte. Véase anexo 1, figura 5.

## 4. LAS TIC EN EL AULA DE INFANTIL

### 4.1. Principios metodológicos en Aragón

En Aragón, nos debemos regir por los principios metodológicos de la ORDEN de 28 de marzo de 2008, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. Los principios metodológicos son a nivel general, por lo que afectan tanto al primer como al segundo ciclo de educación infantil. Los principios recogen la metodología a trabajar en los centros de Aragón.

Considero que son unas indicaciones muy amplias que permiten libertad a los centros para llevarlas a cabo como consideren. Todos estos principios son necesarios en educación infantil. En mi opinión lo más importante en las aulas es que se debe tener en cuenta el desarrollo de las capacidades físicas, motóricas, afectivas, emocionales, sociales e intelectuales, para poder adecuar el aprendizaje a sus características. También me parece necesario que los aprendizajes se den desde un enfoque globalizador y mediante el juego.

El principio “k)” es el que tiene relación con las nuevas tecnologías, es importante que los niños se familiaricen con las nuevas tecnologías desde edades tempranas. Es necesario que en el primer ciclo de educación se utilicen, para que las vean como un recurso del día a día.

A la hora de plantearnos el papel de las TIC en la educación es importante discernir si las TIC representan un fin o un medio. Romero señala que podemos diferenciar entre los que consideran la informática como fin u objeto de estudio de los que la consideran como medio o instrumento didáctico (2006. p.33).

Por un lado, la informática como fin, pretende que el alumno adquiera formación básica sobre el uso del ordenador. En este caso, se aprenden conocimientos y destrezas para su futuro laboral y social, por lo que sirve para una adaptación a la sociedad. Estos

## Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

aprendizajes dependerán de la edad de los alumnos, por ejemplo en educación infantil podemos enseñar el botón de encender el ordenador o abrir carpetas haciendo doble clic.

Por otro lado, la informática como medio. En este caso, la informática se utiliza para aprender contenidos, conceptuales, procedimentales o actitudinales, como números, colores, letras o formas entre otros. Se ve la informática como un instrumento de aprendizaje académico. Este se debe complementar con el anterior, y a su vez con las metodologías tradicionales de enseñanza - aprendizaje. Debemos distinguir entre aprender del ordenador o aprender con el ordenador.

En primer lugar, aprender del ordenador, consiste en “mediante la utilización de programas didácticos cerrados previamente diseñados con unos objetivos didácticos bien precisos” (Romero, 2006. p. 33), es decir, se aprenden los contenidos que el programa tiene diseñados. Por ejemplo, un programa en el que te dicta que botón teclear (clica la letra a o clica el círculo azul).

En segundo lugar, aprender con el ordenador, pretende que los niños refuerzen diferentes tareas escolares con el ordenador, “el objetivo didáctico está en la propuesta curricular realizada por el profesor para utilizar el ordenador como herramienta” (Romero. 2006. p. 34), se puede utilizar para reforzar aprendizajes adquiridos en clase, con un programa que no está destinado a eso, por ejemplo con el WORD, pedir a los alumnos que tecleen una serie de números o letras. En este trabajo nos centramos en la informática como medio a través del cual aprenden otros contenidos, en este caso el vocabulario de la segunda lengua, concretamente de inglés.

### Algunas posibilidades del uso de las TIC en infantil

Desde los tres años pueden realizar fichas, tanto confeccionadas por nosotros mismos como de la editorial, y bien de forma individual como en grupo. Por ejemplo, con el WORD podemos crear plantillas y dejar unos lugares habilitados para que los alumnos escriban, ya que “con el teclado los alumnos de infantil escriben con mayor soltura que con el lápiz y el papel. (...) Una simple explicación de algunas teclas como intro, tabulador y la de borrado será suficiente para comenzar a escribir con los más pequeños”. (Asorey et al. 2009. p. 115).

## Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

Otra de las posibilidades sugerida por Asorey et al es que “a través de los formularios podemos realizar fichas de lectura” (2009. p. 115) en las que los alumnos deberán leer las diferentes opciones para poder de forma adecuada a algunas preguntas, llenar huecos, etc. Aunque opción solo es posible realizarla en el último curso de educación infantil, edad en la que los niños ya comienzan a leer.

Asorey et al, recuerdan que si el ordenador lo conectamos a un cañón proyector las posibilidades del uso con las TIC aumentan, con la pizarra digital interactiva se pueden realizar multitud de aprendizajes ya que es táctil, y se pueden realizar las fichas de forma que todos los alumnos la vean y se pueden sacar voluntarios para hacerlas delante de sus compañeros.

Además “Mediante un buscador podemos encontrar soluciones, investigar sobre las unidades didácticas o proyectos que nos ocupan” (p.115). Si surgen dudas en clase sobre algún tema se pueden solucionar buscando en internet. De esta forma fomentamos la curiosidad de los niños, pero el inconveniente de esto es que fomentamos la inmediatez que quieren tener los niños, también se debe enseñar a esperar. Una posible opción sería anotar todas las dudas y al final de la clase solucionarlas, así vemos la solución pronto, pero sin fomentar que quieran saber las cosas en ese mismo momento. “Para adaptarse a la sociedad actual, es necesario enseñar a buscar información y aprender a seleccionar de varias fuentes, contrastar y elaborar hipótesis que resuelvan nuestras necesidades” (p.115). Una posible forma de asegurarnos que miran fuentes fiables es a través de las webquest, donde el maestro elabora una serie de preguntas relacionadas con el tema trabajado en clase y adjunta enlaces para buscar las soluciones.

Como ya hemos comentado anteriormente, con el cañón se amplían las posibilidades, con él “podemos visualizar imágenes, mapas, dibujos, documentales, películas, relacionadas con los aprendizajes que se están trabajando” (Asorey et al, 2009. p. 115). A través de internet se pueden buscar multitud de recursos para reforzar los aprendizajes de los niños. Hay que aprovechar todos los recursos de los que disponemos para poder adaptarnos mejor a los aprendizajes de nuestros alumnos.

Mediante un visualizador de diapositivas (existen varios, pero el más conocido es el Power Point), se pueden preparar presentaciones que complementen o amplíen los

## Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

contenidos trabajados en los libros. También se pueden utilizar para que los niños presenten algún tema en pequeños grupos.

Como explican Asorey et al, “Aprovechando el cañón también podemos crear nuestras propias fichas de escritura (2009. p.116)”. Tanto para imprimirlas y que los niños la realicen de forma tradicional en formato papel como para que la realicen en la pizarra digital.

Una de las posibilidades más curiosas que proponen Asorey et al es que “la cámara de video nos permite usarla de microscopio. Pequeños animales como insectos pueden enfocarse y aumentar su tamaño con el zoom de la cámara para ser observados (patas, antenas...), así como flores para descubrir los pétalos, estambres, etc.”. (2009. p. 116) Los niños de esta forma aprenden mediante la observación de los elementos de su entorno, facilitando un aprendizaje activo pidiendo que traigan cosas para observar. Esto no lo podemos aplicar a la enseñanza del inglés pero puede servirnos de utilidad en la enseñanza bilingüe.

Otra de las posibilidades que proponen Asorey et al, con las nuevas tecnologías es trabajar el lenguaje oral con la grabadora de sonidos, podemos grabar entre todos un CD con las canciones de clase para que se lo puedan llevar a casa y recordarlas. Así los padres pueden conocer las canciones o cuentos que se aprenden en clase (2009. p. 114 - 118).

En cuanto a las posibilidades de tipo de actividades, Romero propone diferentes metodologías, dependiendo de la ubicación del ordenador, estas son el aula de informática, el rincón del ordenador o el taller de informática. También hay que tener en cuenta los agrupamientos, Romero propone para las dos primeras metodologías tres posibilidades, trabajo en grupo, por parejas o de forma individual, y para el taller únicamente trabajo en grupo. Por último, el tipo de actividad dependerá de la autonomía que se dé a los alumnos, Romero plantea dos opciones clases dirigidas o libres, aunque considero que se puede realizar una mezcla de ambas (Romero, 2006. p. 37). En el apartado de aplicación práctica se plantearán actividades dependiendo de esta clasificación.

#### **4.2. Características de los programas infantiles**

Antes de crear un banco de recursos es necesario conocer las características del software para educación infantil. Según Haugland (1992) los efectos del ordenador en los alumnos dependerá de cómo sea utilizado y, será responsabilidad de los adultos realizar las elecciones apropiadas para que resulte beneficioso (Romero, et al 2009. p.67).

Urbina (2001), recoge algunos tópicos que se deben tener en cuenta en el software dirigido a los niños de educación infantil. (Romero, et al 2009. p. 68).

En primer lugar, la presentación del producto, el material tiene que ser atrayente para los alumnos, y aunque sea de carácter educativo, hay productos que no son gratuitos. Muchas veces estos productos se compran en los hogares cuando salen personajes conocidos para los niños, antes que por su contenido educativo. En cambio, en las escuelas debemos huir de esto, debemos primar que el contenido se adapte a nuestras necesidades, sin dejar de lado que la presentación sea agradable para los niños.

Por otra parte, la dispersión de edad, de acuerdo con Shade (1996), “un buen programa educativo debería ser adaptable a diferentes niveles de desarrollo (las ilustraciones, la interface, la estructura del programa), pero a grandes intervalos de edades” (Romero, et al 2009. p. 69). Es decir, los programas deben tener diferentes opciones de configuración, y que estos deben adaptarse a las necesidades de nuestra aula. Es conveniente especificar que, no solo se debe poder cambiar de edad, sino que también deben ser posibles otro tipo de configuraciones como puede ser el tamaño de las ilustraciones o la complejidad de las instrucciones.

Otra de las características a la hora de seleccionar un programa son las instrucciones que este da. No hay que olvidar que en educación infantil la mayoría de los niños todavía no lee, por lo que es necesario que los programas den las indicaciones de forma verbal. Es necesario que las consignas sean claras y no dejen lugar a dudas a los niños sobre lo que se tiene que realizar en la actividad.

De igual forma, es necesario tener en cuenta las barras de botones o menús, tienen que ser fáciles de comprender e intuitivos. Son parte del sistema de comunicación del programa con el usuario. En los programas para adultos también se tiene en cuenta, por

## Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

lo que tiene mayor motivo con los niños de todas las edades. Según Abramson (1998), “también deberían ser de un tamaño lo suficientemente grande y separado entre sí para evitar clics involuntarios” (Romero, et al 2009. p. 69). La mayoría los niños de educación infantil están aprendiendo a manejar el ratón por lo que es necesario que los iconos sean grandes para que estos puedan acceder a los contenidos con facilidad. Un exceso de ítems puede hacer que los niños se distraigan intentando abarcar todas las actividades sin centrarse en ninguna de forma concreta.

Por otra parte, los punteros deben estar ligados al diseño de la aplicación, sirven para interactuar con el programa. Es necesario que se vean bien en el fondo del programa para poder localizarlo con facilidad y que tenga un tamaño adecuado para la edad de los niños, no demasiado pequeños que les impida verlo correctamente o demasiado grande que no se adecue al tamaño del ícono de los programas.

En cuanto al uso del programa puede ser de forma tutelada o autónoma, los diseñadores deberán concretar en sus instrucciones esta característica, ya que es muy importante a la hora de planificar una clase.

Paralelamente, se encuentra la complejidad cognitiva de las tareas. Es necesario conocer si las actividades se adaptan a las necesidades cognitivas de nuestros alumnos. Si estás están secuenciadas, es necesario que la dificultad incremente a medida que se va avanzando. Las actividades deben suponer un reto para nuestros alumnos, esto quiere decir que no sean demasiado sencillas como para que les aburran o demasiado complejas como para que dejen de intentarlo por frustración.

Por otro lado, se deben adaptar a las capacidades psicomotoras de los niños, para ello son necesarias actividades de diferentes niveles de dificultad desde mover el ratón a hacer un clic en determinados sitios. Los programas deben ofrecer diferentes alternativas para que se puedan adaptar.

Por último, el tratamiento de los errores, los programadores que realizan el software lo realizan para que este funcione correctamente, pero también puede dar errores a la hora de utilizarlo en clase. Es un riesgo de las tecnologías, a veces pueden fallar y en muchas ocasiones no podemos hacer nada para que se solucione (Romero, et al 2009. Pp. 68 – 70).

## 5. BANCO DE RECURSOS PARA EDUCACIÓN INFANTIL

Este apartado consiste en un banco de recursos digitales para el aula de educación infantil. Según Murado (2010. p. 90) “Un recurso material puede definirse como cualquier objeto o instrumento que sirve para facilitar el aprendizaje en el contexto del aula”. Va a consistir en la selección de algunos recursos, ya que es imposible recuperar todos los existentes en la red dado que se crean nuevos recursos a diario.

Murado considera que “la selección del conjunto de materiales que lo conforman varía notablemente dependiendo de: el área de aprendizaje, el tipo de alumno y el objetivo perseguido”. (2010. p.90). En este caso el área de aprendizaje será el inglés, el tipo de alumno se refiere a la etapa educativa, que será educación infantil y en el caso del objetivo perseguido dependerá de la actividad.

Martínez define software educativo como “aquellos programas informáticos que han sido específicamente diseñados para contextos educativos formales o informales. (...) para que los usuarios, en casa o en la escuela, aprendan algo con ellos” (2011. p. 17). Merece la pena subrayar que el programa tiene que enseñar algo a los alumnos, no es un mero juego para que estos se entretengan. Es necesario adecuarse a las características evolutivas de los alumnos que tenemos en el aula para que realmente se den aprendizajes adecuados.

Martínez considera que estos materiales deben tener una serie de condiciones, la primera de ellas la “concepción didáctica”, es decir, tienen como base los conocimientos previos de los niños, además brindan información útil e importante y ofrecen *feed-back* motivante. La siguiente condición a tener en cuenta es la “presentación”, esto es que incluyen efectos sonoros agradables para los niños, se observa armonía entre el texto y las imágenes, alternan elementos de tensión y distensión en las actividades, etc., de igual forma, se debe tener en cuenta el “estilo de la comunicación” se refiere a que usan símbolos comprensibles para los niños, ofrecen mensajes orales claros y sencillos, tienen una estructura adecuada a niños, etc. En cuanto a los “aspectos técnicos”, deben ofrecer hardware adaptado a los niños, sin embargo esto no es una característica propia del programa sino del lugar dónde se vayan a utilizar. Y por último los “aspectos generales” que hacen referencia a si presentan situaciones contextualizadas a la realidad de los niños,

## Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

si procuran que los niños se identifiquen con los personajes y acciones que aparecen en el programa, si ofrecen respuestas y soluciones ante los problemas presentados o si generan que los niños tomen decisiones. (Martínez, 2011. p. 18).

### **5.1. Recursos para profesores**

Ahora vamos a pasar a ver diferentes recursos en la red para profesores, cada uno de ellos será analizado detallando una descripción del mismo y destacando los aspectos más importantes de esa página web, se añadirá el enlace y el título de la página para poder acceder a él con facilidad.

