



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Recursos multimedia para fomentar la animación lectora en 6º de Educación Primaria

Trabajo fin de grado presentado por: **Elena Sánchez- Infantes Luque**
Titulación: **Grado en Maestro de Educación Primaria**
Línea de investigación: **Proyecto educativo de carácter didáctico**
Director/a: **Gladys Luisa Villegas Paredes**

Ciudad: Madrid
Fecha: 23/06/2017
Firmado por: Elena Sánchez- Infantes Luque

CATEGORÍA TESAURO:
1.1.8. Métodos pedagógicos
3.6.10. Lengua y Literatura

RESUMEN

El presente proyecto se basa en la utilización de recursos multimedia para fomentar la animación lectora, siendo el planteamiento principal el desarrollo de una propuesta de intervención en sexto curso de Educación Primaria. Dado el nuevo paradigma educativo donde la escuela ya no es la principal transmisora de la información, introducir las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones permitirá buscar enfoques distintos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Partiendo de la revisión teórica y empírica que sustenta esta idea, la propuesta se desarrolla en base a una serie de actividades a través de las cuales se trabajará el fomento del hábito lector mediante la animación a la lectura y utilizando para ello recursos multimedia como el booktrailer, Storybird, Glogster, Wordle, Aurasma o los códigos QR. De esta forma, se abre todo un campo de posibilidades y permite una enseñanza que avanza a la vez que lo hace la sociedad.

PALABRAS CLAVE

Lectura en Educación Primaria, animación lectora, lectura y TIC, lectura y recursos multimedia, motivación lectora.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN	3
1.1. PRESENTACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL TEMA	3
1.2. OBJETIVOS	5
1.2.1 Objetivo General	5
1.2.2 Objetivos específicos.....	5
2. MARCO TEÓRICO.....	6
2.1 ANIMACIÓN A LA LECTURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA.....	6
2.1.1 Importancia de la lectura	6
2.1.2 La invitación o animación a la lectura: la figura del mediador	7
2.1.3 Objetivos de la animación lectora.....	8
2.1.4 Perfil y funciones del animador	10
2.2 LAS TIC EN LA ANIMACIÓN A LA LECTURA	11
2.2.1 Uso de las TIC y su aplicación en la animación a la lectura.....	11
2.2.2 Recursos multimedia de interés	12
2.2.2.1. Blog	13
2.2.2.2. Booktrailer	14
2.2.2.3. Glogster.....	14
2.2.2.4. Leoteca como ejemplo de comunidad lectora.....	15
2.2.2.5. Storybird.....	16
2.2.2.6. Word Clouds: Wordle, Tagxedo, WordItOut y World Cloud Generator	16
2.2.2.7. Líneas de tiempo	17
2.2.2.8. Códigos QR	17
2.2.2.9. Aurasma	18
2.2.3 Beneficios de la aplicación de las nuevas tecnologías en la animación lectora ...	19
3. PROYECTO DIDÁCTICO: ¡Nuestro mundo entre libros y recursos multimedia!.....	20
3.1 Contextualización del proyecto	20
3.1.1 Presentación	20
3.1.2 Características del entorno y del centro	21
3.1.3 Características del alumnado	22
3.2 PROYECTO DE TRABAJO EN EL AULA.....	22
3.2.1 Metodología de trabajo de Proyecto de aula	22
3.2.2 Objetivos didácticos	22
3.2.3 Contenidos curriculares.....	23
3.2.4 Actividades de aprendizaje.....	24
3.3 EVALUACIÓN	31
3.3.1 Evaluación del aprendizaje.....	31

3.3.2 Evaluación del proyecto.....	32
3.4 PLANIFICACIÓN TEMPORAL Y CRONOGRAMA.....	33
4. CONCLUSIONES	34
5. CONSIDERACIONES FINALES	36
6. BIBLIOGRAFÍA.....	37
6.1 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	37
6.2 BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA	39

ANEXOS

ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

Figura 1 Recursos multimedia	13
Figura 2 Glogster y sus posibles aplicaciones.....	15
Figura 3 Word Cloud.....	17
Figura 4 Beneficios de la inclusión de las TIC en la animación a la lectura	20
Tabla 1: Lista de control general aplicable a todas las sesiones.....	41
Tabla 2: Lista de control específica sesiones 1, 2 y 3	41
Tabla 3: Lista de control específica sesiones 4 y 5.....	42
Tabla 4: Lista de control específica sesión 6	42
Tabla 5: Lista de control específica sesión 7.....	43
Tabla 6: Lista de control específica sesión 8	43
Tabla 7: Lista de control específica sesiones 9 y 10.....	44

1. INTRODUCCIÓN

“No se obtendrán resultados en la lectura si no se les proporciona a los niños el placer de leer, el gusto por las palabras”. Lionel Jospin

1.1. PRESENTACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

En la escuela, enseñar a leer es una preocupación de primer orden entre los docentes. Es motivo de conversación en claustros y evaluaciones. Los maestros se esfuerzan por conseguir cambiar los malos datos y paliar la carencia que con frecuencia se genera entre los niños derivada de una mala comprensión lectora, un escaso y pobre vocabulario y una expresión escrita que deja mucho que desear. El problema reside en que no existe consenso en cuanto a la forma en la que se debe abordar su enseñanza (Coronas, 2005).

Aprender a leer no es una tarea sencilla para un niño. Pero a medida que va avanzando va mejorando su comprensión, ya que cada vez lee de forma más rápida y ágil (Centelles, 2007). Si se llega a ese nivel óptimo en la habilidad lectora supondrá una motivación añadida para los alumnos, pues el dominar el acto lector será uno de los primeros pasos para consolidarlo como hábito. Si un niño es hábil jugando al tenis querrá practicarlo una y otra vez de forma que poco a poco irá forjando y afianzando su autoestima. De igual forma ocurrirá con la lectura, pero para mejorar la capacidad lectora se debe incrementar el tiempo que se le dedica a la misma y el mejor aliado ha de pasar necesariamente por la motivación hacia los libros (Jiménez, 2015).

Se ha observado que los alumnos muestran deficiencias en la lectura y comprensión de textos. En ocasiones se trata de problemas en la decodificación. Otras veces es a nivel semántico donde el niño presenta dificultades y no es capaz de descifrar el significado en su conjunto (Aguirre, 2000). Esto repercute tanto en la consolidación del hábito lector como en la capacidad para estudiar. El introducir las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (en adelante TIC) en esta tarea aumentará las oportunidades de llegar a los alumnos, con actividades sugerentes, más atractivas, buscando enfoques distintos y abriendo la posibilidad de ampliar el abanico de competencias a trabajar. Utilizar las TIC como recurso para la animación a la lectura abre todo un campo de posibilidades ya que proporcionan un entorno en el proceso de enseñanza- aprendizaje para docentes y discentes (Domingo y Marquès, 2011).

Las nuevas tecnologías han llegado con fuerza a todos los ámbitos de la sociedad actual incluido el escolar. Avanzan a un ritmo vertiginoso y están produciendo profundos cambios sociales,

culturales y educativos. El proceso de enseñanza- aprendizaje ha sufrido una enorme transformación. El alumno ha abandonado su papel de mero receptor de conocimientos para pasar a ser un agente activo, protagonista de su propio aprendizaje, productor creativo y autónomo capaz de reflexionar y adaptarse al entorno adoptando como medios de trabajo los recursos y avances tecnológicos que la sociedad de hoy le ofrece (Carrasco, 2014).

Dado que se está ante un nuevo paradigma educativo donde la escuela ya no es el principal medio de transmisión de conocimiento e información, es necesario introducir las TIC como elemento fundamental dentro del ámbito escolar, y por supuesto aprovechar las oportunidades que brindan para adaptarlo a multitud de actividades, en este caso, actividades de animación a la lectura. De esta forma, el alumno de hoy, quien tiene como una de sus principales competencias clave a adquirir el “aprender a aprender”, puede aprovechar estos recursos para un aprendizaje mucho más creativo, autónomo y actual (Segovia, 2007).

Es evidente que el uso de las nuevas tecnologías implica por parte de docentes y alumnos una nueva forma de trabajar. Destaca el hecho de tener que emplear más tiempo preparando las sesiones y llevar a cabo un reciclaje continuo (Domingo y Marquès, 2011), pero, tienen un gran potencial a nivel educativo. En el ámbito de la lectura permitirán que el niño se acerque al mundo de los libros aumentando su motivación. Y es que es importante tener en cuenta que han nacido en la era Internet y se debe dar cabida en el aula al uso de las TIC, ya que para los más jóvenes resultan especialmente llamativas, originales y sugerentes.

Además, en Educación Primaria es importante introducir formas de enseñanza no convencionales como complemento de las ya tradicionales para la animación a la lectura. Las TIC constituyen un medio para llegar al niño de una forma estimulante y atractiva. Se deben adaptar las actividades de animación lectora haciendo uso de recursos como los blogs, wikis o redes sociales entre otros muchos (Marquès, 2000). Los niños son nativos digitales y están más que familiarizados con estas aplicaciones. Su manejo les resulta muy intuitivo.

Analizados los aspectos anteriores, el presente proyecto de investigación se centra en el diseño de una propuesta didáctica para los alumnos de sexto curso de Educación Primaria. Se ha considerado importante fomentar el hábito lector, acercando al niño al mundo de los libros desde edades tempranas a través del juego y la diversión mediante las TIC, buscando como fin último inculcar en ellos el amor hacia la lectura, que descubran en ella un elemento de disfrute personal y que la adquisición de dicho hábito lector perdure en el tiempo. Para tal fin se han planificado una serie de actividades de animación a la lectura recurriendo a recursos multimedia. A lo largo del proyecto se explorarán diferentes teorías, experiencias y beneficios que la animación lectora a

través de las nuevas tecnologías puede reportar. Se abordará una revisión bibliográfica sobre la invitación a la lectura y recursos TIC haciendo un recorrido por diferentes conceptos e introduciendo las aportaciones que numerosos expertos en la materia han presentado a lo largo del tiempo.

1.2. OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo General

- Diseñar un proyecto para favorecer la animación a la lectura en alumnos de sexto curso de Educación Primaria a través del uso de las TIC.