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

Título de la página: educación 3.0

URL: <http://www.educaciontrespuntocero.com/>

Descripción: es una página web en la hay noticias relacionadas con la educación a través de nuevas tecnologías, como pueden ser nuevas aplicaciones o entrevistas. Además en la categoría novedades analizan diferentes aspectos que afectan a las aulas como hardware o software nuevo. En esta categoría podemos encontrar por ejemplo análisis de accesorios o de diferentes equipos para el aula, así como aplicaciones para la comunicación familia – escuela o una comparativa de las diferentes plataformas educativas.

Otra de las categorías es la de recursos, esta está dividida por las diferentes etapas educativas (infantil, primaria, secundaria y educación superior). En la pestaña de infantil aparecen métodos pedagógicos, juegos educativos, lecturas, cuentos interactivos, apps, cortometrajes, etc. En el apartado de experiencias, podemos encontrar blogs, iniciativas, entrevistas a profesores, proyectos colaborativos y wikis, que nos pueden ayudar a orientar nuestra actividad docente. Hay un apartado destinado a las familias, en el que hay consejos (por ejemplo sobre redes sociales para menores o sobre regalos tecnológicos), videos didácticos, apps, recomendación de películas, recursos, guías, etc.

También hay un apartado de formación en el que podemos encontrar cursos de multitud de tipos, como pueden ser de nuevas tecnologías o de idiomas. Hay cursos gratuitos y de pago. En el mismo apartado hay libros, en el que se pueden descargar gratuitamente y hay recomendaciones de otros libros en formato papel. Por último, en esta sección podemos encontrar seminarios en los que anuncian talleres y jornadas para docentes. La última categoría está destinada a las convocatorias. En ella aparecen encuentros, congresos, premios y concursos.

Es una web muy completa y es muy útil tanto para los docentes como para los padres. Como se ha ido detallando se pueden encontrar multitud de recursos para el aula y para casa, también las últimas novedades relacionadas con la educación y las nuevas tecnologías.

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

Título de la página: **centro aragonés de tecnologías para la educación**

URL: <http://www.catedu.es/webcatedu/>

Descripción: esta página web pertenece al gobierno de Aragón y “ofrece servicios destinados a incentivar y facilitar el uso de las TIC en educación”. En la web podemos encontrar cursos, novedades, recursos didácticos, tutoriales y ayudas, jornadas en Aragón.

En la barra lateral izquierda, aparecen las diferentes categorías de las que dispone la página web. Si abrimos la categoría de buenas prácticas, aparecen experiencias de prácticas docentes en Aragón, las cuales nos pueden servir de guía para nuestra aula.

Al abrir la categoría de descargas, se abre un nuevo panel de menú principal que nos ayuda a ver todas las descargas de las que disponen. Hay un apartado de software con diferentes recursos didácticos para poder descargar gratuitamente. En la misma categoría hay un banco de recursos de sitios web de catedu.

En la primera barra que hemos nombrado (catedu) también aparece un apartado de blogs, en el aparecen blogs educativos de Aragón. Tiene un buscador muy completo que te permite filtrar los blogs por categorías, por participantes, por el formato o por el nivel educativo.

Volviendo a la web inicial podemos encontrar un apartado llamado “facilytic” si clicamos sobre él se abre un blog en el que hay guías y tutoriales que nos facilitan la labor docente. También hay foros para poder preguntar las posibles dudas que tenemos.

En esta web hay multitud de opciones para analizar. Me he centrado en las que considero más importantes. No he mencionado ARASAAC porque es muy completa y prefiero analizarla de forma individual en el siguiente enlace.

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

Título de la página: Portal Aragonés de la Comunicación Aumentativa y Alternativa

URL: <http://www.catedu.es/arasaac/>

Descripción: en primer lugar se debe explicar que son los SAAC “son formas de expresión distintas al lenguaje hablado, que tienen como objetivo aumentar (aumentativos) y/o compensar (alternativos) las dificultades de comunicación y lenguaje de muchas personas con discapacidad”. No solo sirven para eso, también pueden servir para que los diferentes profesores de un centro los utilicen como bits y así los niños tendrán un sistema estándar de dibujos.

Pueden servir para la enseñanza de vocabulario en diferentes idiomas. Por ejemplo la tutora puede emplearlos con las palabras en español y explicárselo (siempre el dibujo y la palabra escrita debajo) y la profesora de lengua extranjera realizar la misma acción, con la palabra escrita en la lengua que está enseñando. Así los niños relacionan el mismo dibujo y es más fácil saber de qué concepto se trata.

Hay una categoría destinada a herramientas online, en esta sección se pueden realizar muchos recursos imprimibles para el aula. En primer lugar tenemos que seleccionar los dibujos que vamos a necesitar y después acceder a esta sección. Nos permite por ejemplo crear animaciones con las imágenes seleccionadas, generar frases, horarios, calendarios o tableros. Además de diferentes juegos como es el bingo, la oca o el dominó tanto numérico como con dibujos. Estos recursos proporcionan muchas opciones para trabajar el lenguaje en el aula.

En descargas, se pueden descargar carpetas de pictogramas por categorías. Estos pictogramas están disponibles en varios idiomas como castellano, inglés o aragonés entre otros. Se descarga una carpeta con más de doce mil imágenes, organizadas alfabéticamente, aparece el nombre de cada una de ellas en el nombre del archivo, estas imágenes se pueden utilizar para hacer presentaciones de diapositivas para enseñar vocabulario, con imágenes estandarizadas y fáciles de reconocer.

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

Título de la página: **tiching. La red educativa escolar**

URL: <http://es.tiching.com/>

Descripción: es una web en la que hay recursos educativos, sección de compra de libros de texto, papelería y actividades. Se pueden ver los recursos sin necesidad de registrarse de forma gratuita, estos se dividen por etapas, hay de todos los cursos de infantil, primaria, secundaria y bachiller. Puedes registrarte accediendo con el rol de docente, de parent o de alumno.

En nuestro caso entramos en los recursos de educación infantil accediendo con el rol de docente, puedes filtrar los recursos por multitud de variables, en primer lugar hemos filtrado por la etapa educativa, se puede filtrar por curso o ver los de toda la etapa. Lo mismo ocurre con las competencias, puedes seleccionar una o varias. El idioma en que quieras los recursos (disponibles en castellano, inglés, catalán, vasco y gallego). También se puede seleccionar el tipo de medio (video, texto, imagen o interactivo), el tipo de actividad (ejercicio, test o examen, juego o teoría). También hay entradas en las que se adjuntan guías docentes.

También existe un apartado llamado comunidad, que es una comunidad educativa en la que puedes agregar docentes y conocer personas para contarnos las diferentes experiencias educativas. Es una red social de maestros en las que puedes establecer relaciones con personas de todo el mundo. También hay grupos, en los que todo el mundo habla del mismo tema, de forma similar a un blog.

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

Título de la página: **About education**

URL: <http://www.about.com/education/>

Descripción: es una web en la que se da información sobre educación en general y tiene multitud de recursos, entre los que están los de inglés como segunda lengua.

En la página principal podemos encontrar la información dividida por cursos o asignaturas, tiene una gran variedad opciones (química, psicología, lengua Española, educación musical, etc.)

En la sección “inglés como segundo idioma” (<http://esl.about.com/>), aparecen trucos para los docentes, nos podemos suscribir a lecciones diarias a nuestro correo electrónico, noticias, reportajes, etc.

En la parte de recursos está dividida por categorías, como inglés para principiantes, nivel medio o avanzado, tiene una sección de pronunciación, de gramática, de vocabulario, de lectura, etc.

En el apartado de vocabulario también se divide por categorías, en las que podemos encontrar diez diferentes, para la clase de educación infantil debemos ir a la categoría de vocabulario para principiantes. También hay un apartado de planificación en el que dan ejemplos para organizar la enseñanza del vocabulario. Hay un apartado de cursos, en los que hay diferentes modalidades, como puede ser el british Cambridge o el british american.

Es una página muy completa con multitud de opciones para todo tipo de profesorado, no solo de todas las etapas educativas. En el caso de la enseñanza del inglés como segunda lengua, como se ha ido comentando también es muy amplia la variedad de opciones que la página nos permite.

## 5.2. Recursos para el aula

En este apartado se van a analizar diferentes recursos online para aprender inglés a través de las nuevas tecnologías. Se van a utilizar las condiciones anteriormente mencionadas (Jeannette Martínez G, 2011. p. 18).

Título de la página: **anglés 365. Kinder**

URL: <http://www.angles365.com/classroom/infantil.htm>

Descripción: es una web con recursos interactivos online, en ella aparecen juegos divididos por temas y cuentos y canciones.

Tipo de contenido: juegos, cuentos y canciones

Concepción didáctica: brindan información útil acerca de los temas que aparecen, es vocabulario que pueden reforzar con estos juegos si los hemos trabajado en clase. Los temas que aparecen son ropa, números, colores, animales, comida, cuerpo, familia y las temporadas y el tiempo. Además de diversas canciones, cuentos y poemas.

Presentación: las actividades tienen música y efectos sonoros agradables para los niños, son dibujos muy coloridos y fácilmente reconocibles por los niños.

Estilo de la comunicación: usan iconos comprensibles para los niños, en las actividades utilizan mensajes orales claros y sencillos. Y existe relación entre los textos y las imágenes.

Aspectos generales: si elegimos las actividades de forma contextualizada con las unidades didácticas de la clase, podrán aprender de forma significativa los contenidos. En algunas actividades hay personajes con los que los niños se pueden sentir identificados. Hay actividades en las que los niños tienen que tomar decisiones, como por ejemplo en la actividad de la ropa tienen que vestir a un niño dependiendo de la estación del año, tienen que decidir qué ropa ponerles.

Título de la página: **contenidos educativos digitales. Junta de Extremadura.**

**Consejería de educación**

URL: <http://conteni2.educarex.es/?a=125>

Descripción: es una web de la consejería de educación de Extremadura en la que hay diferentes actividades para todas las etapas educativas. También hay actividades en inglés y en el área de música.

En la etapa de educación infantil, las actividades de inglés están divididas por temas, como son la casa, el colegio, los deportes, las rutinas o la granja entre otros.

Tipo de contenido: cuentos, repetición de vocabulario y juegos.

Concepción didáctica: tiene en cuenta los saberes previos, ya que antes de iniciar los juegos recuerda las palabras del vocabulario, así los alumnos que no las conozcan las pueden aprender y si ya las conocen les sirven de recordatorio.

Presentación: las actividades tienen música y efectos. Los dibujos e imágenes son agradables para los niños y con dibujos fácilmente reconocibles.

Estilo de la comunicación: las actividades reproducen mensajes orales claros y sencillos para los niños que todavía no saben leer. Por ejemplo, en los juegos de si / no aparece el “sí” de color verde y el “no” de color rojo, para facilitar la asociación a los niños.

Aspectos generales: las actividades son todas con temas conocidos para los niños, son los anteriormente mencionados (colegio, casa, deportes, rutinas, etc.) son contestos que los niños conocen. Los niños tienen que tomar decisiones en actividades como las de sí/no anteriormente mencionada.

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

Título de la página: **British Council. Little-Kids**

URL: <http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/little-kids>

Descripción: es una web en la que hay diversas categorías para aprender inglés, como son juegos, canciones, historias cortas, descarga de manualidades para imprimir, juegos de deletrear, una con pruebas de gramática y por último una para niños pequeños, esta es la que está destinada para los alumnos de educación infantil.

Tipo de contenido: juegos, canciones, historias, juegos de palabras y manualidades para imprimir.

Concepción didáctica: proporciona información útil a los niños a través de las actividades, por ejemplo en las canciones te permite descargar actividades para imprimir relacionadas con la canción y la letra de la canción si la quieres trabajar en el aula. Pero para estos contenidos hay que estar registrado en la web, el registro es gratuito.

Presentación: incluye música y efectos sonoros en todas las actividades, en los videos aparece debajo la letra de lo que va describiendo o cantando.

Estilo de la comunicación: los símbolos y los iconos son fácilmente reconocibles por los alumnos, en todas las actividades utilizan los mismos dibujos de los personajes para que los niños los reconozcan. Reproducen los mensajes de forma oral, los mensajes son claros y sencillos.

Aspectos generales: los recursos de la web sirven para aprender vocabulario de diferentes contextos, como pueden ser los animales del mar, no hay temas como la casa o el colegio, que son más fáciles para niños de edades tempranas. Pero por ejemplo, hay una canción sobre las partes del ordenador, que puede servir para conocer el vocabulario específico, es una canción muy divertida que está en el apartado de más mayores, pero se puede ir parando para explicarles las diferentes partes.

En los juegos tienen que tomar decisiones. Por ejemplo, el juego destinado para infantil consiste en reconocer las letras, un mono la dice y hay que clicar sobre la letra.

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

Título de la página: English for Little children

URL:[http://concurso.cnice.mec.es/cniced2005/132\\_English\\_for\\_Little\\_children/presentacion/presentacion.html](http://concurso.cnice.mec.es/cniced2005/132_English_for_Little_children/presentacion/presentacion.html)

Descripción: en esta web se presentan en primer lugar dos animales, cada uno corresponde a un nivel de dificultad. El que corresponde a educación infantil es el nivel uno, y su dibujo es un caracol, los temas que hay son: el colegio, el cuerpo, la ropa, la casa, la familia, los juguetes, la comida, los medios de transporte, los animales domésticos y los animales salvajes.

Tipo de contenido: juegos

Concepción didáctica: en primer lugar nombran los conceptos que se van a aprender en ese juego, y posteriormente hay diversos juegos diferentes, como puede ser unir, colorear dependiendo del color que te pidan, discriminación fonética haciendo clic en el objeto nombrado, etc. Parte de lo que saben los niños, ya que como he dicho al principio de la actividad les citan los contenidos que van a aprender.

Presentación: las imágenes están en armonía con los textos y tienen música y efectos motivantes para los niños. Son dibujos llamativos y coloridos que agrandan a los niños pequeños.

Estilo de la comunicación: facilitan la comprensión de actividades diciendo oralmente los objetos que aparecen señalándolos para que quede claro a qué objeto se refiere. Tiene una pronunciación clara y es sencillo de entender.

Aspectos generales: todos los temas (anteriormente citados), son contextualizados con el entorno más cercano del niño y son objetos fácilmente reconocibles por los alumnos. Los juegos permiten que los niños tomen decisiones, teniendo que elegir cuando se nombran los objetos.

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

Título de la página: **The Little animals activity centre**

URL: <http://www.bbc.co.uk/schools/laac/menu.shtml>

Descripción: es una web con diversas actividades, cada sección tiene un animal que le corresponde, dentro de las categorías aparecen los mismos animales, las diferentes secciones son: crear algo (manualidades y recetas para imprimir), juegos de números, galería (e-mail, chistes, adivinanzas, etc.), cuentos, juegos musicales y juegos de palabras.

Tipo de contenido: juegos y cuentos

Concepción didáctica: presenta información útil para los alumnos, son juegos con vocabulario diverso en el que los niños pueden aprender cosas nuevas. Por ejemplo, en el caso de los cuentos, son interactivos, mientras van contando el cuento y van subtítulándolo en inglés, van pidiendo que los niños realicen diferentes acciones en las que se nombra el vocabulario. De esta forma pueden asociar la palabra con el objeto.