1.2.2 Objetivos específicos

- Realizar una revisión bibliográfica sobre estudios e informes acerca de la animación a la lectura así como características y ventajas del uso de las TIC en dicha animación lectora.
- Seleccionar recursos multimedia que favorezcan la animación a la lectura.
- Diseñar actividades basadas en recursos multimedia para fomentar la animación a la lectura en sexto curso de Educación Primaria.
- Establecer criterios de evaluación para valorar las actividades de animación a la lectura y el uso de recursos TIC, así como la evaluación del propio proyecto.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 ANIMACIÓN A LA LECTURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

2.1.1 Importancia de la lectura

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, y la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, establecen entre los objetivos de la Educación Primaria la importancia de desarrollar el hábito lector. Atendiendo a las competencias clave que permitirán alcanzar a los escolares las metas que se deben conseguir al final de la etapa, la competencia en comunicación lingüística recuerda la importancia de la lectura. Dicha competencia pretende garantizar el desarrollo de habilidades como hablar, escuchar, leer, escribir, comprender y/o conversar.

El real Decreto 126/2014 de 28 de febrero, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria, enuncia la importancia del fomento de estrategias de animación lectora como elemento primordial no solo para convertir al alumno en lector sino para desarrollar las competencias clave que establece la legislación.

Son múltiples los estudios y autores que exponen la importancia de inculcar el hábito lector en el niño desde los inicios. Marchant, Lucchini y Cuadrado (2007) indican evidencias significativas entre el fomento de la lectura y la mejora de distintas habilidades como comprensión lectora, vocabulario y redacción o comprensión matemática en un estudio realizado a una muestra de casi dos mil alumnos. De ahí la importancia de desarrollar actividades de animación a la lectura en los niños en edades tempranas. Sarto (1984) avala esta idea y añade la necesidad de alejarse de elementos coercitivos en la búsqueda del acercamiento entre el libro y el niño.

Solé (2008) hace hincapié en la relevancia de motivar a los alumnos hacia la lectura. Además, ha comprobado cómo el darles mayor libertad a la hora de escoger los textos y las actividades posteriores fomentará en ellos las ganas de leer. Se considera importante despertar en el menor la inquietud por la lectura, que sea él quien se decida por un determinado libro, de acuerdo a sus gustos e intereses y que tome la iniciativa de leer por puro placer, por apetencia, nunca por imposición (Salinas, 2002). De esta forma se abrirá el camino hacia un verdadero lector.

Por tanto, ¿para qué leer? Rodríguez y Novell (2006) explican que muchos son los beneficios derivados de la lectura y, aunque es difícil enumerarlos todos, sí se podrían destacar los siguientes:

- Los niños son curiosos por naturaleza. Se debe aprovechar esas ganas de saber, de querer conocer que los alumnos muestran. Por ello, canalizar sus necesidades de resolver misterios hacia la lectura será un buen comienzo.
- La lectura abre las puertas al saber, permite conocer diversas culturas incluida la propia así como descubrir otros mundos y ensanchar el horizonte a nivel mental y personal.
- Además, proporciona a los niños numeroso vocabulario, el aprendizaje de la gramática y la ortografía, el conocimiento de la propia lengua y de las extranjeras.
- Es también fundamental que los alumnos descubran el factor lúdico que hay en leer por placer, por diversión o por distracción.

La lectura está en estrecha relación tanto con la comprensión como con la producción. Pero además, el maestro debe hacer de ella un elemento de disfrute donde los niños sean capaces de sentirla y vivirla. De ahí la importancia de llevar a cabo un tipo de lectura tradicional junto a otra que promueva pensamientos, emociones y sentimientos en los niños, trabajando ambas a través del mismo texto (Jiménez, 2015).

2.1.2 La invitación o animación a la lectura: la figura del mediador

Centelles (2006) encuentra necesaria la aproximación y colaboración entre los niños y esa figura que es el mediador o animador. Este autor elige la palabra “invitar” en lugar de animar, aunque las dos son válidas, poniendo el énfasis en el carácter lúdico de la misma. Se trata de proponer al niño hacer algo divertido y en plena libertad, es decir, solo si lo desea. La invitación se basa en viajar entre letras, descubrir mundos perdidos, reírse, llorar, resolver misterios o sumergirse en múltiples aventuras.

Un elemento clave dentro de la animación es la biblioteca. No se puede focalizar la enseñanza exclusivamente dentro del aula. El niño va a llevar a cabo su proceso de aprendizaje también en las bibliotecas. No se debe olvidar que siente una curiosidad natural por múltiples cuestiones que pueden surgir tanto dentro como fuera del ámbito escolar. Y esas deben servirle como medio para obtener estas respuestas. De ahí la importancia de actualizar la biblioteca de aula y dinamizar la biblioteca escolar hasta convertirla en el centro neurálgico del colegio, siendo necesaria la diferenciación conceptual de ambas (Castán, 2004).

Pero es la animación a través de las TIC el verdadero centro en torno al que gira este proyecto. Promover la aventura de leer, esa inclinación hacia la lectura, despertar el placer y la sensibilidad hacia la misma se puede hacer de muchas maneras, pero las nuevas tecnologías ofrecen un

escenario incomparable, además uno absolutamente familiar y atractivo para los alumnos. La lectoescritura supone el pilar en el que se fundamenta el proceso de enseñanza- aprendizaje y la alfabetización digital se hace imprescindible si se quiere que los alumnos evolucionen de forma paralela a como lo hace la sociedad a la que pertenecen (Grané y Willem, 2008).

Robinson (2015) añade como elemento básico en el proceso de enseñanza- aprendizaje la creatividad. Extrapolándolo al mundo literario, si el niño lee está procesando una gran cantidad de información, enriqueciéndose a nivel mental, cultural, y socio- emocional, constituyendo todo ello la base de la creatividad. Además, la animación permite obtener resultados y profundizar tratando de acercar los libros a los niños para que estos encuentren en ellos una fuente inagotable de placer y enriquecimiento, fuente también de saber y de información. La animación trata de hacerles conscientes del mundo tan diverso que se abre ante ellos. Y en esa invitación se debe dar cabida a la bilateralidad, es decir, el libro ha de ser recomendado por el mediador pero además ha de interesar al niño permitiéndole gozar, aprender, entender y analizar (Sarto, 1984).

El lugar para la animación puede ser cualquiera que reúna tres condiciones básicas: se ha de huir de la didáctica, la autoridad y la obligatoriedad. Por eso, ya sea la playa, un parque, la biblioteca local o el propio hogar, todos ellos y cualquier otro espacio pueden ser igualmente adecuados (Centelles, 2006). Lo importante es que el libro se vea como un elemento que va más allá del ámbito escolar. Debe ofrecérsele al niño como algo lúdico. Un divertimento entre otros tantos dentro de su mundo.

En definitiva, la lectura debe presentarse a los niños como un acto interesante y alegre, estrechamente vinculado con la parte lúdica. Para ello, se deberá elegir la metodología más apropiada y los libros adecuados a cada edad y características del pequeño al que van dirigidos. Se trata de guiar a los niños para que encuentren en los libros todo lo positivo que estos le pueden ofrecer (Moreno, 2000).

2.1.3 Objetivos de la animación lectora

El pequeño lector es un niño que aumenta su capacidad de conocerse a sí mismo y conocer el mundo. Rodríguez, A. y Novell, E. (2006) hacen unas consideraciones iniciales justificando la importancia de convertir al niño en lector, siendo este el principal objetivo de toda animación. Estos autores proponen:

- Acercar al alumno al mundo literario, pues así será capaz de desenvolverse con valentía y tendrá un conocimiento más profundo de sí mismo.

- Utilizar la lectura como fomento de la imaginación, la creatividad, esa habilidad para soñar, para convertirse en aventurero.
- Presentar el hábito lector como el camino para adquirir la habilidad de crear y ordenar el pensamiento así como de tener una comprensión más profunda del mundo.
- Considerar la lectura como fuente de mejora en el uso del lenguaje a nivel oral y escrito. El niño tendrá mayor facilidad para una correcta expresión pudiendo encontrar de forma más fácil las palabras exactas que necesita para comunicarse.
- Buscar en los libros la forma de mejorar habilidades sociales, pues a través de distintos personajes que aparecen en las obras literarias el niño será capaz de fomentar la empatía y la comprensión hacia diferentes formas de entender el mundo o modos de actuar.
- Ver la lectura como una oportunidad de alejamiento del hastío o la apatía.

Martín (2009) establece como principal objetivo de la animación a la lectura el fomentar la adquisición del hábito lector y que este perdure en el tiempo. No se debe entender como una tarea puntual sino algo que ha de estar presente en la labor diaria tanto en el ámbito escolar como en el familiar. Consolidando este hábito se puede conseguir potenciar el intelecto del menor y enriquecer tanto su vida personal como su tiempo dedicado al ocio.

Gasol y Aránega (2000) marcan como objetivos de la animación lectora los siguientes:

- Fomentar un tipo de lector que sea capaz de llevar a cabo una lectura óptima a nivel cualitativo.
- Mostrar a los niños el enriquecimiento a nivel personal que supone convertirse en lector.
- Guiar en el camino para que entiendan que un libro da la oportunidad de disfrutar y gozar.
- Fomentar su autoestima consiguiendo ese nivel óptimo mencionado que les convierta en lectores capaces.
- Trabajar para aumentar el análisis crítico de los más pequeños.
- Revelar la lectura como fuente de conocimiento, acercamiento a otras culturas y el encuentro con los demás.
- Favorecer la autonomía de los niños, que ellos sean quienes elijan un libro, no porque se les haya obligado a leer en casa o en la escuela, sino porque así lo hayan decidido ellos.

Junto a estos objetivos existe otro fundamental, a saber, conseguir acercar a los niños al mundo literario por el placer de leer, no como una tarea más. Obligar a leer a un niño es, de entre todas, la estrategia más acertada para conseguir que la aborrezcan (Rodari, 2006).

2.1.4 Perfil y funciones del animador

El niño debe leer no solo en el ámbito escolar. También en el familiar y en la biblioteca (ya sea esta la escolar, la de aula o la de la localidad, entre otras). Y en todas ellas es necesaria la figura del animador o mediador que propicie un encuentro entre el niño y el libro. Debe ser ese puente que favorezca el cruce entre ambos, que allane ese camino que haga que el niño acabe amando al libro (Blaya, 2012). Solo el amor por la lectura podrá rivalizar al mismo nivel que el placer por ver la tele o el de navegar por internet, grandes competidores actuales de la literatura infantil y juvenil.