Presentación: la página tiene música de fondo agradable para los niños, las actividades se presentan de forma que cada animal tenga asignada una materia y al entrar en los animales hay diferentes actividades sobre la materia seleccionada.

Estilo de la comunicación: van expresando los mensajes en voz alta a la vez que los van subtítulando. Se puede elegir que reproduzcan o no los mensajes de forma oral.

Aspectos generales: las situaciones de las actividades no son contextualizadas en un entorno cercano al niño ya que transcurren en un bosque.

Son actividades destinadas para niños entre 4 y 11 años. Algunas de ellas las he visto muy complejas para educación infantil, como son los juegos de palabras. Como inconveniente destacar que no están divididas las actividades por rango de edad que facilitaría el uso de la página a los usuarios, tanto a profesores, alumnos y padres.

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

Título de la página: **Up to ten**

URL: <http://www.uptoten.com/>

Descripción: es una web con canciones y juegos para niños hasta los diez años. Son actividades sencillas y muy intuitivas, los recursos de la web están disponibles tanto en inglés como en francés. Tiene dos personajes que aparecen en las actividades de la página, estos son Boowa & Kwala.

Tipo de contenido: dibujos para imprimir, juegos y canciones

Concepción didáctica: tienen secuencias fílmicas comprensibles para los niños, con videos de los personajes anteriormente citados. Los videos son fáciles de comprender ya que los dibujos son muy expresivos.

Presentación: la web tiene música pegadiza que a los niños les motivará, los dibujos tienen colores vivos para que los niños sientan interés por las actividades de la página web.

Estilo de la comunicación: los iconos son muy intuitivos y fáciles de entender, incluso para los niños que no leen todavía. Las canciones tienen la opción de aparecer subtituladas. Los mensajes de la página son claros y sencillos.

Aspectos generales: como ya he mencionado, las actividades y las canciones también están disponibles en francés. Los niños pueden identificarse con los personajes ya indicados, lo que nos puede permitir aprovecharlo para realizar las actividades que estos realizan en las canciones en el aula imitando sus gestos mientras las cantamos.

Las actividades no están en situaciones contextualizadas, se trata de juegos de coordinación, puzzles o carreras entre otros. No corresponden a una situación concreta del entorno de los niños.

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

Título de la página: **Kindersay**

URL: <http://kindersay.com>

Descripción: es una web de videos online para aprender vocabulario en inglés como segunda lengua. La página cuenta con tres partes, el abecedario (que ilustra cada letra con una imagen), palabras inglesas (organizadas por temas, en los que aparece la imagen y la palabra de la misma) y lengua de signos (en el que los videos son en la lengua de signos).

Tipo de contenido: videos

Concepción didáctica: es una web que proporciona información útil y que se puede utilizar para la enseñanza de vocabulario nuevo. No proporciona feed-back, solo se reproducen los videos y se oyen las palabras.

Presentación: es una web muy sencilla y muy intuitiva, se puede utilizar como recurso para los profesores y cuando los alumnos se familiaricen con ella dejarles probar libremente. No hay música de fondo, por lo que no interrumpe los videos.

Estilo de la comunicación: las reproducciones orales son comprensibles, hablan de forma clara y a un ritmo pausado para que se puedan entender correctamente las palabras.

Aspectos generales: la mayoría de los temas sí que están contextualizados en el entorno cercano del niño como puede ser la ciudad, la comida, la casa, el movimiento, partes del cuerpo, etc. Pero otros como aventuras, está más orientado a la fantasía, con palabras como castillo o hada; o el tema de animales en los que aparecen animales muy sencillos y del entorno como son los animales domésticos y otros animales como pueden ser los salvajes.

No hay personajes con los que los niños puedan sentirse identificados ni ofrecen preguntas ni respuestas. Son solo videos en los que se citan diferentes palabras. Me parece que es un recurso sencillo pero muy útil para la enseñanza del vocabulario.

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

Título de la página: ESL games

URL: <http://www.eslgamesplus.com/classroom-games/>

Descripción: diversidad de juegos educativos divididos por diferentes temas como pueden ser las partes del cuerpo, animales, colores, ropa, números, acciones, etc. entre otros.

Tipo de contenido: Juegos didácticos

Concepción didáctica: son juegos didácticos, el nivel más bajo considero que no es para educación infantil ya que muchas de las actividades para contestar hay que saber leer y en educación infantil todavía no es una competencia que han adquirido. Para primaria me parece una web muy completa con gran diversidad de juegos.

Presentación: no hay música ambiente en la web, pero si en los juegos, esto hace que los niños se motiven, el texto y las imágenes están en armonía.

Estilo de la comunicación: los símbolos son de fácil comprensión. En los juegos de contestar preguntas leen en alto la pregunta pero no las respuestas, esto impide que las actividades sean accesibles para niños de educación infantil.

Aspectos generales: las situaciones están contextualizadas en el entorno de los niños con temas cotidianos como anteriormente he citado. Pero no son juegos adecuados para el aula de educación infantil, ya que en las actividades es necesario saber leer.

No hay personajes con los que los niños se puedan identificar. Las actividades son de toma de decisiones, eligiendo la respuesta adecuada respondiendo a los criterios que pide la actividad.

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

Título de la página: **Fun english games**

URL: <http://www.funenglishgames.com/>

Descripción: recursos online en inglés gratuitos, está compuesta por juegos, actividades, hojas de trabajo y crucigramas. Los recursos son para niños de todas las edades y están organizados por el tipo de actividad. Para los niños de infantil es necesario que la profesora les deje la actividad preparada.

Tipo de contenido: juegos, actividades, fichas imprimibles y crucigramas

Concepción didáctica: para educación infantil hay pocas actividades online, pero en las fichas imprimibles hay dibujos para colorear que nos pueden servir para reforzar los temas trabajados en clase. Proporciona información útil a los alumnos, pero a partir de primaria.

Presentación: la web no incluye música ni efectos sonoros de fondo, los juegos sí que tienen música ambiental que los hace más agradables. La presentación de los símbolos es compleja y requiere saber leer para saber qué categoría abre.

Estilo de la comunicación: hay juegos de lectura y escritura en los que los niños pueden jugar por ejemplo a escribir en un periódico o leer poesías.

Aspectos generales: no aparecen personajes con los que los niños se puedan identificar. Es una web muy compleja para que la utilicen de forma autónoma los niños, pero se le puede sacar buen partido en las aulas de educación primaria guiados por la profesora.

# Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

Título de la página: Starfall

URL: <http://www.starfall.com/>

Descripción: web con multitud de juegos y actividades para niños de educación infantil, están organizadas por materias (matemáticas, lectura o canciones), además de por nivel (aprender las letras, aprender a leer, es divertido leer y se leer). También hay actividades por temas (navidad, aprender los días, haloween, entre otros).

Tipo de contenido: recursos didácticos

Concepción didáctica: proporcionar información útil para los niños y permite el aprendizaje significativo ya que los recursos están organizados por niveles. La página tiene feed-back motivante.

Presentación: la página principal no tiene sonido ambiente pero las actividades sí. El texto y las imágenes son de fácil comprensión y tienen armonía entre sí.

Estilo de la comunicación: los símbolos son comprensibles incluso para niños que todavía no leen, reproducen los mensajes oralmente de forma clara y sencilla. Y existe relación entre los textos y las imágenes.

Aspectos generales: presentan situaciones contextualizadas como son las diferentes fiestas (navidad, san Valentín, pascua, entre otras). Los personajes se van repitiendo en las diferentes actividades, lo que permite que los niños puedan sentirse identificados con ellos y reconozcan en siguientes contenidos de la misma página. Hay contenido de la web solo accesible para personas registradas en la misma.

### 5.3. Sistemas operativos

En primer lugar, hay que aclarar que es un sistema educativo, según Cobo & Martín, (1996), es “el soporte lógico imprescindible para convertir el soporte físico de un computador en una maquina utilizable por el usuario” (p. 1), pero Catalinas, (2002) amplia la definición añadiendo lo siguiente:

“Es un conjunto de programas básicos encargados de hacer posible el manejo del ordenador y la utilización de programas de aplicación, que actúa como intermediario entre usuario y el sistema (hardware), es decir, no es más que una interfaz entre ordenador y usuario que facilita a éste un entorno para que pueda ejecutar programas de aplicación y pueda controlar los dispositivos o periféricos conectados al ordenador” (p. 5).

Es decir, un sistema operativo es un programa que actúa como intermediario entre el usuario del ordenador y el hardware del mismo ya que el lenguaje maquina (binario) es muy complejo para trabajar con él. El sistema operativo es el encargado de dar las órdenes a los distintos componentes que hay en el computador para realizar una acción. Además, el s.o. también nos sirve como base para poder utilizar otros programas.

En este apartado se van a analizar dos sistemas operativos de código abierto “Linux Kidx” y “Qimo”. Para poder examinar estos temas debemos conocer antes unos conceptos básicos relativos al código abierto o al software libre.

El término software libre o free software es un término en inglés, una misma palabra (free) signifique tanto “libre” como “gratuito” y gran parte del software libre es gratuito, por lo que ha favorecido las malas interpretaciones: se considera equivalente los términos software libre y software gratuito. “El rasgo esencial que define el software libre es la libertad, no el precio” (Adell, 2006. p. 77). El propietario de los derechos sobre el software libre, es decir, el que crea el programa, garantiza a los usuarios del mismo, mediante una licencia, una serie de libertades definidas por Stallman (1996) que no otorga el propietario del software privativo, que “se reserva numerosos derechos en base a la legislación sobre propiedad intelectual” (Adell, 2006. p. 78).

## Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

Como ya se ha comentado, para que un software sea calificado como libre es necesario que cumpla cuatro libertades que deben tener los usuarios del software (Stallman, 1996) citado por Adell (2006. p. 79):

En primer lugar la “Libertad 0. Es la libertad de usar el programa para cualquier propósito” (Adell, 2006. p. 79). Los usuarios pueden utilizar el programa para lo que quieran, no están condicionados por las exigencias del creador del software, pudiendo así, utilizar un programa creado para un propósito para cualquier otro que resulte útil para el usuario. La siguiente libertad es la “Libertad 1. La libertad de estudiar cómo funciona el programa y adaptarlo a las propias necesidades. Una condición previa para que se dé esta libertad es el acceso al código fuente” (Adell, 2006, p. 79). En este caso los usuarios pueden acceder al código fuente (las claves del lenguaje deber ser públicas) para poder estudiarlo y adaptarlo a sus propias necesidades. La tercera condición para que se considere software libre es la “libertad 2. La libertad de redistribuir copias” (Adell, 2006, p. 79). El usuario puede realizar copias y compartir el programa con otros usuarios. Por último, la “Libertad 3. La libertad de mejorar el programa y hacer públicas las mejoras, de modo que toda la comunidad se beneficie. Esta libertad también requiere el acceso al código fuente” (Adell, 2006, p. 79). Con esta libertad se da permiso al usuario para mejorar el programa y hacer públicas esas mejoras para, así, ayudar a otras personas que quizás no tengan los conocimientos suficientes para poder adaptar el software por ellos mismos.

### **¿Por qué usar software libre en educación?**

Stallman (2003), citado en Adell (2006. p. 88), ha escrito un texto sobre las razones por las que las escuelas deberían utilizar exclusivamente software libre:

La primera razón que Stallman propone es que el software libre se puede copiar y redistribuir a precio coste. Las administraciones educativas pueden dotar de software, tanto sistemas operativos como programas, a todos los centros a muy bajo coste dedicando así los recursos ahorrados a otros temas necesarios para la educación.

Según Stallman la escuela ha de enseñar a los estudiantes valores y estilos de vida que beneficien a toda la sociedad, no solo contenidos, por lo que se debe “promover el uso de

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

software libre por la misma razón que se promueve el reciclaje: porque nos beneficia a todos” (Adell, 2006. p. 88).

Otra de las razones que propone Stallman es que el software libre favorece que los estudiantes aprendan cómo funcionan los ordenadores y el propio software, favoreciendo una mejor relación entre el usuario y el computador, evitando problemas durante el uso del mismo.

Por último, Stallman considera que las escuelas deben enseñar hechos, conceptos, principios y procedimientos, pero también valores. “La misión de la escuela es enseñar a las personas a ser buenos ciudadanos, a cooperar con los demás, a ser solidarios”, (Adell, 2006. p. 88). Es importante que en la escuela se enseñen valores positivos para la sociedad, como es el de compartir, las libertades antes mencionadas hacen referencia a compartir un programa además de las mejoras que puedas realizar, facilitando a otros usuarios software más específico y mejor adaptado a las distintas necesidades.

### 5.3.1. Linux Kidx

Linux kidx es un sistema operativo para niños de 2 a 10 años, su software es libre y gratuito. No disponemos de la información sobre los requisitos que necesita el ordenador para su instalación. En este sistema operativo no hay muchos programas para educación infantil. A continuación se explicarán dos de los programas que hay en el sistema operativo, adecuados para educación infantil. No es necesario instalar el sistema operativo en el ordenador, se puede descargar y grabar en un cd y arrancar desde él, de esta forma evitamos que los niños puedan acceder a nuestros datos y software instalado si el ordenador es compartido.

En el anexo 2 se encuentran las figuras relativas a este sistema operativo. En la figura 6, encontramos una imagen del escritorio.

#### GCOMPRIS

Es un programa a partir de dos años, con el objetivo de proporcionar alternativas gratis de software educativo. Ver anexo 2, figura 7.

Las actividades del mismo están organizadas por estrellas de dos clases en primer lugar las actividades que tienen 1, 2 o 3 estrellas simples son las actividades destinadas para niños de 2 a 6 años, y las actividades con estrellas complejas son para niños mayores de 7 años. Ver anexo 2, figura 8, en el que encontramos el ejemplo de la categoría de experimentación, aparecen actividades para diferentes edades. Algunos de los iconos en vez de tener estrellas tienen una flecha verde, lo que quiere decir que es un paquete de actividades de esa competencia. Ver anexo 2, figura 9, actividades de la categoría “descubre el ordenador”

Las actividades de este programa también están organizadas por competencias y hay ocho tipos de juegos: descubre el ordenador (actividades de experimentación con el ratón, ver anexo 2, figura 10, y el teclado), actividades de descubrimiento (de los colores, sonidos, de memoria, geografía, etc.), actividades de experimentar (ciclo del agua, electricidad, etc.), actividades de entretenimiento (futbol, tuxpaint, procesador de textos, etc.), actividades de matemáticas (numeración, calculo y geometría), puzzles (trangram,

## Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

torre de Hanoi, Sudoku, etc.), actividades de lectura (letras, números, encontrar la letra perdida, etc.) y juegos de estrategia (ajedrez, conecta 4, etc.).

En cada actividad se explica en qué consiste la misma, además de los prerrequisitos necesarios para poder usarla, el objetivo de la actividad y cómo se juega. Se abre un panel con flechas de color amarillo y de color verde para diferenciar en qué apartado estas. Ver anexo 2, figuras 11, 12 y 13. Esta información es útil para las maestras a la hora de dirigir una actividad.

### TUXPAINT

Es un programa de dibujo, similar al Paint, pero con más herramientas y pinceles. Ver anexo 2, figura 14. Con esta actividad pueden desarrollar su imaginación pintando y dibujando libremente. Es una actividad que se puede utilizar en la pizarra digital, para crear murales entre todos.