El animador debe ampliar el tipo de lecturas ya que los niños tienden a quedarse en las conocidas sin llegar a explorar otros terrenos que les son más lejanos. Además todo buen mediador debe presentar una serie de cualidades que le hagan ejercer su papel de forma óptima. Entre otras, destacan las siguientes (Jiménez, 2015):

- Debe ser un gran lector. Si pretende contagiar el entusiasmo por la literatura no hay otro modo que sentir esa pasión.
- Debe ser un modelo para los niños y por tanto ha de actuar como tal. Leer, frecuentar las bibliotecas o librerías, y transmitir este sentir a los pequeños.
- Ha de aconsejar o recomendar un libro, pero nunca imponer u obligar porque en tal caso se estaría alejando de uno de los objetivos marcados, leer por placer.
- Esta figura no debe ser un experto literario, pero sí ha de estar al día sobre las lecturas y, en la medida de lo posible, conocerlas para saber orientar a los pequeños.
- Es importante que conozca a los niños con los que va a trabajar, sus gustos e intereses, su edad lectora y madurativa así como su nivel cognitivo. De esta forma podrá acercar al niño el libro más adecuado en función de todos estos factores.
- Debe mantener una distancia prudencial con respecto al niño. Asesorar, guiar o aconsejar son las premisas a seguir evitando agobiar.

Por su parte, Cerrillo (2008) marca cinco funciones a desempeñar por la figura del mediador:

- Generar el hábito lector y que este sea perdurable en el tiempo.
- Favorecer la lectura por placer donde la finalidad del acto lector sea puramente lúdico.

- Dar pautas y orientaciones sobre qué leer en función de los gustos e intereses del niño que tenga delante ofreciéndole un material idóneo.
- Atender al desarrollo cognitivo y madurativo así como a la edad del pequeño lector teniendo en cuenta que ambas no siempre coinciden.
- Llevar a cabo actividades de animación a la lectura con una planificación previa.

Todas estas cualidades y funciones hacen del mediador una persona idónea para acercar la lectura a los más pequeños. Se trata tanto de la actitud como de la aptitud necesaria para poder mediar y provocar ese cruce (Jiménez, 2015).

2.2 LAS TIC EN LA ANIMACIÓN A LA LECTURA

2.2.1 Uso de las TIC y su aplicación en la animación a la lectura

Las estadísticas muestran que los niños y jóvenes no leen lo suficiente y, sin embargo, sí están interesados en todo lo relacionado con imágenes, sonidos y mundo virtual. Por ello, es importante recurrir al uso de las nuevas tecnologías (Grané y Willem, 2008) y concretamente a determinados recursos que estas ofrecen para fomentar la animación a la lectura, creando un contexto más rico y variado y promoviendo la interactividad y autonomía del alumno.

Alcalá y Rasero (2004) sustentan la idea de la innovación como ingrediente fundamental dentro de la educación. Entienden las TIC como recurso para la animación, pues ofrecen infinidad de posibilidades, desde la creación conjunta de un blog o una wiki hasta la generación de verdaderas comunidades lectoras. El entorno multimedia es multifuncional y tiene un formidable potencial didáctico. El recurrir a estos recursos enriquece sin duda la práctica docente diaria en cualquiera de las áreas de conocimiento y actividades a desarrollar, pues son extraordinariamente estimulantes para el alumnado.

Atendiendo a la legislación vigente, la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, marca como tercera competencia clave la Competencia Digital, y, uno de los objetivos de la Educación Primaria recalca la importancia de iniciar a los alumnos en las nuevas tecnologías así como ser capaces de analizar críticamente la información.

Dentro del contexto de las TIC, el maestro cambia su rol y abandona ese papel de transmisor de conocimientos para convertirse en un guía y facilitador actuando de mediador dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje. La LOMCE establece que la implantación de las nuevas tecnologías debe ir acompañada de una innovación continua por parte del docente de forma que se produzca

una mejora sustancial en la educación. Además, marca entre otras funciones que el profesorado debe investigar, experimentar y mejorar de forma permanente su docencia.

Por tanto, es necesario que los maestros adquieran nuevas destrezas relacionadas con la introducción de las TIC en su quehacer diario. Deben (España. F., Luque, C., Pacheco, M. y Bracho, R., 2008):

- Llevar a cabo una integración progresiva de las TIC en el currículum.
- Ser capaces de conjugar enseñanza tradicional y la utilización de las nuevas tecnologías buscando que estas últimas hagan un aporte cualitativo al proceso de enseñanza- aprendizaje.
- Ser conscientes de los riesgos que su implantación lleva asociados y paliarlos a través de una formación continua y el desarrollo en el alumnado de un análisis crítico respecto a la información que van a manejar.
- Introducir las nuevas tecnologías como una herramienta más dentro del trabajo diario en el aula. Para ello será necesario un proceso de formación permanente donde los maestros se actualicen en su uso y en los distintos programas y aplicaciones que ofrece el mercado.

Existen por tanto beneficios respecto al potencial educativo que las TIC presentan para trabajar con ellas en Educación Primaria, y no debemos olvidar que además de permitir a los niños el acceso a las obras de literatura también constituyen importantes recursos para la producción de material relacionado con ellas (Marquès, 2000). De esta forma, los alumnos pueden crear book-trailers sobre sus cuentos favoritos, introducir reseñas sobre aquellos otros que hayan leído o crear clubs de lectura para compartir sus autores y obras preferidas, todas ellas actividades sugerentes y divertidas como fuente de fomento de la animación lectora.

2.2.2 Recursos multimedia de interés

Serna, C. y Ríos, J.M. (2000) argumentan que las nuevas tecnologías deben ser un medio más para trabajar dentro del aula. La utilización de diferentes herramientas y dispositivos como ordenadores, tablets, formato Kindle, la pizarra digital o diferentes aplicaciones es necesaria pues los centros escolares no pueden dar la espalda a la nueva sociedad de la información y de la comunicación. Se debe enseñar con métodos actuales sin obviar los tradicionales. Es necesaria la alfabetización digital dado el nuevo paradigma mencionado en párrafos anteriores.

La red ofrece múltiples formas de leer (Jiménez, 2015). Así, se pueden utilizar recursos TIC que permitan la búsqueda de diferentes obras literarias, trabalenguas, fábulas o poemas y aplicarlos en diferentes tipos de actividades dentro del aula. Páginas como *Pequenet* o *Cuentacuentos* permiten trabajar la literatura de diferentes formas acercando el cuento o la obra al niño.

Martín (2009) afirma que las nuevas tecnologías, además de estimular e incentivar el proceso de enseñanza- aprendizaje, fomentan un tipo de alumno más interactivo. Los recursos que ofrecen suponen una apertura a nuevas metodologías didácticas en lo que a literatura se refiere. Pero el docente debe adaptarlas a los diferentes niveles en los que las vaya a utilizar así como a las necesidades del grupo- clase.

A continuación se describen algunas de las herramientas o aplicaciones multimedia que pueden adaptarse a las actividades relacionadas con la animación a la lectura:

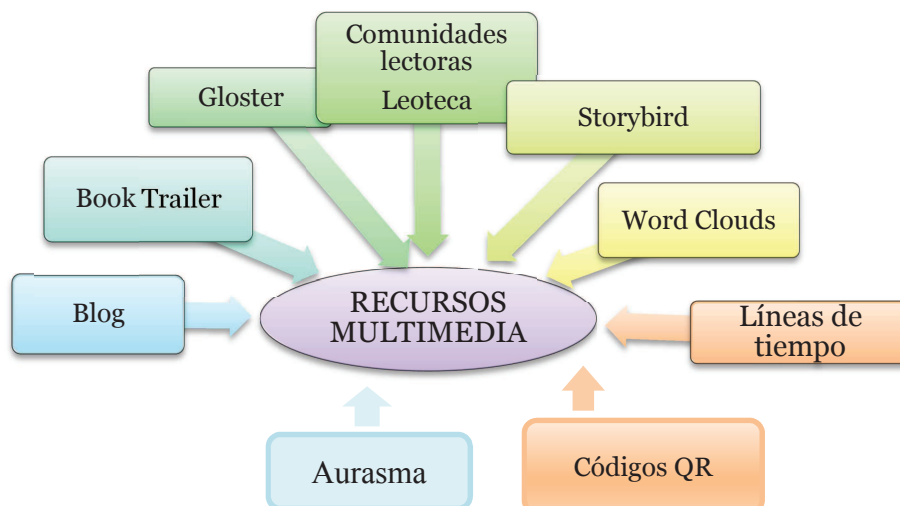


Figura 1 Recursos multimedia. Fuente: elaboración propia

2.2.2.1. Blog

En este nuevo paradigma educativo del que se viene hablando a lo largo del presente proyecto, el blog es uno de los recursos con mayor peso dentro del ámbito escolar. Se presenta como una herramienta muy versátil donde se pueden incluir gran variedad de contenidos, desde artículos o reflexiones hasta enlaces, audios o vídeos, entre otros. Grané y Willen (2008) insisten en entender este recurso como una herramienta de lectura y escritura a través de la cual se pueden difundir y compartir contenidos, análisis, reflexiones y opiniones que, llevadas al ámbito educativo, pueden ser formuladas por profesores, alumnos, el grupo- clase o el centro escolar en su conjunto. Pueden estar dirigidos a los niños, como *El cocodrilo azul*, blog con siete años de trayectoria elaborado por

una profesora universitaria que pretende iniciar en la lectura infantil y juvenil, o *El elefante lector*, cuya autora propone a los niños convertirse en pequeños novelistas online. Pero también pueden ser blogs que se construyan entre toda la clase.

Aplicado a la literatura y llevándolo al ámbito del aula, podría tratarse de un diario en línea elaborado por docentes y alumnos con el fin de publicar diversos textos, ya sean pequeñas reseñas sobre el último libro leído, información de distintos autores, o incluso opinar sobre lo publicado por otros compañeros. El hecho de poder compartir este tipo de escritos con los demás hace de este recurso una actividad de animación a la lectura muy valiosa (Jiménez, 2015).

2.2.2.2. Booktrailer

Ibarra- Rius y Ballester- Roca (2016) argumentan cómo utilizar la narrativa digital con los niños a través de esta herramienta es útil no solo para adquirir competencias como la comunicación lingüística o la digital, sino que además ayudan a renovar las metodologías en el aula respecto a la forma de enseñar todo lo relativo a la lectura y a la literatura.

Es un vídeo pequeño, parecido al tráiler que se hace en cine para promocionar una película, pero aplicado a una obra o cuento. Se puede pedir a los alumnos que tras la lectura de un libro que hayan elegido lo promocionen creando este tipo de vídeos. Uno de los softwares más utilizados para tal fin es Windows Movie Maker. Su interfaz es sencilla y su edición permite crear películas cortas con efectos, transiciones, títulos, audio, música, etc.

Existe una experiencia de aplicación práctica llamada *Libros vivos* llevada a cabo en la Comunidad Autónoma de Canarias. Se trata de un proyecto cuya finalidad es hacer que el libro cobre vida. La forma es creando un vídeo o booktrailer donde los niños hagan un resumen de cada capítulo. Los centros escolares van intercambiando sus libros incluyendo estos vídeos a través de otra herramienta que se verá en epígrafes posteriores (códigos QR). De esta manera, los alumnos de un colegio pueden ver y escuchar a los de otro, resultando novedoso y divertido para todos.

2.2.2.3. Glogster

Es una aplicación a través de la cual se crean pósters o murales en la red. Su característica principal es el carácter interactivo y trabajo cooperativo del que precisa. Este tipo de tarea en equipo promueve un cambio de roles en los participantes. El docente pasará a ser guía y facilitador de conocimientos y el alumno se convertirá en el centro del proceso. La cooperación que se

requiere dará lugar a un tipo de aprendizaje más sólido, duradero y profundo (Díaz- Aguado, 2003).

Se puede pedir a los alumnos que inserten texto, imagen, vídeos, audio o enlaces aplicado a cualquier actividad relacionada con la literatura. Podemos utilizar esta aplicación para:



Figura 2 Glogster y sus posibles aplicaciones. Fuente: elaboración propia

Existen varias experiencias satisfactorias en la utilización de este recurso en el ámbito de Educación Primaria, como los murales sobre el uso de las TIC llevado a cabo por los alumnos de sexto curso en el colegio Alameda de Osuna, Madrid.

2.2.2.4. Leoteca como ejemplo de comunidad lectora

Se trata de una comunidad lectora infantil donde los niños leen y comparten experiencias. Al igual que en los blogs, en este club de lectura los alumnos podrán consultar, sugerir, hacer comentarios e incluso votaciones sobre distintos libros. Entre las ventajas de su utilización destaca el poder acceder no solo desde el ámbito escolar sino también en casa, haciendo así partícipes a las familias. Otra de las ventajas es que los niños podrán familiarizarse con la utilización de una red social.

Álvarez (2014) insiste en que este tipo de comunidades lectoras fomenta la lectura por placer. Además, argumenta que el éxito de estos clubs se encuentra en el diálogo que se genera entre sus

participantes trabajando actitudes y valores así como incidiendo y mejorando el análisis crítico de los más pequeños.

2.2.2.5. *Storybird*

Es una herramienta que permite crear un cuento o una historia a partir de imágenes categorizadas que se van compaginando con el texto que los niños van introduciendo. Entre las ventajas de su utilización destacan (Regueiro, 2014):

- La autonomía y creatividad puestas en práctica por parte de los alumnos.
- La sencillez de su interfaz.
- Además de crear historias también permite leer las de otros usuarios.

Regueiro (2014) encuentra en esta aplicación una oportunidad para desarrollar habilidades y competencias en un ámbito novedoso pero a la vez familiar y favorable para los niños.

2.2.2.6. *Word Clouds: Wordle, Tagxedo, WordItOut y World Cloud Generator*

Estas herramientas posibilitan generar nubes de palabras a partir de un texto. Aunque existen varias páginas, en el presente proyecto se han seleccionado cuatro siguiendo criterios de calidad y sencillez para trabajar en el aula con los niños. Las actividades que permite llevar a cabo este tipo de aplicaciones son muy variadas. Se puede, por ejemplo, pedir a los alumnos que a partir del libro que han leído describan a los personajes utilizando diferentes adjetivos. O que creen una nube con sus obras o autores favoritos. La gama es amplia y la finalidad es motivarles a través del uso de las TIC. Cobos (2011) entiende esta herramienta como beneficiosa y en línea con las ventajas e implicaciones pedagógicas que proporcionan las nuevas tecnologías. Ayudan a favorecer la autonomía del alumno en su proceso de aprendizaje y, por tanto, fomentan la adquisición de competencias como Aprender a aprender y la Competencia digital.

A continuación se presenta un ejemplo de la creación de una nube utilizando como texto los personajes más relevantes de algunos clásicos infantiles:



Figura 3 Word Cloud. Fuente: elaboración propia a partir de Wordle

2.2.2.7. Líneas de tiempo

Indicadas para los últimos cursos, existen líneas de tiempo creadas a través de aplicaciones como Dipity, Timeline, TimelineJS o Tiki- Toki donde se puede pedir a los alumnos que hagan una cronología de los autores estudiados o las obras más representativas. Se trata de herramientas que permiten estructurar cronológicamente aquellos acontecimientos o hitos que se deseen. Lo interesante de este tipo de recursos es que la línea de tiempo es interactiva y permite añadir vídeos, enlaces o alguna imagen para hacer más atractiva y motivadora la presentación.

España et al., (2008) encuentran, entre otros beneficios, el enriquecimiento en el tratamiento de datos y hechos que deban presentarse de forma cronológica. Actividades musicales, históricas o plásticas, además de literarias, pueden encontrar en este recurso una herramienta muy útil para su aplicación.

2.2.2.8. Códigos QR

Un código QR (Quick Response o respuesta rápida) es una matriz donde se almacena información de forma que permite cifrar aquello que se desee. Por ejemplo, se puede proponer a los alumnos que tras la lectura de una obra lo utilicen para guardar en él información sobre los datos más importantes del autor así como su opinión sobre la lectura. Después podrían insertar su código en un blog común para toda la clase de manera que todos los alumnos compartan y tengan acceso libre a la información de los demás.

Existe una enorme cantidad de generadores de estos códigos y crearlos resulta muy sencillo. Para leerlos solo es necesario que el alumno disponga de una tablet o un dispositivo móvil con cámara y conexión, además de tener instalada una de las múltiples aplicaciones gratuitas de lectura de estos códigos que permita su decodificación. Se debe enfocar dicho código con la cámara del teléfono o tablet para que estos lo escaneen y entreguen la información contenida en él, principalmente textos y enlaces a páginas de internet.

Se trata de un tipo de tecnología emergente en el ámbito de la educación y entraría a formar parte de las herramientas incluidas dentro de un grupo de actividades diseñadas para la utilización de dispositivos móviles en el aula (Araguz, 2012).

Se recupera aquí el proyecto llevado a cabo por la Comunidad Autónoma de Canarias llamada *Libros vivos* enunciado en el epígrafe 2.2.2.2. En él se han utilizado estos códigos para guardar información sobre un libro como resúmenes de capítulos o pequeñas reseñas promocionales.

2.2.2.9. Aurasma

Es una aplicación que posibilita la construcción de una escena de realidad aumentada permitiendo su posterior reproducción a través de un dispositivo móvil o tablet. Marín (2017) expresa la necesidad de la utilización de este tipo de herramientas en la educación. Pese a suponer un desafío a los docentes, pues aunque lleva más de diez años en circulación aún se le considera un recurso emergente, su utilización permite desarrollarse al alumno a nivel cognitivo y espacio-temporal, fomentar habilidades como la concentración o la observación e incrementar el pensamiento abstracto. Es una forma de aprendizaje diferente basada en el descubrimiento.

Aplicado a la literatura, con este recurso se puede ir más allá y proponer a los alumnos que lean un libro seleccionado de entre los que se disponen en la biblioteca de aula. Se reparten los capítulos entre los niños y se les pide que hagan una pequeña introducción al mismo o un resumen. Como esta aplicación permite añadir el propio material multimedia que se haya creado y se tenga almacenado en el dispositivo, se puede grabar esa presentación y vincularla a un marcador, por ejemplo, a un dibujo o ilustración realizada por cada alumno y que haga referencia al capítulo en cuestión. Dicha ilustración se guardará al principio de cada capítulo. De esta forma, cuando otros niños accedan a ese libro, y habiendo quedado ya vinculados vídeo y marcador (ilustración en este caso), podrán proyectar con su dispositivo sobre dicho marcador y automáticamente aparecerá el vídeo al que estaba vinculado.

Existen varios proyectos relacionados con este recurso en el ámbito de Educación Primaria, como el realizado por los alumnos de sexto curso, *Vuelo por Europa*, en la escuela pública Hernández Ardieta, Murcia.

2.2.3 Beneficios de la aplicación de las nuevas tecnologías en la animación lectora

Las nuevas tecnologías constituyen un pilar fundamental en la sociedad actual por el potencial pedagógico que ofrecen. España et al. (2008) apuntan que la utilización de las TIC lleva asociada multitud de ventajas, pero no se debe olvidar que internet y muchos de los recursos que se ofrecen no fueron concebidos con una finalidad didáctica, de ahí la importancia de formar en un uso responsable de los mismos entre el alumnado. Sin embargo, se han de ir integrando dentro del currículum por ser un medio motivador e intuitivo que ejerce un gran poder de atracción sobre la población más joven además de favorecer la cooperación entre los niños fomentando así un aprendizaje más profundo y significativo (Díaz-Aguado, 2003).

Marquès (2000) enuncia alguna de las ventajas que supone su utilización y que se pueden aplicar dentro de la animación lectora:

- El alumno se convierte en centro de su propio aprendizaje, constructor de contenido dadas las múltiples aplicaciones que están disponibles para tal efecto. Por ejemplo, puede elaborar reseñas o una valoración personal sobre sus libros favoritos. También puede crear su propio cuento o historia eligiendo diferentes escenarios.
- Las TIC dan la oportunidad de fomentar el trabajo cooperativo a través de la creación de diversas actividades como los clubs de lectura o las reseñas online.
- Enriquecen tanto el currículum como el proceso de enseñanza- aprendizaje. La utilización de las nuevas tecnologías suponen métodos novedosos e innovadores que posibilitan distintas formas de impartir la docencia o comunicar así como de construir contenidos y conocimiento.
- Constituyen una variedad y riqueza informativa muy motivadora para los niños.
- Teniendo en cuenta el punto anterior, favorecen el análisis crítico de la información de los más pequeños pues es desde los inicios cuando se les debe formar en una búsqueda responsable de dicha información entre las numerosas fuentes fiables y no fiables que existen dentro de la red.
- Permiten la alfabetización digital, la cual es absolutamente necesaria en la sociedad actual.
- Son un medio excelente y lleno de posibilidades para la investigación didáctica en el entorno escolar.