Se puede elegir si el fondo es liso (de una gran diversidad de colores) o tiene algún estampado, como por ejemplo cuadriculas o puzzles. Otra opción de fondo es agregar un dibujo para poderlo pintar. Ver anexo 2, figura 15.

En las herramientas disponibles hay sellos (de animales), pinceles, estampación de formas, insertar textos, entre otras. Otra de las herramientas es una llamada “Magic”, con diversos efectos para el dibujo, como dibujar bloques de ladrillo, railes, flores, arcoíris, invertir los colores de la lámina, hacer mosaicos, pintar césped, poner un efecto de cristal encima de lo que tenemos dibujado, hacer que la pintura gotee, entre muchos otros. Ver anexo 2, figura 16, en el que podemos ver ejemplo de tres herramientas.

### 5.3.2. Qimo

Qimo es un sistema operativo diseñado para niños a partir de tres años, basado en el código abierto. La interfaz de qimo ha sido diseñada para ser intuitiva y fácil de usar, proporcionando grandes iconos para todos los juegos. De la misma forma que en Linux Kidx, no es necesario, pero existe la posibilidad de instalar el sistema operativo en el ordenador, se puede descargar y grabar en un cd y arrancar desde él, de esta forma evitamos que los niños puedan acceder a nuestros datos y software instalado si el ordenador es compartido. Su software es libre y gratuito. Los requisitos de instalación son 256 MB de memoria RAM, 6 GB de disco duro y una CPU de 400 Mhz

Este sistema es más intuitivo que el anterior y con programas más adecuados a educación infantil, algunos de los programas son los mismos, ya que, son aplicaciones de código abierto que se pueden utilizar en sistemas operativos basados en Linux. En el escritorio aparecen los programas del sistema operativo. Ver anexo 3, figura 17. Los programas del mismo son: editor de textos, Gcompris (el mismo que en Linux Kidx), Child's play, Tux Paint (igual que en el anterior sistema operativo), Tux Math y Tux Type.

El editor de textos no es un programa destinado a educación infantil, pero se puede utilizar para reforzar actividades. Por ejemplo pidiendo que tecleen algún número o letra, por lo este programa es importante para esta etapa. De igual forma, se puede dejar que los niños experimenten libremente tecleando. Ver anexo 3, figura 18.

#### CHILD'S PLAY

Es un programa en el que hay multitud de juegos (ver anexo 3, figura 19 para ver el escritorio del programa), de memoria (de imágenes, de caracteres de letras tanto en mayúsculas como en minúsculas y sonidos), entrenamiento con el ratón, asociación de sonidos, entrenamiento con el teclado, rompecabezas, tarjetas / flashcards (láminas de vocabulario para aprender alfabeto mediante los animales), juego clásico de tenis, pac-man (comer letras en orden para formar una palabra) y el billar.

Ver anexo 3, figura 20, para ver un ejemplo de flashcard.

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

TUX MATH

Es un paquete educativo de juegos didácticos del área de matemáticas, con todo lo relacionado con el cálculo, hay que responder operaciones de forma ágil. La imagen del escritorio se adjunta en el anexo 3, figura 21. Se trata de un programa matemático pero que se puede utilizar para la enseñanza de vocabulario, como puede ser enseñar los números o los símbolos matemáticos.

Se puede jugar solo o con amigos, de dos a cuatro personas. Las actividades de entrenamiento son de sumas, restas, multiplicaciones y divisiones. Ver anexo 3, figura 22. También hay un juego de matemáticas sencillo para los alumnos de educación infantil, que consiste en teclear el número que va bajando (Ver anexo 3, figura 23).

TUX TYPE

Juego para familiarizarse con la mecanografía. En primer lugar hay un entrenamiento de mecanografía en el que consiste en teclear las letras que aparecen en la pantalla. Ver anexo 3, figura 24. Además tiene un juego que consiste en ir tecleando las letras que aparecen en los peces que llueven del cielo, se puede jugar tecleando solo las letras del abecedario o palabras completas relativas a diferentes temas, como los animales, los colores, las frutas, etc., entre otros. Ver anexo 3, figura 25 para ver el escritorio del juego y figura 26 para ver el ejemplo del juego.

## 6. APLICACIÓN PRÁCTICA

En este apartado se van a plantear actividades siguiendo la clasificación que plantea Romero (2006. p. 37). Se planteará una actividad para el aula de informática, una para un taller y otra para la metodología de rincones, entre otras.

Se debe tener en cuenta que antes de realizar cualquier actividad una serie de normas y pautas en el aula que se podrán crear entre todos los alumnos del aula. Las normas estarán referidas a normas de comportamiento y cuidado del equipo informático, como por ejemplo no estirar cables, no golpear el equipo o no manejar líquido cerca de la zona de aparatos eléctricos.

Antes de aprender actividades didácticas (en este caso de vocabulario), tienen que saber usar el ratón y se realizarán actividades para ello. Algunos consejos para el uso del ratón en educación infantil, es dejar suficiente espacio para que lo muevan y trabajen cómodamente, además los ratones deben ser pequeños que se adapten al tamaño de la mano del niño, por último, para ayudar a diferenciar entre un botón y el otro se pegará una pegatina sobre el botón izquierdo, que indicará que es el botón que deben usar para hacer clic.

# Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

## Actividad 1: Aprendemos animales

Se divide la clase en dos, y se va con una parte al aula de informática para realizar la actividad. Se destina para esta actividad una hora, contando los desplazamientos al aula, la ubicación de los niños, el encendido y apagado de equipos y la explicación de la actividad. La otra parte de la clase, se queda en el aula y puede acabar tareas pendientes o jugar, y al día siguiente se realiza la misma acción.

Para esta actividad utilizaremos el programa Child's Play ya explicado anteriormente. Dentro de las opciones que este nos permite, usaremos el recurso de los *flashcards*. Se plantea como una actividad semi-dirigida, ya que podrán trabajar libremente dentro de ella pero se les marca qué recurso utilizar (*flashcards*).

Esta actividad consiste en que van apareciendo imágenes de animales y su palabra escrita, de esta forma los niños aprenden vocabulario de animales y el abecedario. Cada vez que se cambia de imagen, el programa pronuncia el nombre del animal y su onomatopeya. Se puede dirigir la actividad pidiendo que tecleen una determinada letra para conocer un animal con esa letra.

El objetivo didáctico de esta actividad es aprender el vocabulario de los animales. Se evaluará preguntando a los niños, se les dirá una letra y ellos tendrán que decir un animal que empiece por esa letra.

Véase anexo 4, figuras 27 y 28.

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

Actividad 2: taller de dibujo

De forma grupal haremos un taller de dibujo, con el programa Tux Paint, explicado anteriormente en los sistemas operativos (véase anexo 2, figuras 14, 15 y 16). Esta actividad sirve de refuerzo, una vez los niños hayan interiorizado los conceptos de los colores y las formas geométricas.

El taller consistirá en dibujar en la pizarra digital, de esta forma recordaremos colores y formas, en primer lugar la maestra dirigirá los dibujos a realizar. Por ejemplo, “*draw a red circle*” o “*draw a yellow triangle*”. Se darán dos condiciones para el dibujo. Se podrá ir añadiendo vocabulario de figuras o colores para el aprendizaje de esos conceptos.

La segunda parte de la actividad, consistirá en que los niños dibujen a partir de una característica, por ejemplo, “*draw something blue*” o “*draw something square*”, de esta forma a la vez que fomentamos su creatividad, podemos evaluar los conceptos por separado.

Esta misma actividad se puede hacer con otros temas, por ejemplo dibujando un monstruo entre todos. (*Eight eyes o three arms*).

## Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

### Actividad 3: el rincón del ordenador

Consiste en la metodología típica de rincones, que se basa en ir rotando por los diferentes partes del aula. En este caso se va a explicar una actividad que se plantea para el rincón del ordenador.

El agrupamiento de este rincón sería por parejas, para que puedan manejar el ordenador ambos, en los rincones se suele dejar a los niños experimentar libremente. Para que puedan trabajar en el ordenador sin ningún tipo de peligro se instalará uno de los sistemas operativos explicados anteriormente. Para el aula de educación infantil considero que es más adecuado Qimo porque es más intuitivo y sencillo.

En muchas de las actividades, como ya se ha mencionado anteriormente, se trabaja el vocabulario, esta actividad no es específica para su aprendizaje, pero mediante la experimentación lo irán aprendiendo. De esta forma aprenderán el vocabulario que aparece en las actividades y el propio del ordenador, como puede ser ratón o teclado.

Se dejará a los niños explorar las actividades que Qimo ofrece y la maestra irá supervisando los diferentes rincones del aula proporcionando ayuda en caso de necesitarla.

Además en esta actividad los niños aprenderán los nombres del hardware del ordenador. Por lo que se enseñarán flashcards de los mismos a la vez que se irán señalando en el ordenador del aula. Por último, se imprimirán y se pondrán en el aula a la vista de todos los alumnos.

Véase anexo 4, figura 29.

## Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

### Actividad 4: Bingo de frutas

En primer lugar se elige el tema de vocabulario. Y con el creador de bingos de ARASAAC se crean los tableros del bingo. En este caso se ha elegido el tema de las frutas, se buscan las imágenes en el buscador de ARASAAC, se van añadiendo a la selección, y cuando se tienen todas las palabras que tienen que aprender los alumnos se va a la categoría “Herramientas online” y se elige la del bingo.

En el primer paso, aparecen las imágenes seleccionadas y un recuadro en el que se puede poner el nombre de las frutas en este caso. El nombre se escribe en el idioma que vamos a dar la clase, en este caso en inglés. En el segundo paso, da diferentes opciones de configuración general, como la fuente o el color de las palabras, además de los elementos que queremos por página y el número de páginas, es decir, de tableros de bingo que queremos crear.

Por último, se da a generar bingo y la herramienta, genera directamente los tableros, teniendo en cuenta de que ningún tablero puede ser igual que otro.

La actividad consiste en jugar al bingo, pero en vez de decir números se van diciendo las palabras de vocabulario que hemos elegido, en este caso de las frutas. Y el que tenga todas las palabras de su tablero tiene que decir bingo. La actividad se realizará en inglés.

La evaluación de esta actividad consiste en observar que alumnos marcan correctamente la palabra citada.

De la misma manera se pueden crear dominós tanto encadenados como numéricos. Se pueden realizar con las mismas imágenes con las que se ha creado el bingo para que sea más fácil asociar las imágenes.

Véase anexo 4, figuras 30, 31 y 32.

Esta actividad puede ocasionar algún problema como puede ser que los niños no conozcan el concepto a buscar o que se distraigan mirando el tablero del compañero.

## Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

### Actividad 5: Hacemos fotografías

En esta actividad se dividirá la clase en cuatro grupos, y a cada grupo se le asigna un color, por ejemplo los colores del Parchís. A cada grupo se le dejará una cámara de fotos y tendrá que hacer fotografías a objetos por el colegio del color que se le ha asignado.

Existen cámaras de fotografías para niños pequeños, teniendo en cuenta la posibilidad a golpes y caídas. Es una actividad creativa en la que los niños pueden experimentar con su entorno, dándoles la oportunidad de expresar lo que les rodea. La actividad se plantea para que los niños expresen oralmente lo que ven.

Posteriormente se pasarán al ordenador y se expondrá oralmente en clase, los niños tendrán que decir que color les ha tocado en inglés y explicar que han fotografiado. Si el objeto es algo que hemos estudiado en clase, deberán explicarlo en inglés sino, se les dirá la palabra para que la aprendan.

Es una actividad para fomentar la expresión oral, pero puede ser que tengamos niños en clase tímidos que no quieran hablar en público, se irán haciendo preguntas para facilitar que el niño hable de lo que ha fotografiado.

### Actividad 6: Presentación de diapositivas

Mediante un programa de presentación de diapositivas, como puede ser el Power Point, se pueden exponer diferentes palabras de vocabulario. En este caso se ha elegido el tema de las profesiones, las imágenes son de ARASAAC, para utilizar siempre el mismo estilo de imagen y que facilite a los niños su reconocimiento.

Esta actividad consiste en pasar las diapositivas de la misma forma que se pasan los bits de inteligencia de forma manual. A los niños les llama mucho la atención la pizarra digital.

Los niños repetirán las palabras que se enseñan en las diapositivas y representaremos cada una de las profesiones con un gesto que las identifique. Por ejemplo: el panadero lo representaremos amasando pan, el bailarín dando una vuelta y el maestro haciendo el gesto de explicar en la pizarra.

## Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

Posteriormente se irán diciendo las profesiones en inglés y los alumnos tendrán que hacer el gesto de la misma. Otra forma para conocer si los niños han aprendido las palabras es ponerles la diapositiva y tendrán que decir el nombre de la profesión.

Véase anexo 4, figura 33

### Actividad 7: Video educativo

A través de Youtube, se pueden aprender multitud conceptos, para ello se debe seleccionar un video en el que se pronuncien correctamente las palabras que queremos que aprendan nuestros alumnos.

Esta actividad es un complemento a la clase, pero no se debe utilizar para enseñar así los conceptos. Sirven para ayudar a interiorizarlos a través de canciones o cuentos.

Un canal que nos puede ser útil es el de “British Council. LearnEnglish Kids”, ya mencionada anteriormente su página web.

En este caso se ha elegido una canción sobre los animales del zoo (*We're going to the zoo*), que bailaremos en clase a la vez que la cantamos para aprender los conceptos. Se asociarán diferentes gestos a los animales que aprendemos. Por ejemplo: el canguro saltando o el pingüino andando con los pies juntos.

Véase anexo 4, figura 34

## Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

### Actividad 8: JClic

Jclic es un programa que permite crear recursos para el aula, se tiene que descargar en el ordenador del aula para poderlo utilizar. En la web hay instrucciones detalladas de como programar los recursos, se pueden crear rompecabezas, memorys, flashcards, etc.

La web también da la opción de descargar recursos creados por otros profesores que han subido a internet. En este caso he elegido esta opción para la actividad. En la búsqueda de actividades, da diferentes opciones, como es el área, el idioma o el nivel. En este caso, se ha buscado en el área de lengua, en inglés y el nivel; educación infantil.

He elegido el tema de los colores, por lo que me lleva al proyecto del colegio CEIP Castra Caecilia, que Martínez de Tejada (2014) ha compartido su actividad.

Se descarga y se instala en el JClic. Este proyecto se divide en dos partes, en primer lugar “Flashcards” en las que se enseña el vocabulario a los alumnos, aparece un cuadrado con el color a enseñar y debajo el nombre del mismo, a su vez va diciendo el nombre del color que aparece. Este apartado se basa en enseñar los colores a través de flashcards. En clase se trabaja pasando las diapositivas y repitiendo el nombre del color que aparece, se puede realizar en la asamblea de forma grupal o de forma individual en el rincón del ordenador.