A la luz de los puntos anteriores, si se analizan los beneficios que se derivan de la inclusión de las nuevas tecnologías en el mundo de la literatura, se encuentran varios factores que hacen deseable su utilización:

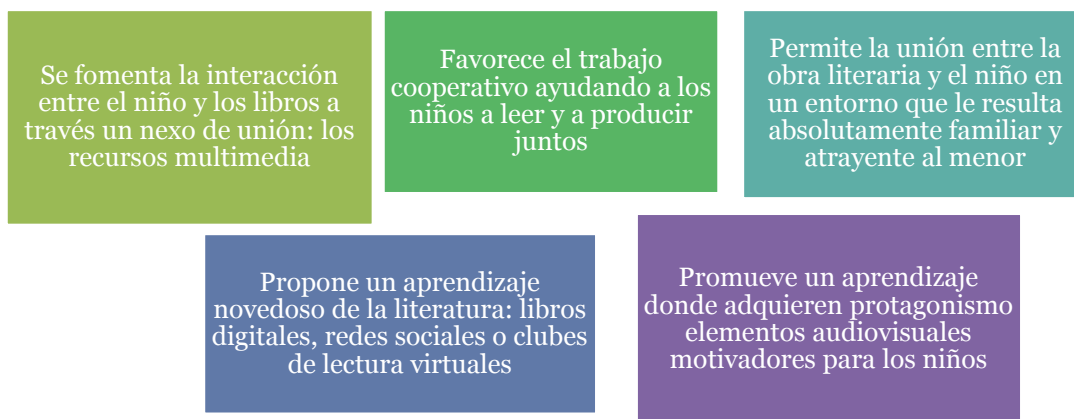


Figura 4 Beneficios de la inclusión de las TIC en la animación a la lectura. Fuente: elaboración propia a partir de Marquès (2000)

En definitiva, las TIC han avanzado y siguen haciéndolo a una velocidad vertiginosa y han provocado un profundo cambio en los canales de comunicación (Solari y Monge, 2004). Dado que los alumnos son seres sociales y no solo maduran dentro sino también fuera de la escuela, esta no puede dar la espalda a la utilización de las nuevas tecnologías pues constituyen el presente y el futuro de los niños.

3. PROYECTO DIDÁCTICO: ¡Nuestro mundo entre libros y recursos multimedia!

3.1 Contextualización del proyecto

3.1.1 Presentación

Tras haber repasado a través de los puntos anteriores el problema que supone la falta de motivación hacia la lectura en Educación Primaria así como la necesidad del uso de las TIC, el presente proyecto de aula se centra en el diseño de una propuesta didáctica para los alumnos de sexto nivel cuyas edades comprenden los once y doce años. El principal objetivo es acercar a los alumnos al mundo literario y fomentar así el hábito lector, pero la forma de hacerlo será a través del juego y la diversión mediante recursos multimedia. De esta manera, se llevará a cabo una educación novedosa y necesaria, pues los alumnos pertenecen a la era digital y la sociedad en la que crecen es un nuevo entorno donde excluir el uso de las nuevas tecnologías sería educar contra natura.

El proyecto está estructurado en torno a diez sesiones de animación lectora que utilizan recursos multimedia con la finalidad de poder motivar a los niños hacia una lectura por placer. Desde la actividad inicial se creará un blog de aula donde se irán publicando los sucesivos trabajos que se irán realizando en cada sesión.

3.1.2 Características del entorno y del centro

El colegio público Tomás Romojaró se encuentra ubicado a las afueras de una pequeña localidad llamada Fuensalida, municipio perteneciente a la provincia de Toledo (Comunidad de Castilla- La Mancha). Comenzó su funcionamiento en septiembre de 1979.

Esta población tiene aproximadamente once mil habitantes censados, es de carácter urbano y cuenta con varias fábricas enmarcadas dentro de la industria del calzado. Actualmente predomina el sector servicios, pues han proliferado un número considerable de tiendas de calzado al por menor que han generado riqueza en la localidad. También, aunque en menor medida, existen actividades relacionadas con el sector agrícola (concretamente el vino). Su población tiene un poder adquisitivo medio- bajo, así como el nivel cultural. La lengua mayoritaria es el castellano.

Es uno de los tres centros con los que cuenta esta localidad, dos públicos y uno concertado. No solo acoge alumnos procedentes de otros pueblos aledaños sino inmigrantes del norte de África y Europa del Este principalmente, y, en menor proporción, de China y Sudamérica. Es un colegio público de línea tres tanto en Educación Infantil como en Educación Primaria. El número total de alumnos es de doscientos quince en Educación Infantil y cuatrocientos cincuenta y dos en Educación Primaria. La ratio se estima en una media de veinticinco alumnos por clase.

Este centro está organizado en tres edificios rectangulares. El central es el más grande y antiguo y en él se ubica el grueso del alumnado. En la planta baja se encuentra la biblioteca, la cual tiene más de mil quinientos fondos. Respecto a los recursos relacionados con las nuevas tecnologías, el centro cuenta con un aula Althia con trece equipos repartidos en mesas triangulares. En ella se trabajan prácticamente la totalidad de las áreas de conocimiento. Por otro lado, aproximadamente la mitad de las aulas tienen pizarra digital, y el resto un proyector que conecta al pc de cada profesor. Los alumnos de sexto nivel trabajan ciertas áreas de conocimiento con su propia tablet y, además, el centro dispone de un fondo de cuarenta y siete notebooks disponibles para los grupos de los últimos niveles.

El centro cuenta con un Plan de Lectura que se viene implementando desde el año 2005 y cuyo propósito es la adquisición de una capacidad lectora adecuada. Así, se pretenden paliar las dificultades que presentan los alumnos para obtener una información relevante de un texto y diferenciar ideas principales de secundarias. Todas las aulas tanto en infantil como en primaria disponen de material específico en relación a este proyecto para trabajar en función de la edad de los niños.

3.1.3 Características del alumnado

El presente proyecto va destinado a uno de los grupos de sexto curso de Educación Primaria que presenta problemas en cuanto a la falta de motivación hacia la lectura y dificultades en la comprensión lectora. Cuenta con un total de veinticuatro alumnos de once y doce años, nueve chicas y quince chicos, todos ellos con distintos ritmos de aprendizaje y desarrollo madurativo. Dos niños están diagnosticados con baja capacidad y tienen una adaptación curricular y otro de ellos presenta un Trastorno de Déficit de Atención con Hiperactividad. Sus profesores son cinco, la tutora que imparte el área de lengua y matemáticas, otra profesora para las asignaturas bilingües e inglés, otra para religión, y dos maestros, el de música y el de educación física.

3.2 PROYECTO DE TRABAJO EN EL AULA

3.2.1 Metodología de trabajo de Proyecto de aula

Este proyecto utilizará una metodología cuyo aprendizaje se basará en explorar, experimentar y vivenciar, realizando diferentes tipos de agrupamientos en función de la actividad (individual, por parejas y grupos cooperativos). Se atenderán a las diferentes competencias clave que marca la ley así como a los distintos ritmos de aprendizaje en función de las necesidades del alumnado. Será una metodología fundamentalmente activa y participativa, partiendo de conocimientos previos y en un ambiente favorecedor para tales fines, procurando un aprendizaje significativo donde el error será entendido como fuente de enriquecimiento y aprendizaje. Además, el maestro guiará y orientará todo el proceso, convirtiendo a los alumnos en protagonistas y centro de su propio aprendizaje (Bernardo, 2011).

3.2.2 Objetivos didácticos

Los principales objetivos que se persiguen con el planteamiento de este proyecto son:

- Despertar en los niños el interés por la lectura como fuente de diversión y enriquecimiento.
- Fomentar en el alumnado la adquisición del hábito lector.
- Utilizar las tecnologías de la información y las comunicaciones, con el fin de mejorar y aumentar el acceso al mundo de la lectura por parte de los escolares.
- Realizar actividades a través del juego y recursos multimedia para fomentar la lectura como fuente de diversión.
- Emplear la lengua y las tecnologías de la información y las comunicaciones para buscar, recoger y procesar información.
- Conocer diferentes herramientas y recursos multimedia para trabajar con textos literarios.
- Desarrollar la creatividad.
- Valorar la lectura como fuente de enriquecimiento personal.
- Fortalecer las habilidades y destrezas del aprendizaje cooperativo a través de la animación lectora.

3.2.3 Contenidos curriculares

A continuación se exponen los contenidos curriculares que se van a trabajar en el presente proyecto. Estarán divididos en contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales. Con ellos se pretende conseguir los objetivos anteriormente marcados para poder así favorecer la adquisición de las competencias clave en los alumnos.

CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	CONTENIDOS ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cuentos digitales ▪ Reseñas literarias ▪ Adjetivos ▪ Blog ▪ Glogster ▪ Wordle ▪ Storybird ▪ Códigos QR ▪ Aurasma ▪ Edición de vídeo 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lectura de cuentos y obras literarias ▪ Construcción de un libro-tráiler a través de la tablet ▪ Elaboración de reseñas literarias y resúmenes ▪ Realización de un cartel digital ▪ Identificación de descriptores de personajes a partir de recursos multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aprecio por la lectura como fuente de información y placer ▪ Interés por descubrir la riqueza que encierran los cuentos y libros ▪ Esfuerzo por conocer diferentes herramientas relacionadas con las nuevas tecnologías ▪ Perseverancia en la búsqueda de soluciones de un problema ▪ Respeto y valoración de las producciones y opiniones de los demás

3.2.4 Actividades de aprendizaje

A continuación se presentan las actividades que conforman la propuesta de intervención didáctica. Están organizadas en sesiones que corresponden al área de Lengua Castellana y Literatura respetando el horario establecido por el centro escolar. Cada semana cuenta con cinco sesiones y se utilizarán dos de ellas para el desarrollo de estas actividades. Se utilizarán las clases de los lunes y los jueves haciendo así coincidir con el horario facilitado por el centro para acudir al aula Althia. El resto de las clases proseguirán con su curso normal respecto al temario.

A través de las siguientes sesiones, las cuales pretenden no solo la lectura sino la producción literaria, se espera transformar el espacio en un lugar mágico donde los niños puedan vivenciar experiencias y aventuras que provoquen ese apego al libro a través de las TIC. Antes de comenzar con ellas, se habrá abierto un blog de aula creado para este proyecto donde se dará acceso tanto a los niños como a las familias para que puedan hacer un seguimiento de los progresos de sus hijos.

Muchas de las actividades girarán en torno a un libro que los niños han leído y sobre el que han trabajado el trimestre anterior, *Sofía y el misterio del Águila Bicéfala*.

Sesiones 1, 2 y 3

En estas tres sesiones los alumnos realizarán un booktrailer o pequeño vídeo promocional sobre el libro leído en el trimestre anterior, *Sofía y el misterio del águila bicéfala*. Después aprenderán a editarlo a través de una aplicación llamada Windows Movie Maker. Finalmente, se publicarán en el blog de aula los seis vídeos promocionales.

Sesiones 1,2 y 3: ¡Somos directores de cine!		Duración: tres sesiones de 45 minutos cada una
Booktrailer		
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar la creatividad - Trabajar de forma cooperativa - Leer expresiva y comprensivamente una obra literaria - Expresar oralmente las ideas principales extraídas - Elaborar una breve descripción del libro o cuento que se pretende promocionar 	
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> - Lectura comprensiva de una obra literaria - Trabajo cooperativo - Recurso multimedia: Windows Movie Maker 	

COMPETENCIAS	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia en comunicación lingüística - Competencia digital - Competencias sociales y cívicas
ACTIVIDADES	<p>Actividad 1: se dividirá la clase en seis grupos de cuatro personas cada uno. Los alumnos trabajarán a través de la aplicación Windows Movie Maker en su tablet. Se les explicarán las nociones básicas para su uso.</p> <p>Actividad 2: se expondrán en la pizarra digital a través de una presentación las características de un booktrailer: es un vídeo pequeño, parecido al tráiler que se hace en cine para promocionar una película, pero aplicado a una obra o cuento. A continuación, se les pedirá que promocionen el libro que leyeron en el aula el trimestre anterior <i>Sofía y el misterio del águila bicéfala</i>. Los alumnos tendrán 40 minutos para preparar la presentación. El docente se encargará de grabar el vídeo a cada grupo y posteriormente se editarán a través de Windows Movie Maker. Su interfaz es sencilla y su edición de vídeo permite crear películas cortas con efectos, transiciones, títulos, audio, música, etc. a gusto de los alumnos. El maestro dará continuo soporte a los niños ayudándoles con la aplicación.</p> <p>Actividad 3: finalmente se expondrán en la pizarra digital los seis vídeos promocionales de los diferentes grupos y habrá una autoevaluación del propio vídeo y evaluación del de los demás compañeros. Además, se insertarán en el blog de aula.</p>
RECURSOS MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Tablets - Aplicación Windows Movie Maker - Libro “Sofía y el misterio del águila bicéfala” - Cámara de vídeo o dispositivo móvil
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Lista de control general (Anexo 1) - Lista de control específica sesiones 1, 2 y 3 (ver anexo 2)

Sesiones 4 y 5

En estas sesiones se trabajará el fomento de la autonomía y la creatividad de los alumnos a través de la elaboración de un final diferente a la historia utilizada en las sesiones anteriores. Se realizará a través de la aplicación Storybird.

Sesiones 4 y 5: ¡Vamos a crear un cuento! Storybird	Duración: dos sesiones de 45 minutos cada una
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar la autonomía y creatividad de los alumnos

	<ul style="list-style-type: none"> - Crear nuevos finales a una historia y leer los de otros usuarios
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> - Ordenación de ideas para la construcción de un final diferente - Relatos e historias digitales - Trabajo cooperativo - Recurso multimedia: Storybird
COMPETENCIAS	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia en comunicación lingüística - Competencia digital - Competencias sociales y cívicas - Aprender a aprender -
ACTIVIDADES	<p>Actividad 1: se darán pautas sencillas sobre el funcionamiento de la aplicación Storybird explicando a los alumnos que a través de ella podrán crear un final diferente a una historia utilizando imágenes que facilita la herramienta y añadiendo su propio texto.</p> <p>Actividad 2: para poder trabajar la creatividad de los niños se realizará un taller de cuentos donde serán los propios alumnos quienes inventen e ilustren un final alternativo a la historia de <i>Sofía y el misterio del águila bicéfala</i>. Trabajarán en grupos de cuatro y lo harán a través de la aplicación Storybird. Tras finalizar, se publicarán todos los cuentos en el blog de aula, de forma que tanto el resto de compañeros como las familias tengan acceso a los diferentes relatos y puedan así leerlos.</p>
RECURSOS MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Tablets - Aplicación Storybird - Final alternativo elaborado a partir de Storybird - Blog de aula
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Lista de control general (Anexo 1) - Lista de control específica sesiones 4 y 5 (ver anexo 3)

Sesión 6

Enlazando con la sesión anterior y utilizando los cuentos que los niños crearon, ahora se dará paso a la promoción de los mismos a través de la realización de un cartel digital por parte de cada equipo de trabajo, dándoles publicidad por medio de su publicación en el blog de aula.

Sesión 6: ¡Nuestro cartel interactivo! Glogster		Duración: 1h
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar la creatividad - Trabajar de forma cooperativa - Elaborar un cartel extrayendo las ideas más relevantes de un cuento o relato 	
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> - Clasificación de las ideas principales - Diseño de borradores - Trabajo cooperativo - Recurso multimedia: Glogster 	
COMPETENCIAS	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia en comunicación lingüística - Competencia digital - Competencias sociales y cívicas 	
ACTIVIDADES	<p>Actividad 1: se dividirá la clase en seis grupos de cuatro componentes cada uno. Se hará una breve descripción del funcionamiento de esta herramienta (Glogster) que permite crear carteles interactivos explicando a los alumnos la capacidad de añadir texto, imágenes, vídeos, audios (estos últimos con la posibilidad de grabarlos desde la propia aplicación) e incluso enlaces a páginas relacionadas.</p>	
	<p>Actividad 2: el cartel debe promocionar el cuento con el final alternativo que han creado en las sesiones anteriores. Cada equipo elaborará un primer borrador diseñando desde el título del cartel hasta las ilustraciones, fotos o reseñas que se les ocurran. Para ello se les pedirá que sean creativos y originales. Deberán incluir el enlace que conduzca a su cuento dentro del blog de aula donde se publicó. Se podrá acceder a estos carterles insertándolos en el propio blog a través del código que proporciona la aplicación.</p>	
RECURSOS MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Tablets - Cuento elaborado a partir de Storybird - Blog de aula - Aplicación Glogster 	
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Lista de control general (Anexo 1) - Lista de control específica sesión 6 (ver anexo 4) 	

Sesión 7

En esta sesión los alumnos deberán traer elaborada desde casa una reseña (pudiendo haber solicitado ayuda a la familia para hacerla) sobre una obra literaria que les haya gustado de forma

especial. Se publicarán todas en el blog y, en un ambiente lúdico para tal fin, deberán adivinar de qué libro se trata la reseña del compañero.

Sesión 7: ¡Adivina qué obra es! Blog de aula		Duración: 45 minutos
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Leer expresiva y comprensivamente una obra literaria - Fomentar la creatividad y la utilización de la imaginación - Elaborar una breve descripción del autor de la obra literaria seleccionada 	
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> - Lectura comprensiva de una obra literaria - Procesador de textos: Word - Recurso multimedia: blog de aula 	
COMPETENCIAS	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia en comunicación lingüística - Competencia digital - Aprender a aprender 	
ACTIVIDADES	<p>Actividad 1: de forma individual y como tarea para casa, se pedirá a los alumnos que elaboren una reseña sobre el autor de su obra literaria favorita utilizando para ello un procesador de textos como Word, con el que ya están familiarizados. Podrán hacer referencia al nombre del autor y a todos los aspectos que deseen de la obra, pero nunca podrán mencionar el título del libro.</p> <p>Actividad 2: posteriormente, y ya dentro del aula, se publicarán en el blog de la clase todas las reseñas elaboradas por los alumnos y, a través de la pizarra digital, se irán mostrando una a una y los niños deberán adivinar de qué libro se trata. Finalmente, quedarán asociados los títulos de las obras a las reseñas para que sirvan a los alumnos como criterio de búsqueda o referencia en la selección de libros de lectura.</p>	
RECURSOS MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Tablets - Blog de aula - Obra literaria seleccionada 	
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Lista de control general (Anexo 1) - Lista de control específica sesión 7 (ver anexo 5) 	

Sesión 8

En esta sesión los alumnos trabajarán por parejas la descripción de personajes y elaboración de nubes de palabras a través de la aplicación Wordle.

Sesión 8: ¡Entre nubes! Wordle		Duración: 45 minutos
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Leer expresiva y comprensivamente una obra literaria - Fomentar la creatividad - Trabajar de forma cooperativa - Elaborar una nube de palabras a partir de un texto 	
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> - Lectura comprensiva de una obra literaria - Trabajo cooperativo - Adjetivos - Recurso multimedia: Wordle 	
COMPETENCIAS	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia en comunicación lingüística - Competencia digital - Competencias sociales y cívicas 	
ACTIVIDADES	<p>Actividad 1: por parejas, y a partir del libro que han leído el trimestre anterior, <i>Sofía y el misterio del águila bicéfala</i>, describirán a los personajes principales a través de diferentes adjetivos utilizando las letras del abecedario. Por ejemplo, podrían describir a Sofía como Aventurera, Bondadosa, Caprichosa, etc.</p>	
	<p>Actividad 2: a continuación se utilizará la aplicación Wordle para generar una nube de palabras a partir de ese texto elaborado en la actividad anterior.</p>	
RECURSOS MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Tablets - Obra literaria seleccionada - Aplicación Wordle 	
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Lista de control general (Anexo 1) - Lista de control específica sesión 8 (ver anexo 6) 	

Sesiones 9 y 10

Retomando de nuevo el libro que los alumnos ya leyeron el trimestre anterior, *Sofía y el misterio del águila bicéfala*, se repartirán los dieciocho capítulos entre los distintos grupos de la clase (seis en total) de forma que cada equipo trabajará sobre tres capítulos a la vez aplicando los recursos relacionados con realidad virtual.