En segundo lugar, el apartado de las actividades en las que hay actividades relacionadas con los colores anteriormente aprendidos, estas son: relacionar el nombre con el color; que consiste en unir con una flecha el nombre y el color que aparece, memorys; consiste en recordar en qué orden están las fichas boca abajo y unir las que tienen algo en común, por ejemplo nombre y color, relacionar animales con su color; de la misma manera que la primera actividad, está consiste en unir con una flecha el animal de un determinado color con el flashcard del mismo color y diferentes puzzles a través de imágenes que han ido apareciendo en las actividades, como son los animales.

Véase anexo 4, figuras 35, 36 y 37

## 7. CONCLUSIONES Y VALORACIÓN PERSONAL

En este trabajo de fin de grado se trata la importancia de las nuevas tecnologías en educación infantil, en él, se desarrolla el cambio de la sociedad globalizada y el incremento de las relaciones internacionales, y como esto, hace necesario aprender a utilizar las TIC. Por todo ello, es importante que estos aprendizajes se realicen a edades tempranas. A continuación, se hace un recorrido a través de las diferentes normativas y se plantean diferentes metodologías para educación infantil. Como punto fuerte, se proporciona a los docentes recursos para llevar las nuevas tecnologías al aula y se han facilitado recursos de interés para los maestros, así como, actividades.

La labor educativa, cada vez tiene mayor dificultad ya que vivimos en una sociedad muy cambiante, y tenemos que ir adaptándonos a la realidad continuamente. Es preciso tener en cuenta que la etapa de educación infantil es muy compleja, hay mucha diferencia entre los niños de 0 a 6 años. Es necesario que los responsables de la educación de los niños nos coordinemos, debemos brindarles apoyo y nos tenemos que comprometer por mejorar la calidad educativa. Los gobiernos, tanto nacionales como autonómicos, los centros, los docentes, las familias y los propios alumnos son responsables de la educación actual. Las familias y el centro tienen que trabajar de forma paralela.

Las nuevas tecnologías permiten un aprendizaje estimulante y motivador, además de poder adaptar las actividades al proceso de enseñanza y aprendizaje.

La etapa de educación infantil es la más importante, ya que se sustentan los conocimientos de las etapas posteriores, en esta primera etapa se forman las bases de la personalidad. Se debe facilitar desde la escuela que los niños tengan un desarrollo global de sus capacidades (físicas, motóricas, afectivas, emocionales, intelectuales y sociales). Se deben tener presentes las diferencias individuales y las necesidades específicas de nuestros alumnos.

Es necesario que los maestros no pierdan la motivación docente, y sigan formándose de forma permanente, para poder dar respuesta a las necesidades actuales, actualmente hay muchos cursos e información disponible para mejorar nuestra carrera como docentes y nuestra práctica educativa.

## Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

Las nuevas tecnologías tienen muchas potencialidades para la educación, son prácticas educativas innovadoras y necesarias para el avance en nuestra sociedad. Debemos proporcionar múltiples oportunidades de aprender y desarrollarse. La metodología debe adaptarse a los alumnos y proporcionarles experiencias y debe dar la oportunidad de que los alumnos aporten aprendizajes nuevos al aula, mediante la participación activa. Se tienen que proporcionar diferentes recursos en función de la demanda.

Es necesario encontrar un equilibrio entre metodologías, es un error sustituir las metodologías tradicionales por las nuevas tecnologías, no se debe evitar el juego, la comunicación en las asambleas, la psicomotricidad, etc. por usar las nuevas tecnologías. Es necesario que los niños se tienen que relacionar con sus iguales. Otro error frecuente con las nuevas tecnologías es utilizarlas solo de forma lúdica, se les tiene que sacar partido didáctico. Se debe tener una visión general de las posibilidades que las TIC nos proporcionan. Es importante saber en qué momento se deben utilizar cada una de las metodologías para adecuar los aprendizajes a la realidad de nuestras aulas. El aula debe ser un sitio en el que los niños se sientan seguros, acogidos y confiados para que puedan aprender correctamente.

Los niños en la actualidad pasan muchas horas delante de las pantallas (tanto en los ordenadores como en los móviles), tenemos que fomentar también los aprendizajes mediante el movimiento y el juego al aire libre. Es importante que los docentes combinen todo tipo de aprendizajes en las aulas para un correcto desarrollo global de los niños.

En definitiva, vivimos en una sociedad globalizada en la que la revolución digital es cada vez mayor, el desarrollo de dispositivos va en aumento. Vivimos en un contexto cada vez más complejo y cambiante e inmerso en la sociedad de la información y el conocimiento. Tenemos que formar a los niños de forma integral y más autónomos, vivimos en una sociedad plurilingüe en la que es necesario el aprendizaje de lenguas extranjeras, por eso he situado mi trabajo en la enseñanza del inglés.

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

## 8. ANEXOS

### ANEXO 1: DATOS Y CIFRAS

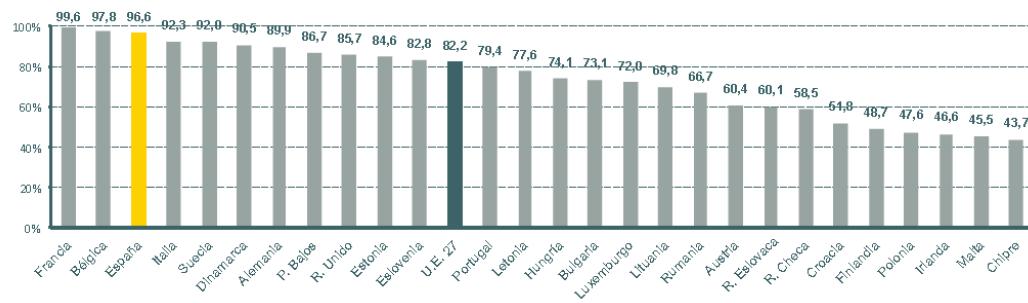
#### *La educación infantil*

##### Evolución de la Educación Infantil

	2002-2003	2007-2008	2012-2013
<b>Alumnado matriculado</b>	<b>1.282.092</b>	<b>1.643.016</b>	<b>1.900.173</b>
Primer ciclo (0-3 años)	142.612	285.997	437.279
Segundo ciclo (3-6 años)	1.139.480	1.357.019	1.462.894
<b>Centros que imparten E. Infantil</b>	<b>15.975</b>	<b>18.309</b>	<b>21.690</b>
Centros públicos	11.337	12.559	14.416
Centros privados	4.638	5.750	7.274

**Figura 1. Datos de la evolución de la educación infantil (“Datos y cifras 2013 – 2014” p. 16)**

#### Tasa neta de escolarización a los 3 años. Países Unión Europea. Curso 2010-2011

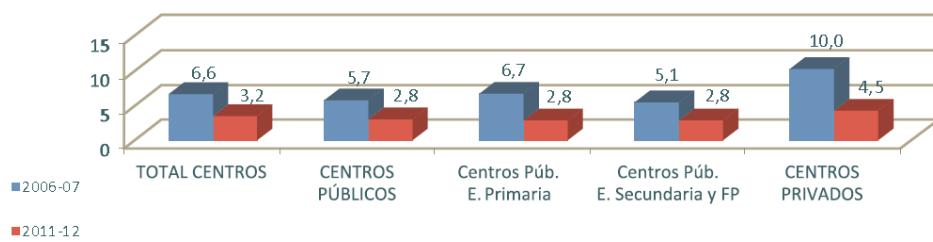


Fuente: Eurostat.

**Figura 2. Tasa neta de escolarización a los 3 años. Países Unión Europea. Curso 2010 – 2011 (“Datos y cifras 2013 – 2014”. p. 17)**

**Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil**

**Número medio de alumnos por ordenador destinado a tareas de enseñanza y aprendizaje<sup>(1)</sup>**



(1) Se consideran los ordenadores destinados preferentemente al profesorado y a la docencia con alumnos.

**Figura 3. Número medio de alumnos por ordenador destinado a tareas de enseñanza y aprendizaje. (“Datos y cifras 2013 – 2014”. p. 29)**

**Porcentaje de centros educativos con banda ancha de conexión a Internet<sup>(1)</sup>**

	2011-12	2006-07
<b>TOTAL</b>	<b>91,3</b>	<b>56,8</b>
CENTROS PÚBLICOS	89,6	53,3
Centros E. Primaria	87,0	44,8
Centros E. Secundaria y Formación Profesional	96,8	76,6
CENTROS PRIVADOS	96,9	69,0

(1) Se considera banda ancha la conexión de al menos 1 Mb. La práctica totalidad de los centros educativos tienen acceso a Internet, 99,3% en el 2006-2007 y 99,5% en el 2011-2012.

**Figura 4. Porcentaje de centros educativos con banda ancha de conexión a internet. (“Datos y cifras 2013 – 2014”. p.29)**

*El estudio de lenguas extranjeras como materia*

**Porcentaje de alumnado que cursa lenguas extranjeras. Curso 2011-2012**

	Inglés	Francés	Otras lenguas extranjeras	Total
<b>Primera lengua extranjera</b>				
E. Infantil Segundo Ciclo	73,3	0,6	0,2	74,1
E. Primaria	98,6	0,6	0,2	99,4
ESO	98,1	1,4	0,3	99,8
Bachillerato	95,5	1,6	0,3	97,4
<b>Segunda lengua extranjera</b>				
E. Primaria	0,4	5,1	0,6	6,1
ESO	2,1	36,9	2,8	41,9
Bachillerato	2,2	20,6	1,3	24,1

**Figura 5. Porcentaje de alumnado que cursa lenguas extranjeras. Curso 2011 – 2012 (“Datos y cifras 2013 – 2014”. P 30)**

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

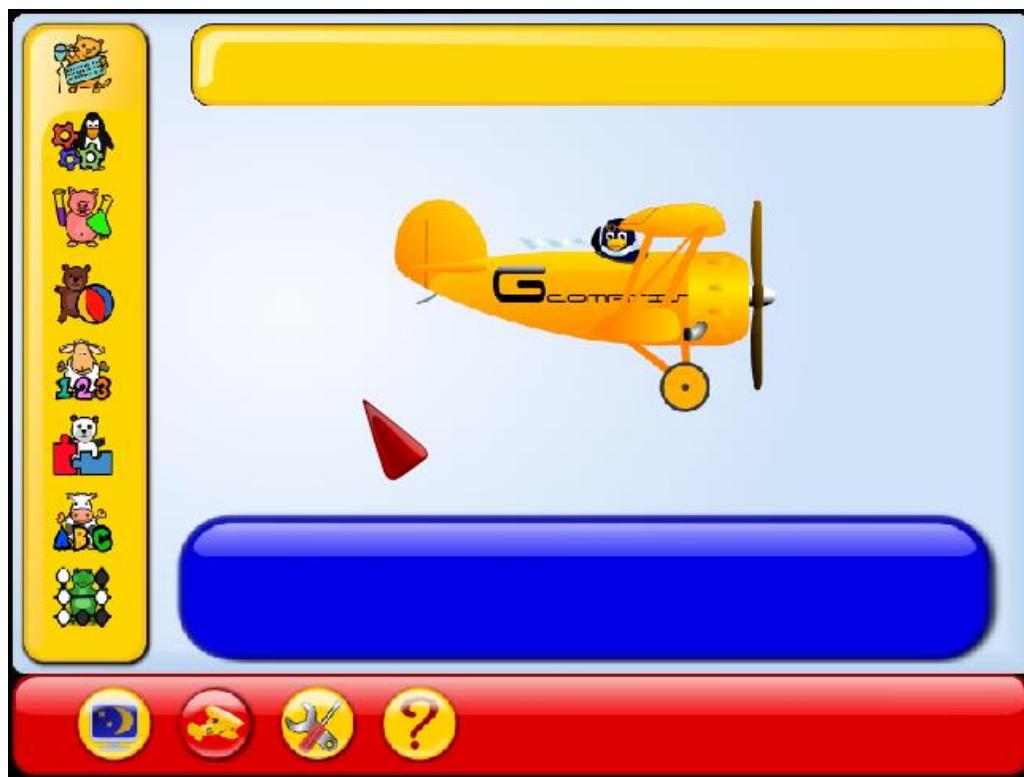
ANEXO 2: LINUX KIDX



**Figura 6. Escritorio Linux Kidx**

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

GCOMPRIS



**Figura 7. Escritorio Gcompris**



**Figura 8. Ejemplo apartado (experimentación)**

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil



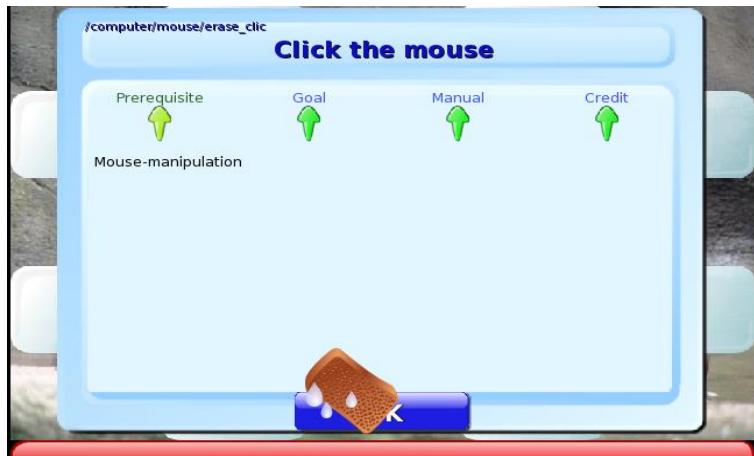
Figura 9. Ejemplo del apartado “Descubre el ordenador”

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil



Figura 10. Ejemplo actividades de manejo del ratón

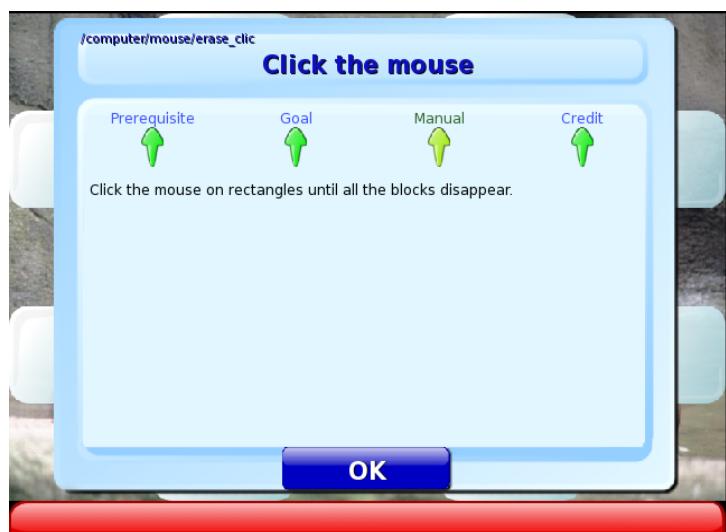
Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil



**Figura 11.** Ejemplo de prerequisito de una actividad.



**Figura 12.** Ejemplo de objetivo de una actividad



**Figura 13.** Ejemplo de manual de una actividad

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

Tux paint

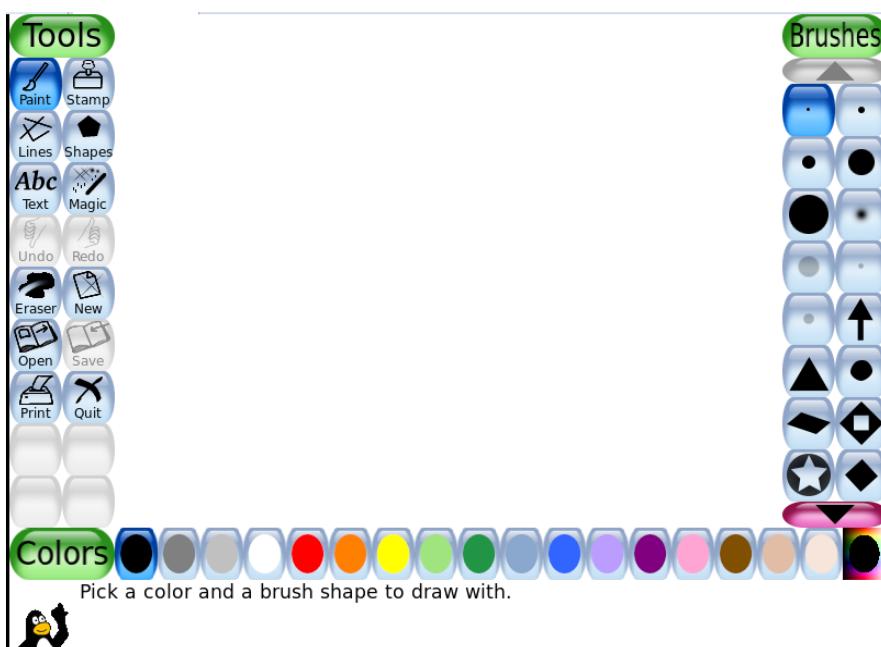


Figura 14. Escritorio Tux Paint

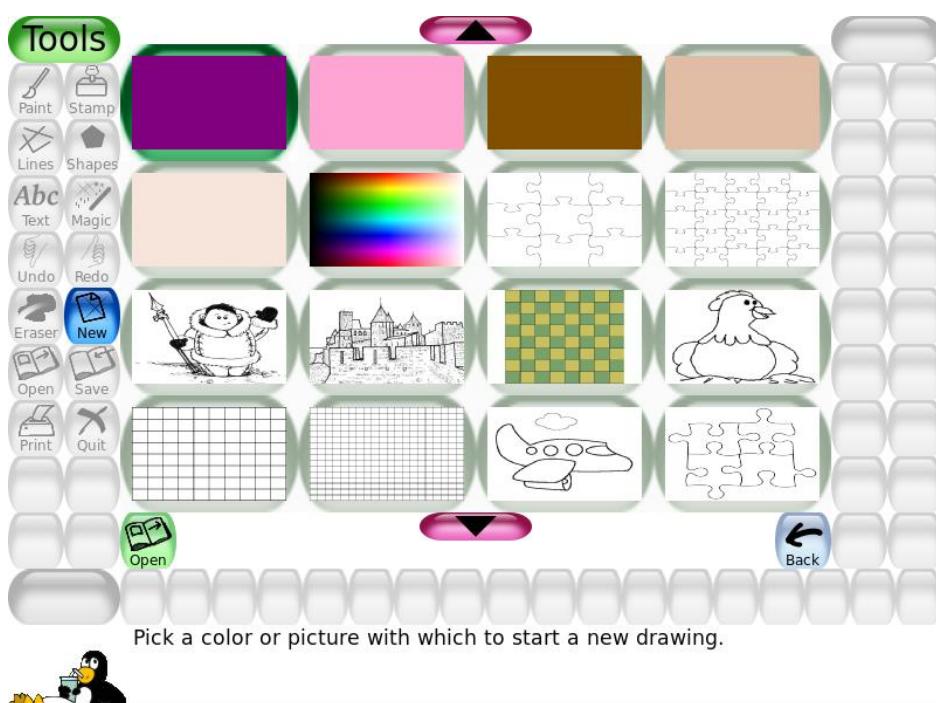


Figura 15. Fondos Tux Paint



**Figura 16. Herramientas Tux Paint**

- A) Herramienta “Magic”
- B) Herramienta “Pinceles”
- C) Herramienta “Sellos”

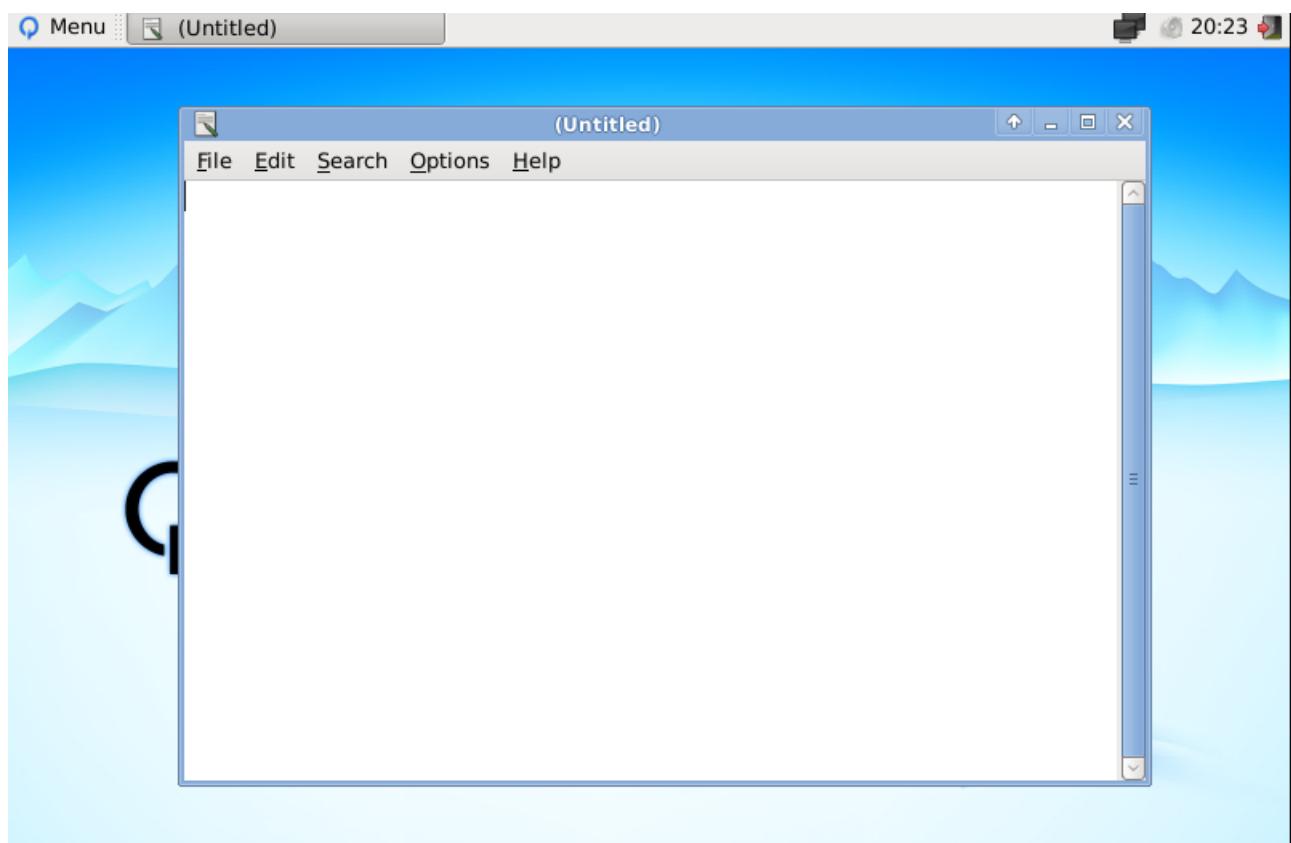
ANEXO 3: QIMO



Figura 17. Escritorio Qimo

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

Editor de textos



**Figura 18.** Editor de textos

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

Child's play

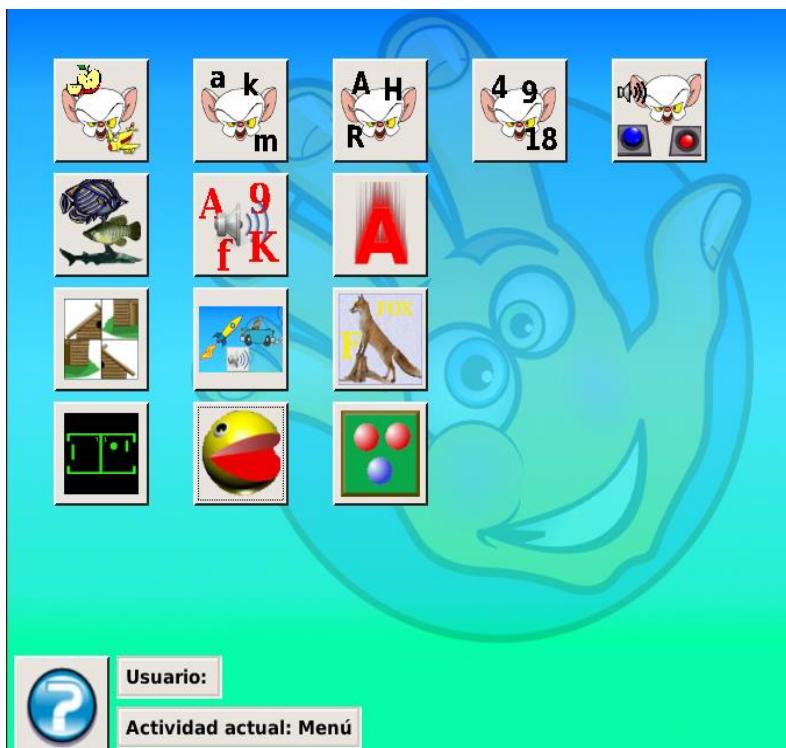


Figura 19. Escritorio Child's play



Figura 20. Ejemplo actividad (Flashcards)

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

Tux Math

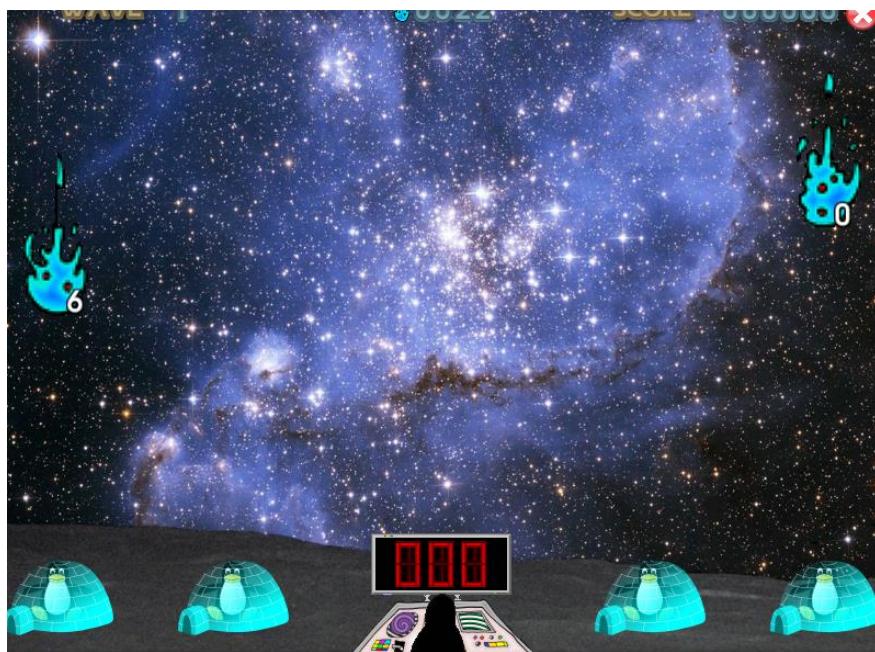


**Figura 21.** Escritorio Tux Math



**Figura 22.** Entrenamiento matemáticas

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil



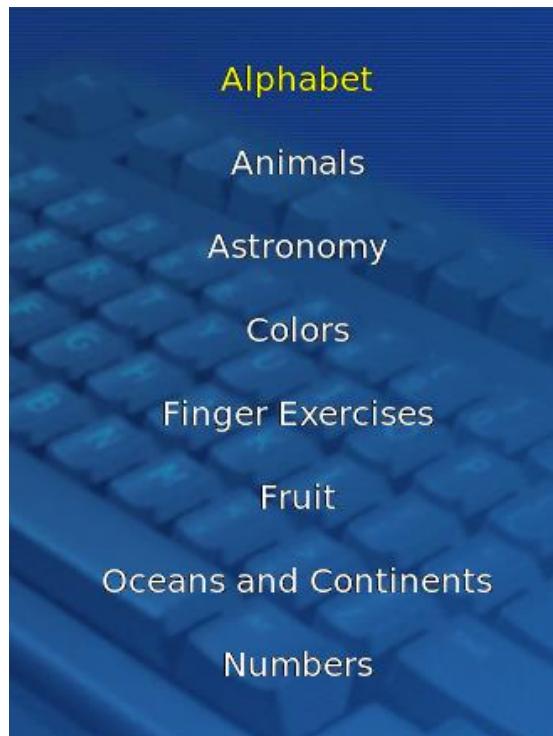
**Figura 23. Juego de matemáticas**

Tux Type

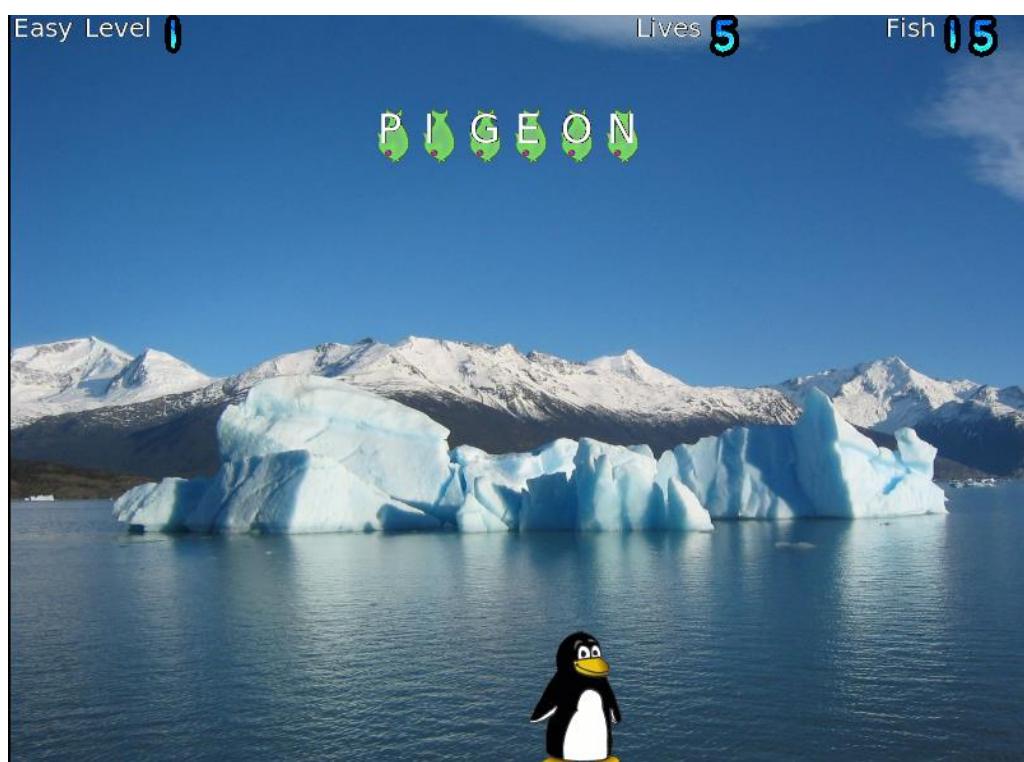


**Figura 24. Mecanografía**

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil



**Figura 25. Escritorio Juego “Fish Cascade”**



**Figura 26. Ejemplo juego “Fish Cascade”**

ANEXO 4. ACTIVIDADES

**Childsplay\_sp information**

**The aim of the game:**  
This is a game to teach the alphabet to very little childrens.

At the start of the game, a photograph of an animal is shown, above the picture the name of the animal is written. On the left the initial of the animal name is shown. Then the animal name is spoken ('the dog'), and the animal makes his cry ('woof' 'cui-cui' etc.). Each part of the screen can also be clicked on to make the animal scream, his name or initial spoken.

**Tip:**  
When a letter is hit on the keyboard, a corresponding animal is shown.

This activity has 1 levels  
This activity belongs to the category: Alphabet

**Ok**

Figura 27. Explicación actividad

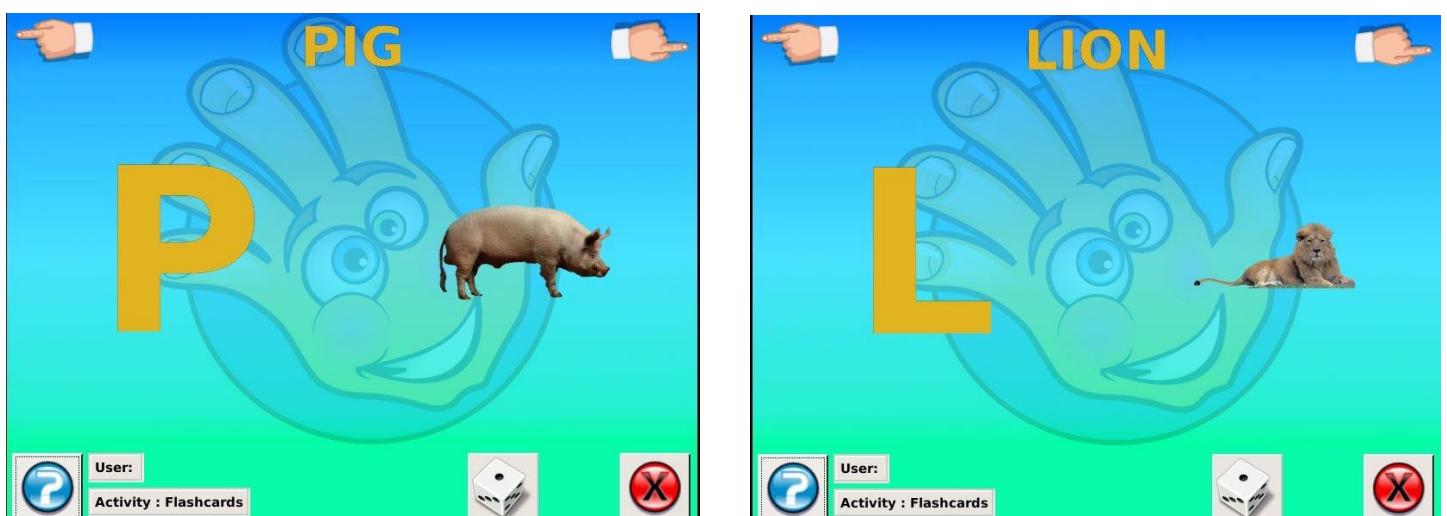
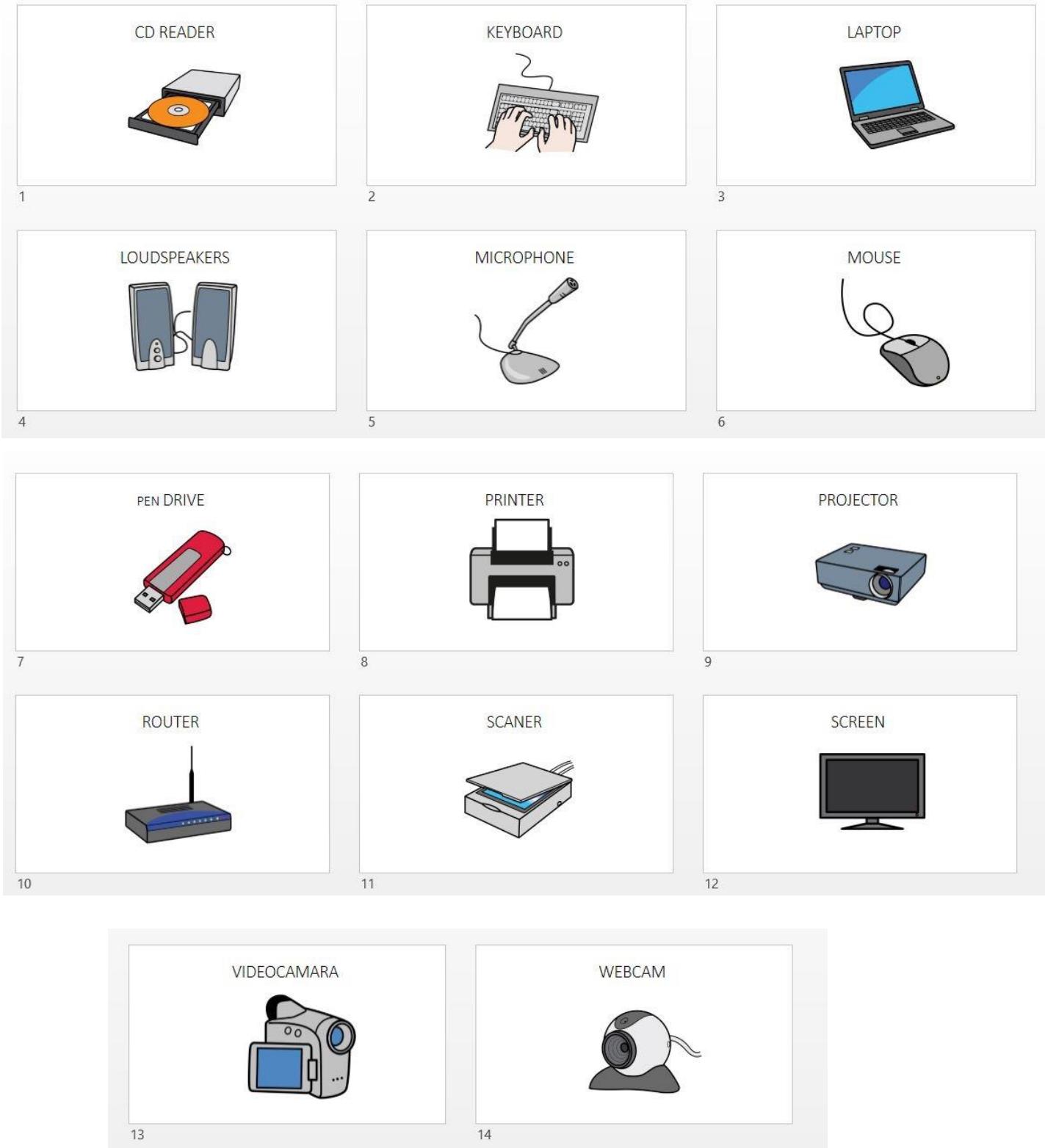


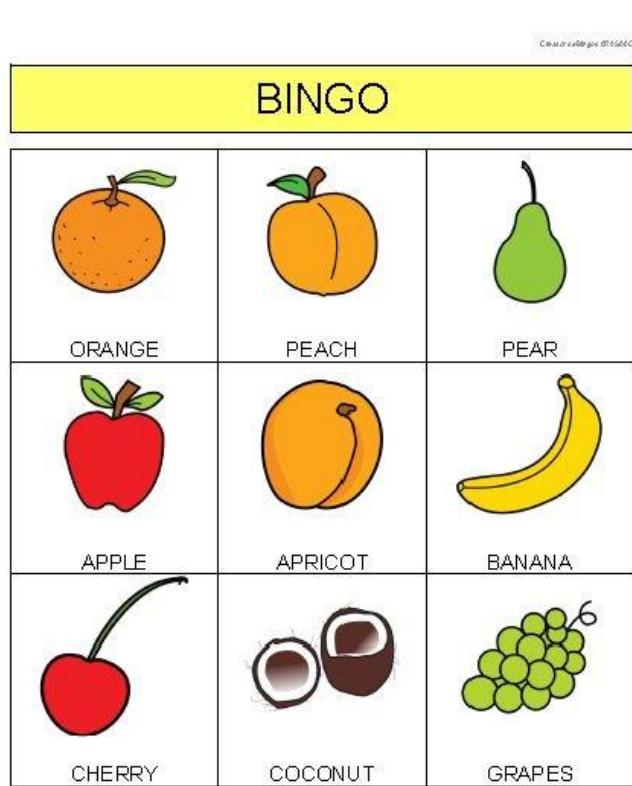
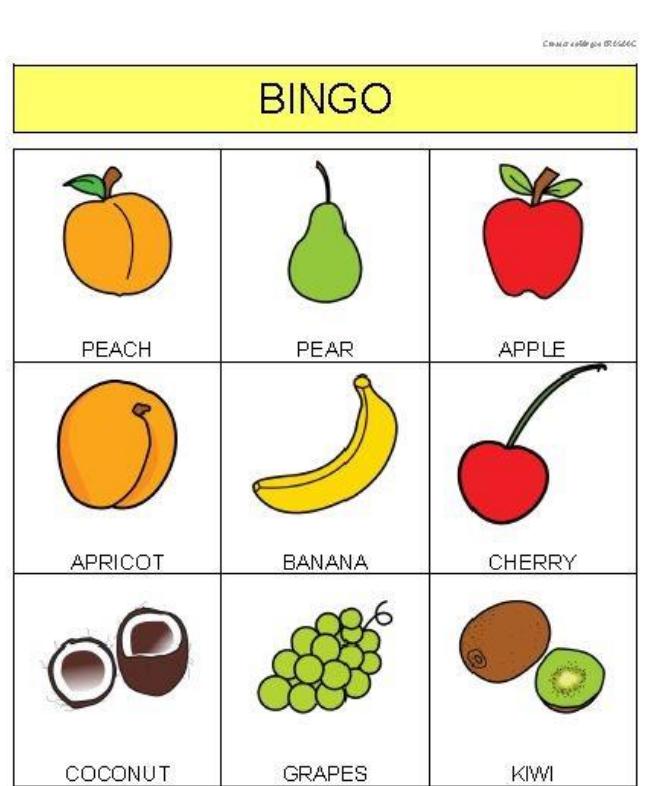
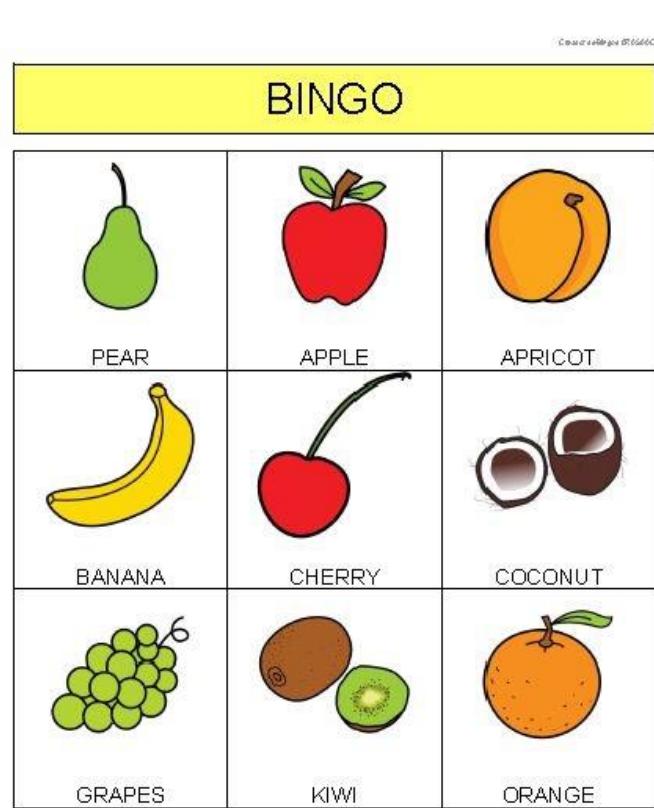
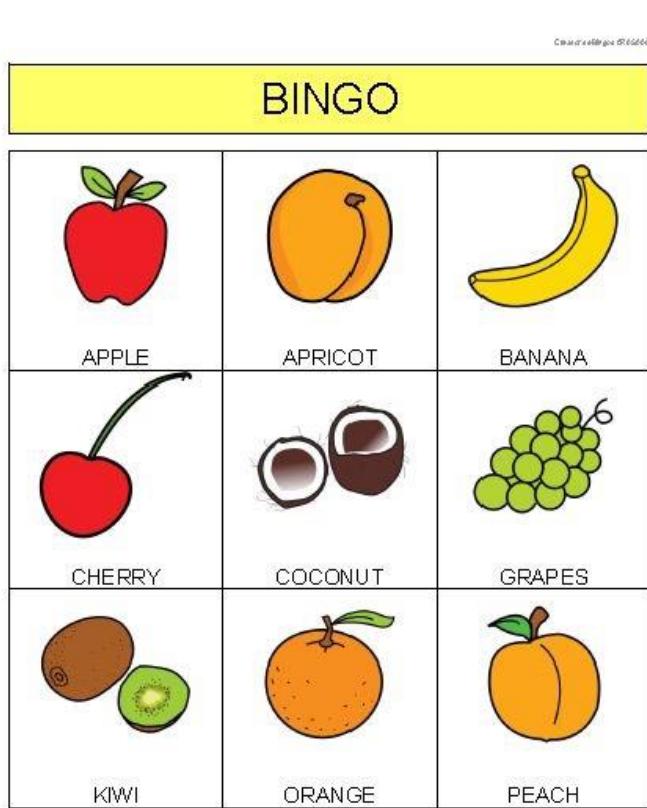
Figura 28. Ejemplos Flashcards

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil



**Figura 29. Flashcards hardware**

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil



Anexo 30. Ejemplo de Bingo de frutas

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

GENERADOR DE DOMINÓS ENCADENADOS

PASO 1 PASO 2

Seleccione los pictogramas con los que desee construir el ejercicio. Tan solo debe marcar la casilla de verificación debajo de cada imagen. Aunque cada pictograma añadido de ARASAAC incluye el texto con una de las palabras que tenga asociadas, este cuadro de texto es editable y puede cambiárselo por la palabra o texto que deseé. A las imágenes propias subidas a la carpeta personal se les debe añadir una palabra en el cuadro de texto debajo de la misma.