Sesiones 9 y 10: ¡Hablamos a través de los libros! GoQR y Aurasma		Duración: 2 sesiones, la primera de una hora y la segunda de 45 minutos
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar una búsqueda selectiva de información en internet - Expresar oralmente las ideas principales extraídas - Elaborar una breve descripción de los capítulos del libro trabajado 	
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> - Búsqueda y selección de información relevante - Lectura comprensiva de una obra literaria - Trabajo cooperativo - Recursos multimedia: generador de códigos QR y Aurasma 	
COMPETENCIAS	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia en comunicación lingüística - Competencia digital - Competencias sociales y cívicas 	
ACTIVIDADES	<p>Actividad 1: se dividirá la clase en seis grupos de cuatro personas cada uno. Los alumnos trabajarán a través de las aplicaciones GoQR y Aurasma en su tablet. Se les explicarán las nociones básicas para su uso.</p>	
	<p>Actividad 2: cada equipo deberá hacer una búsqueda en internet sobre cuatro enlaces de interés respecto a diferentes rincones del casco antiguo de Toledo que aparecen en el libro. A través de la aplicación GoQR codificarán toda la información buscada de forma que cada equipo tendrá su matriz o código QR con los diferentes enlaces seleccionados. A continuación, estos códigos se insertarán en el blog para que todos los alumnos puedan acceder a ellos.</p>	
	<p>Actividad 3: Los alumnos deberán preparar y llevar a cabo posteriormente una presentación o pequeño resumen de cada uno de los tres capítulos que les ha correspondido. Como Aurasma es una aplicación que permite añadir el propio material multimedia que se haya creado y se tenga almacenado en el dispositivo, se grabará esa presentación y se vinculará a un marcador, en este caso a un dibujo realizado por los alumnos y que haga referencia al capítulo en cuestión. Cada ilustración se guardará físicamente al principio del capítulo correspondiente. Quedarán</p>	

	ya vinculados vídeo y marcador (ilustración), de forma que los propios niños podrán proyectar con su dispositivo sobre el dibujo que aparece al comienzo de cada capítulo y automáticamente aparecerá el vídeo al que estaba vinculado, pudiendo acceder así a la presentación que han hecho.
RECURSOS MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Tablets - Aplicaciones Aurasma y GoQR - Libro “Sofía y el misterio del águila bicéfala” - Cámara de vídeo o dispositivo móvil
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Lista de control general (Anexo 1) - Lista de control específica sesiones 9 y 10 (ver anexo 7)

3.3 EVALUACIÓN

La evaluación es un procedimiento donde tiene lugar la recogida de información a lo largo del proceso de enseñanza- aprendizaje con el objetivo de valorarla a través del análisis y la reflexión y, posteriormente, tomar decisiones para mejorar dicho proceso.

A continuación, se presentan las dos evaluaciones de las que consta este proyecto y a través de las cuales se hará un seguimiento a los alumnos, a la actuación del docente y al desarrollo del propio proyecto.

3.3.1 Evaluación del aprendizaje

Carrasco (2014) explica la evaluación del aprendizaje como un proceso encaminado a valorar los logros que realizan los alumnos en relación a la consecución de los objetivos propuestos.

La evaluación deberá cumplir los siguientes criterios:

- Ha de ser una parte integrante más del proceso educativo, no algo puntual o extraordinario.
- Ha de ser continua y flexible.
- Los instrumentos de recogida de información para la evaluación deben ser variados y ajustados o adaptados al proceso de enseñanza- aprendizaje.

Con esta evaluación, se pretende la corrección y orientación del aprendizaje conociendo el rendimiento de los alumnos en función de objetivos fijados y capacidades.

En el presente proyecto se realizará una *evaluación inicial*. Su finalidad será llevar a cabo un diagnóstico que permita detectar los conocimientos previos y necesidades del grupo- clase en cada sesión. Se hará a través de pequeñas pruebas de nivel y lluvia de ideas.

Además, se llevará a cabo una *evaluación continua* que estará integrada en el proceso de enseñanza- aprendizaje como una parte más de él. Su finalidad será el seguimiento de dicho proceso. Tendrá un valor informativo, permitirá detectar posibles dificultades que vayan surgiendo durante el aprendizaje, las causas que las provocan y poder así realizar las correcciones necesarias. Esta evaluación se realizará a lo largo de las diferentes sesiones a través de la observación directa y sistemática, el cuaderno del profesor así como con unas listas de control general y específicas diseñadas para evaluar las diferentes actividades (ver anexos 1-7).

También habrá una *evaluación final* que, mediante el análisis de los resultados obtenidos a lo largo de las sesiones programadas, permitirá conocer si se han alcanzado o no los objetivos marcados en el proceso de enseñanza- aprendizaje, así como cuál es el punto de partida para una nueva intervención. Será una evaluación sumativa que tendrá en cuenta la información recabada en la evaluación continua o procesual. Añadirá, además, otros datos de interés obtenidos de forma más puntual al finalizar el proyecto, como el grado de implicación a nivel individual y grupal así como el interés mostrado por parte de los niños.

Se reflexionará también sobre los procesos utilizados a través del siguiente cuestionario dirigido a los alumnos:

Cuestionario de evaluación del proyecto didáctico dirigido a los alumnos

1. *¿Qué te han parecido las diferentes actividades?*
2. *¿Qué aplicaciones o recursos te han gustado más? ¿Por qué?*
3. *¿Con qué recursos has aprendido más?*
4. *¿Te ha gustado trabajar en equipo? ¿Crees que existen ventajas con esta forma de aprender?*
5. *¿Crees que las TIC son útiles en el aprendizaje de la literatura?*
6. *¿Cambiarías o mejorarías alguna de las actividades? ¿Cuál o cuáles? ¿Por qué?*
7. *Califica, del 1 al 5, tu grado de satisfacción con respecto al proyecto.*

3.3.2 Evaluación del proyecto

La evaluación del proyecto se llevará a cabo teniendo en cuenta los resultados obtenidos en la evaluación del aprendizaje y haciendo un análisis y reflexión sobre las siguientes cuestiones:

Cuestionario de evaluación del proyecto didáctico dirigido al docente

- 1. ¿Los alumnos han mostrado implicación y motivación en las diferentes sesiones?*
- 2. ¿Han sido las actividades de utilidad e interés?*
- 3. ¿Ha funcionado de forma adecuada el trabajo en equipo?*
- 4. ¿Se han trabajado y fomentado las competencias seleccionadas en cada sesión?*
- 5. ¿Se han alcanzado los objetivos planteados?*
- 6. ¿Qué aspectos se pueden mejorar en el desarrollo de las actividades?*
- 7. ¿Se ha conseguido aumentar la motivación hacia una lectura por placer?*

Además, el maestro se autoevaluará para poder mejorar así su propio quehacer, y para ello responderá a otro cuestionario que le permitirá reflexionar sobre el proceso de enseñanza llevado a cabo:

Cuestionario de autoevaluación del docente

- 1. ¿He atendido las necesidades del alumnado?*
- 2. ¿He resuelto las dudas de forma satisfactoria?*
- 3. ¿He respetado a los alumnos en su individualidad atendiendo así a la diversidad y al principio de educación personalizada?*
- 4. ¿He conseguido captar la atención de los alumnos a través de las actividades llevadas a cabo?*
- 5. ¿Se ha fomentado la motivación hacia una lectura por placer?*

3.4 PLANIFICACIÓN TEMPORAL Y CRONOGRAMA

Es necesario hacer una previsión adecuada del tiempo que se va a emplear para llevar a cabo las actividades del proyecto, de forma que permita la consecución de los objetivos fijados. Las sesiones que se han programado pretenden despertar en los alumnos el placer por la lectura a través del uso de las nuevas tecnologías. Dichas sesiones se van a distribuir según la tabla que se presenta a continuación durante un período de tiempo de cinco semanas lectivas (mes de mayo y primera semana de junio de 2017), pero podría llevarse a la práctica en cualquier otro momento, siempre en función de la organización y la programación del curso por parte del docente y atendiendo a las necesidades del grupo- clase al que iría dirigido. En este caso, se utilizarán dos clases a la semana del área de Lengua y Literatura (algunas sesiones serán de 45 minutos y otras de una hora

completa). El resto de sesiones quedarán con la planificación que marca la programación para dicha área.

Actividades y sesiones	SEMANAS									
	Mayo-junio 2017									
	1ª semana		2ª semana		3ª semana		4ª semana		5ª semana	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Booktrailer Sesiones 1, 2 y 3										
Storybird Sesiones 4 y 5										
Glogster Sesión 6										
Blog de aula Sesión 7										
Wordle Sesión 8										
GoQR y Aurasma Sesiones 9 y 10										

4. CONCLUSIONES

Reflexionando sobre el presente proyecto y valorando su alcance, conviene destacar la consecución de los objetivos planteados al comienzo. La propuesta didáctica partió de la idea de diseñar una serie de actividades para favorecer la animación a la lectura en alumnos de sexto curso de Educación Primaria a través del uso de las TIC. Dichas actividades propuestas han permitido poner en contacto a los alumnos con el mundo de los libros, aumentando su motivación gracias a la participación activa que los recursos multimedia les posibilitan y a la vez les exigen.

Para la consecución del objetivo principal era necesario establecer una vinculación entre las dos variables de la propuesta, el uso de las TIC y el fomento del hábito lector. Esta es la razón por la que se ha procurado una redacción clara y concisa sobre los aspectos más relevantes de ambas variables, buscando la forma de justificar en qué medida quedaban vinculadas. Para tal fin, se planteó realizar una revisión bibliográfica sobre estudios e informes acerca de la animación a la

lectura así como establecer las características y ventajas del uso de las TIC en dicha animación lectora. Esta investigación ha permitido constatar que la utilización de las nuevas tecnologías aplicada a la animación lectora supone aprender con métodos novedosos e innovadores que posibilitan distintas formas de impartir la docencia o comunicar. También de construir contenidos y conocimiento pues se da la oportunidad a los alumnos de crear sus propias producciones literarias. Además, favorecen el análisis crítico de la información de los más pequeños teniendo en cuenta que es desde los inicios cuando se les debe formar en una búsqueda responsable de dicha información entre las numerosas fuentes que existen dentro de la red. Y la animación a la lectura puede hacerse llevando a cabo a la vez una alfabetización digital que se hace imprescindible si se quiere que los alumnos evolucionen de forma paralela a como lo hace la sociedad a la que pertenecen.

Los objetivos que planteaban la búsqueda de recursos multimedia y posterior diseño de actividades de animación lectora han quedado cubiertos. Para ello, diversas herramientas y aplicaciones multimedia han sido abordadas en el marco teórico y utilizadas en el proyecto didáctico a través del desarrollo de diez sesiones. Las actividades han quedado divididas de la siguiente manera: tres sesiones empleadas para la elaboración de un booktrailer, dos sesiones para trabajar con la aplicación Storybird, una sesión individual para la utilización de Glogster, el blog de aula y Wordle y, finalmente, otras dos sesiones para el desarrollo de actividades con Aurasma y GoQR.

El último objetivo enunciado iba encaminado al diseño de instrumentos de evaluación tanto del aprendizaje como del propio proyecto. A tal efecto, se han diseñado diversos instrumentos: cuestionarios, fichas de seguimiento y observación sistemática para evaluar las actividades de aprendizaje relacionadas con los diversos recursos multimedia utilizados y evaluar el propio proyecto. De esta forma se ha brindado la oportunidad de establecer una relación positiva entre la utilización de recursos multimedia y el aumento de la motivación hacia la lectura.

Por tanto, el conjunto de objetivos planteados han permitido seleccionar recursos multimedia y elaborar actividades en torno a ellos que han favorecido el encuentro entre los libros y los niños con el propósito de fomentar el hábito lector de una manera amena, activa, divertida y motivadora.