Seleccionar todos Deseleccionar todos

Apple	Apricot	Banana	Cherry	Coconut	Grapes	Kiwi	Orange	Pear
-------	---------	--------	--------	---------	--------	------	--------	------

GENERADOR DE DOMINÓS ENCADENADOS

PASO 1 PASO 2

Configuración General

Papel: A4 Orientación: Vertical

Configuración del Dominó

Encabezado:

Enunciado del ejercicio

Tipo de Dominó PICTOGRAMA-PICTOGRAMA

Orientación de las fichas: Horizontal Tamaño de la ficha: Normal Color de la ficha Negro

Fichas con texto: Mayúsculas Fuente: Arial 40 Negro

Generar Dominó

Figura 31. Pasos para la creación de un dominó

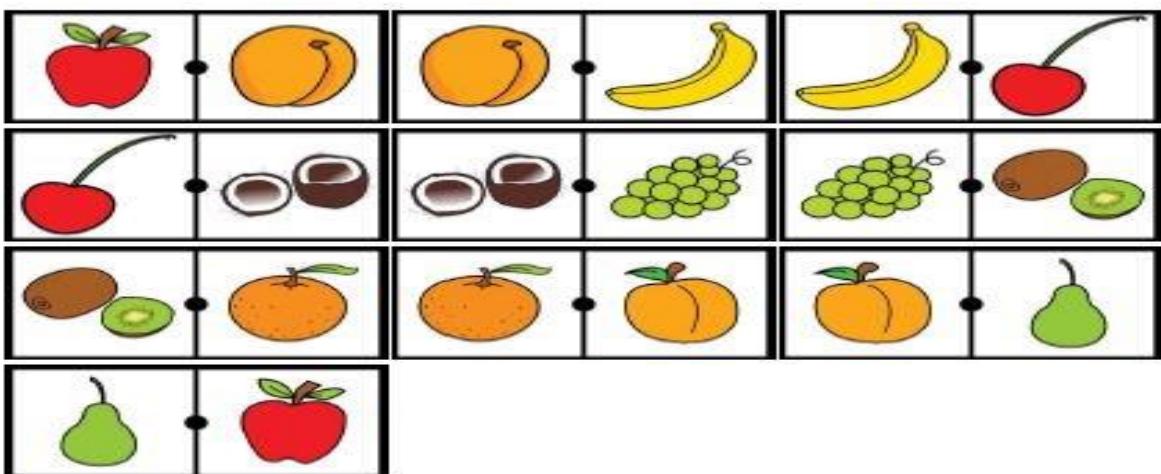


Figura 32. Ejemplo de dominó de frutas

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

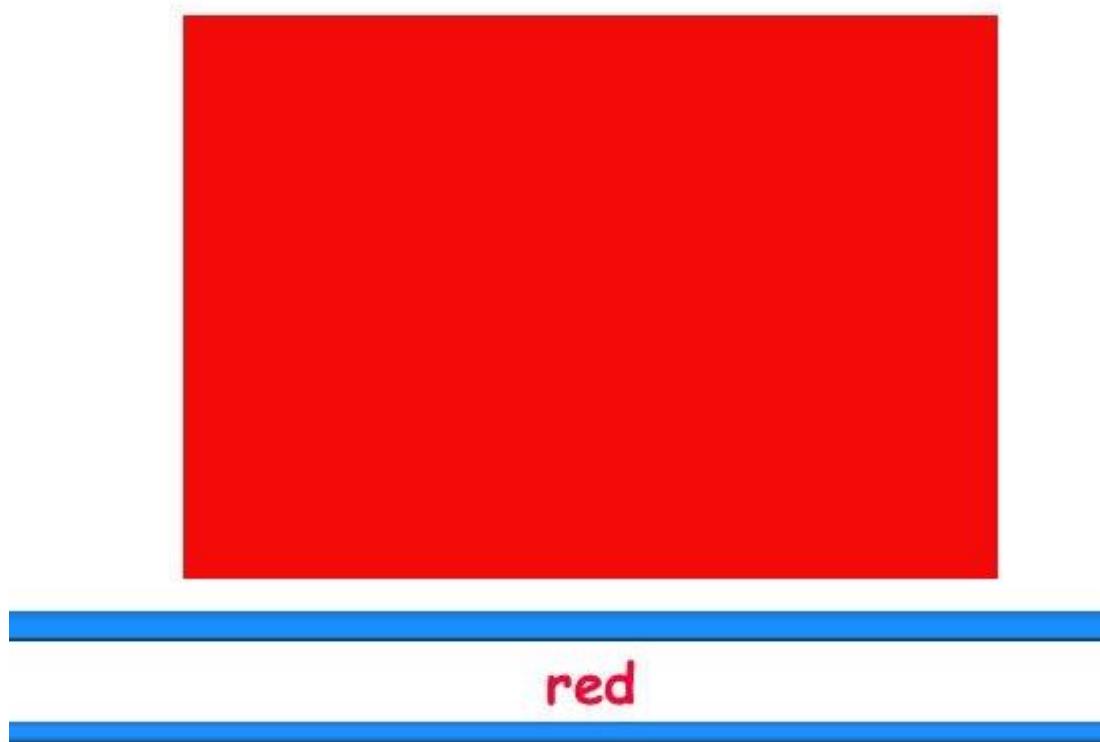


Figura 33. Diapositivas de las profesiones



Figura 34. Ejemplo de la canción “We're going to the zoo” (LearnEnglish Kids British Council)

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil



**Figura 35. Ejemplo Flashcard**

A screenshot of a computer application window titled "animals-colors [Colors: flashcards and activities] - JClic". The menu bar includes "Archivo", "Actividad", "Herramientas", and "Ayuda". The toolbar at the bottom has icons for back, forward, search, and help, along with the "JClic" logo. The main area contains four pairs of colored squares and corresponding animal illustrations. The first pair consists of a yellow square and a green frog. The second pair consists of a blue square and a blue horse. The third pair consists of a red square and a yellow duck. The fourth pair consists of a green square and a red bird. At the bottom right, there is a status bar showing "aciertos intentos tiempo" and numerical values: 0, 0, 88.

**Figura 36. Ejemplo actividad, relacionar animales con su color**

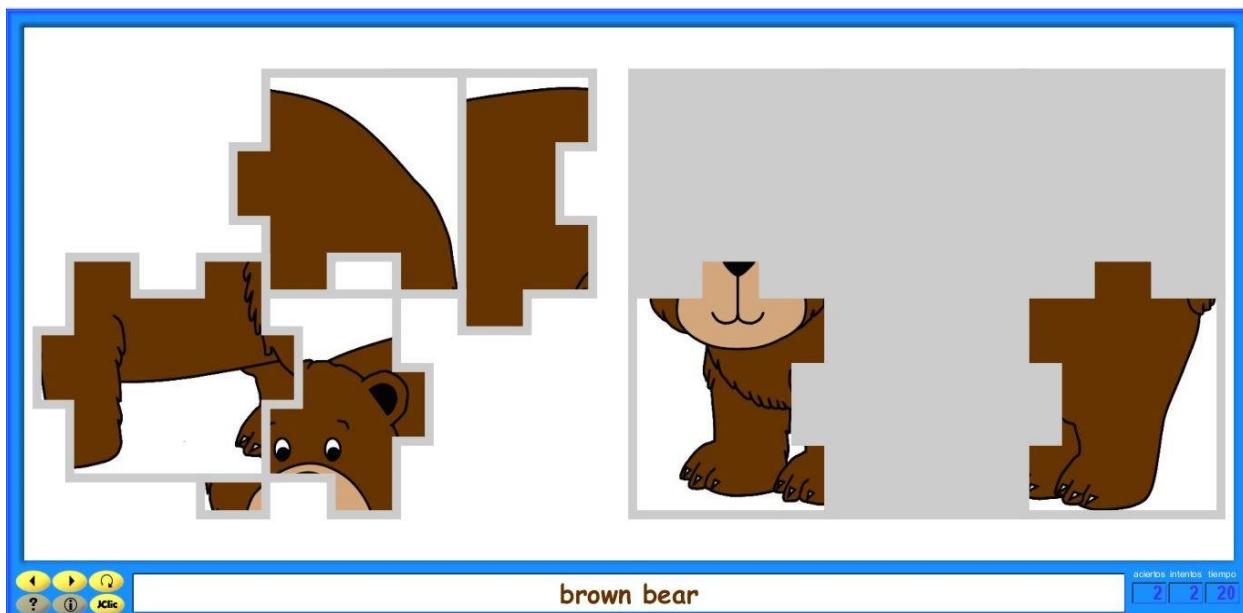


Figura 37. Ejemplo de puzzle

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

## REFERENCIAS

- Anglés 365. Kinder. (n.d.). Recuperado de <http://www.angles365.com/classroom/infantil.htm>
- Asorey Zorraquino, E., & Gil Alejandro, J. (2009). El placer de usar las TIC en el aula de infantil, Tribuna abierta 110–119. Zaragoza
- Blake, R. J. (2008). Brave New Digital Classroom. Technology and foreign language learning. Washington D.C.: Georgetown University Press.
- British Council. (n.d.). Recuperado de <http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/>
- Brown, H. D. (2000). Teching by principles. An interactive Approach to Language Pedadogy. San Francisco, California: Longman.
- Bueno Amaro, A. (2010). El inglés como lengua franca. Recuperado de [http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_28/ANA\\_BUENO\\_1.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_28/ANA_BUENO_1.pdf)
- Catalinas, E. Q. (2002). Sistemas operativos y lenguajes de programación. Madrid. Editorial Paraninfo.
- Centro aragonés de tecnologías para la educación. (n.d.). Recuperado de <http://www.catedu.es/webcatedu/>
- Cobo, P. M., & Martín, J. C. D. (1996). Sistemas operativos: teoría y práctica. Madrid. Ediciones Díaz de Santos.
- Consejería de educación Extremadura. (n.d.). Contenidos educativos digitales. Recuperado de <http://conteni2.educarex.es/?a=125>

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

Datos y cifras 2013 - 2014. (n.d.). Recuperado de  
[http://www.mecd.gob.es/dms/mecd/servicios-al-ciudadano-mecd/estadisticas/educacion/indicadores-publicaciones-sintesis/datos-cifras/Datos-y-Cifras-2013-2014-LR/Datos%20y%20Cifras%202013-2014\\_final.pdf](http://www.mecd.gob.es/dms/mecd/servicios-al-ciudadano-mecd/estadisticas/educacion/indicadores-publicaciones-sintesis/datos-cifras/Datos-y-Cifras-2013-2014-LR/Datos%20y%20Cifras%202013-2014_final.pdf)

Descarga e instalación de JClic. (n.d.). Recuperado de  
<http://clic.xtec.cat/es/jclic/download.htm>

Educación 3.0. (n.d.). Recuperado May 30, 2015, de  
<http://www.educaciontrespuntocero.com/>

EDUCARAGON. (n.d.). Recuperado de <http://www.educaragon.org/>

ESL at About.com: Learn English as a Second Language. (2015, January 8). Recuperado June 13, 2015, de <http://esl.about.com/>

ESL games. (n.d.). Recuperado de <http://www.eslgamesplus.com/classroom-games/>

Felici, S. (n.d.). Sistemas operativos. Recuperado de  
<http://www.eduteka.org/gestorp/recUp/bd3768c6fde0e4feb90ec47470dc6fdb.pdf>

Fun english games. (n.d.). Recuperado de <http://www.funenglishgames.com/>

Gobierno de Aragón. ORDEN de 28 de marzo de 2008, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón (2008).

Inglés en las primeras edades. (n.d.). Recuperado de  
[http://concurso.cnice.mec.es/cnice2005/132\\_English\\_for\\_Little\\_children/index.html#](http://concurso.cnice.mec.es/cnice2005/132_English_for_Little_children/index.html#)

Jclic. (n.d.). Recuperado de  
[http://clic.xtec.cat/db/listact\\_es.jsp?lang=es&ordre=0&desc=1&from=1&area=lleng&id\\_ioma=en&nivell=INF&text\\_titol=&text\\_aut=&text\\_desc=&num=25](http://clic.xtec.cat/db/listact_es.jsp?lang=es&ordre=0&desc=1&from=1&area=lleng&id_ioma=en&nivell=INF&text_titol=&text_aut=&text_desc=&num=25)

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

Kindersay. (n.d.). Recuperado de <http://kindersay.com>

LearnEnglish Kids British Council. (n.d.). We're going to the zoo. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=SSpKVUahz0I>

LinuxKidX: Versión LinuxKidX Inglés desarrollado. / LinuxKidX versão em espanhol criada. (n.d.). Recuperado de <http://linuxkidx.blogspot.com.es/2009/03/linuxkidx-english-version-developed.html>

Marqués Graells, P. (2012). Impacto de las TIC en educación: Funciones y limitaciones. Área de Innovación Y Desarrollo.

Martinez, J. (2011). ¿Cómo integrar las nuevas tecnologías en educación inicial? Educación, 20(39), 7–22. Madrid

Ministerio de educación y ciencia. ORDEN de 7 de noviembre de 1989, por la que se crea el programa de nuevas tecnologías de la información y de la comunicación aplicadas a la educación (1989).

Ministerio de educación y ciencia. LEY ORGANICA 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo.

Ministerio de educación y ciencia. LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Ministerio de educación y ciencia. Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

M.Lighbown, P., & Nina Spada. (2011). How Languages are learned (3<sup>a</sup> ed.). Oxford.

UK: Oxford Handbook for language teachers.

Murado Bouso, J. L. (2010). Didáctica de inglés en educación infantil. Métodos para la enseñanza y el aprendizaje de la lengua inglesa (1<sup>a</sup> ed.). Vigo: Ideaspropias.

Portal Aragonés de la comunicación aumentativa y alternativa. (n.d.). Recuperado de <http://www.catedu.es/arasaac/>

Prieto, M. S. F. (2001). La aplicación de las nuevas tecnologías en la educación. Tendencias Pedagógicas, (6), 139–148.

Qimo May 31, 2015, from <http://qimo4kids.com/download/>

Romero, R., Pedro Román, & M<sup>a</sup>. del Carmen LLorente. (2009). Tecnologías en los entornos de infantil y primaria. Madrid: Síntesis.

Romero Tena, R. (2006). Nuevas tecnologías en educación infantil. El rincón del ordenador (1<sup>a</sup> ed.). Sevilla: MAD.

Sanchez Asín, A., Josep Lluís Boix Peinado, & Pedro Jurado de los Santos. (2008). La sociedad del conocimiento y las TICS: una inmejorable oportunidad para el cambio docente. Nº 34 Enero 2009 pp.179 - 204, 179 – 204.

Scrivener, J. (2011). Learning Teaching. The essential Guide to english language teaching (3<sup>a</sup> ed.). Macmillan. Books for teachers.

Starfall. (n.d.). Recuperado de <http://www.starfall.com/>

Enseñanza de vocabulario en inglés a través de las nuevas tecnologías en el aula de infantil

The little animals activity centre. (n.d.). Recuperado de <http://www.bbc.co.uk/schools/laac/menu.shtml>

Tiching. (n.d.). Recuperado de <http://es.tiching.com/>

Up to ten. (n.d.). Recuperado de <http://www.uptoten.com/>

Viñao, A. (2004). Escuela para todos. Madrid: Marcial Pons ediciones de historia.