Asimismo, el planteamiento y posterior desarrollo de dichos objetivos en el presente proyecto ha permitido poner de manifiesto un nuevo paradigma educativo donde la escuela ha dejado de ser el principal medio de transmisión de la información. Las nuevas tecnologías están produciendo profundos cambios a nivel social, cultural y educativo. Forman parte de la sociedad donde crecen los alumnos en la actualidad, están en su presente y estarán en su futuro y, por tanto, no pueden

quedar al margen si lo que se busca es una educación integral, un alumno activo, protagonista de su propio aprendizaje, productor creativo y reflexivo capaz de utilizar los recursos y avances tecnológicos que la sociedad actual le ofrece.

Llevado al ámbito de la animación lectora, y quedando de manifiesto la necesidad de mejorar el hábito lector en Educación Primaria, esta investigación y propuesta de intervención didáctica ha permitido constatar que existen multitud de actividades a través de recursos multimedia que pueden fomentar la animación a la lectura consolidando así el hábito lector, y es que son muchas las ventajas que el uso de estos recursos ofrecen permitiendo enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de forma notable. No solo incentivan la interacción entre el niño y los libros sino que favorecen el trabajo cooperativo ayudándoles a leer y a producir juntos, proponiendo un aprendizaje novedoso y motivador donde se promueve la participación activa de los alumnos.

5. CONSIDERACIONES FINALES

La valoración general de este grado es muy positiva. Esta experiencia ha posibilitado consolidar e interiorizar todos aquellos aspectos teóricos que se han ido trabajando y aprendiendo durante el proceso de aprendizaje. Gracias a la gran variedad de actividades y a las distintas metodologías seguidas en cuanto a todo el trabajo que involucra este grado se han podido adquirir todas y cada una de las competencias clave. Han resultado especialmente interesantes las asignaturas de didáctica y de complementos de formación, básicas tanto para transmitir como para dominar los contenidos de primaria; y en especial, Didáctica de la Literatura y Tecnologías de la Información y la Comunicación en Castellano y en Lengua Inglesa, pues las tres han constituido un pilar sólido sobre las que construir el presente proyecto.

La realización del Trabajo de Fin de Grado ha supuesto otro proceso y etapa a destacar en estos estudios. Una tarea larga, ardua y laboriosa pero enormemente productiva y satisfactoria a la vez. Es cierto que requiere gran esfuerzo si se pretende profundizar en el conocimiento de las variables a estudiar, pero al mismo tiempo, ayuda a la adquisición de todas las competencias, especialmente Aprender a aprender, Comunicación lingüística y Competencia digital. Permite analizar de forma crítica la información, separando aquella que resulta relevante de la que no lo es. También ayuda a buscar y rescatar la bibliografía adecuada, a consultar y poner en común ciertas variables, conocer a los autores más relevantes en la materia así como a otros que aportan ideas de interés. Y también a argumentar propuestas apoyando las ideas en una base sólida y contrastada.

Todo ello, permite entender la importancia de comprometerse con la tarea de ser maestro, de llevar a cabo con los niños un proceso de enseñanza- aprendizaje donde el alumno se convierta en

el centro, basando la metodología en la exploración, la experimentación y la acción, teniendo en cuenta las diferentes competencias básicas así como las distintas inteligencias y ritmos de aprendizaje que el alumnado presente y creando un ambiente favorecedor para tales fines. También ha permitido entender la importancia de una formación continua en la labor docente y una mente abierta a las distintas posibilidades y recursos avanzando a la vez que lo hace la sociedad y el entorno donde crecen los más pequeños.

Ha sido y sigue siendo un camino largo y con obstáculos pero contando con gran ilusión y, sobre todo con muchas ganas de aprender, se puede llegar tan lejos como se sueñe.

6. BIBLIOGRAFÍA

6.1 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre, R. (2000). Dificultades de aprendizaje de la lectura y la escritura. *Educere: Revista venezolana de Educación*, 11, 147-150. Recuperado de <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/19401/1/articulo4-11-1.pdf>
- Alcalá, J., Rasero, J. (2004). El papel de las TIC en la animación a la lectura. *Revista latinoamericana de Tecnología*, 3, 395-416
- Álvarez, C. (2014). Aportaciones de un club de lectura escolar a la lectura por placer. *El profesional de la información*, 23, 625-632. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4924957>
- Araguz, M. A. (2012). *Ministerio de Educación, cultura y deporte*. Recuperado el 4 de mayo de 2017 de <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/ca/equipamiento-tecnologico/didactica-de-la-tecnologia/1072-informatica-movil-y-realidad-aumentada-uso-de-los-codigos-qr-en-educacion>
- Bernardo, J. (2011). *Educación personalizada: Principios, técnicas y recursos*. Madrid: Síntesis.
- Blaya, R. (2012). *Bibliotecas escolares*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Carrasco, J. B. (2014). *Educación personalizada: Principios, técnicas y recursos*. Madrid: Síntesis.
- Castán, G. (2004). Diez tesis para el debate sobre las bibliotecas escolares. *Educación y Biblioteca*, 139, 44-55. Recuperado de http://cprazuaga.juntaextremadura.net/competencias/Biblioteca/diez_tesis.pdf
- Centelles, J. (2006). *La biblioteca, el corazón de la escuela*. Barcelona: Octaedro.
- Cerrillo, P, Cañamares, C. (2008). Recursos y metodología para el fomento de la lectura. *Estudios e investigaciones*, 8, 76-92. Recuperado de <http://www.mecd.gob.es/revista-cee/pdf/n8-cerrillo-torremocha.pdf>

- Cobos, D. (2011). Una experiencia universitaria de innovación educativa con Word Clouds. *REDEX. Revista de educación de Extremadura*, 1, 39-54. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4177243>
- Coronas, M. (2005). Animación y promoción lectora en la escuela. *Revista de educación*, 1, 339-355. Recuperado de http://www.revistaeducacion.mec.es/re2005/re2005_23.pdf
- Díaz-Aguado, M. J. (2003). *Educación intercultural y aprendizaje cooperativo*. Madrid: Pirámide.
- Domingo, M., Marquès, P. (2011). Aulas 2.0 y uso de las TIC en la práctica docente. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 37, 169- 175. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3734127>
- España, F., Luque, C., Pacheco, M. y Bracho, R. (2008). *Del lápiz al ratón: Guía práctica para la utilización de las nuevas tecnologías en la enseñanza*. España: Toromítico.
- Gasol, A., Arànega, M. (2000). *Descubrir el placer de la lectura. Lectura y motivación lectora*. Barcelona: Edebé.
- Grané, M. y Willem, C. (2008). *WEB 2.0: Nuevas formas de aprender y participar*. Barcelona: Laertes
- Ibarra- Rius, N. y Ballester- Roca, J. (2016). Booktrailer en Educación Infantil y Primaria: adquisición y desarrollo de las competencias comunicativa, digital y literaria a través de narrativas digitales. *Digital Education Review*, 30, 76-93. Recuperado de <http://revistes.ub.edu/index.php/der/article/viewFile/16164/pdf>
- Jiménez, C. (2015). *Didáctica de la literatura*. Logroño: UNIR. Las escuelas matan la creatividad.
- Marchat, T., Lucchini, G., Cuadrado, B. (2007). ¿Por qué leer bien es importante? *Fundación Educacional Arauco*, 16, 3-16. Recuperado de http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-22282007000200001
- Marín, V. (2017). La emergencia de la Realidad Aumentada en la educación. *EDMETIC*, 6, 1-3. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5911338>
- Marquès, P. (2000). Ventajas e inconvenientes del uso de internet en educación. Recuperado el 9 de abril de 2017 de <http://peremarques.net/ventaweb.htm>
- Martín, A. (2009). La importancia de la lectura. *Revista digital Innovación y experiencias educativas*, 15, 1-8. Recuperado de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/ADOLFO_DIAZ_1.pdf
- Moreno, V. (2000). *Lecturas, libros y animación: reflexiones y propuestas*. Navarra: Gobierno de Navarra.
- Regueiro, B. (2014). Innovación y creatividad: enseñar literatura en el siglo XXI. *Humanidades Digitales: desafíos, logros y perspectivas de futuro*, 1, 383-393. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5181045>
- Robinson, K. (2015). *Escuelas creativas: la revolución que está transformando la educación*. Barcelona: Grijalbo.

- Rodari, G. (2006). *Gramática de la fantasía*. Barcelona: Booket.
- Rodríguez, A., Novell, E. (2006). *Animando a animar. Tenemos un plan: cómo estimular el goce lector*. Madrid: Los libros de Catarata.
- Salinas, P. (2002). *El defensor*. Madrid: Alianza.
- Sarto, M. (1984). *La animación a la lectura para hacer al niño lector*. Madrid: S.M.
- Segovia, N. (2007). *Aplicación de las TIC a la docencia*. Vigo: Ideas propias.
- Serna, C. y Ríos, J.M. (2000). *Nuevas tecnologías de la información y de la comunicación aplicadas a la educación*. Málaga: Aljibe.
- Solari, A. y Monge, G. (2004). Un desafío hacia el futuro: educación a distancia, nuevas tecnologías y docencia universitaria. I Congreso Virtual Latinoamericano de Educación a Distancia. Recuperado de http://www.seduca2.uaemex.mx/ckfinder/uploads/files/un_desafio_a_futuro_ead.pdf
- Solé, I. (2008). Motivación y lectura. Sinergias en torno a la lectura. *Aula de Innovación*, v. 179, 56-59. Recuperado de http://www.cepalcala.org/upload/novedades/archivo_noticia_19_10_09_01_48_26.pdf

6.2 BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Aurasma (s.f.). Recuperado el 21 de abril de 2017 de <https://www.aurasma.com/>
- Blanco, J.A. (2016). *Sofía y el misterio del águila bicéfala*. Madrid: Ledoria.
- Casanny, D. (2012). Leer en los tiempos de internet. *Peonza*, 106-107, 35-41.
- CEIP Tomás Romojaro (s.f.). Recuperado el 13 de marzo de <http://ceip-tomasromojaro.centros.castillalamancha.es/>
- Decreto 54/2014, de 10 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha. Diario Oficial de Castilla-La Mancha, 132, de 11 de julio de 2014.
- Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro*. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI. Ediciones Unesco. Recuperado de http://www.unesco.org/education/pdf/DELORS_S.PDF
- Dudeney, G. (2008). *How to Teach English with Technology*. Essex: Pearson Education.
- Elefante lector (2011). *El elefante lector*. Recuperado el 21 de mayo de 2017 de <http://elefantelector.blogspot.com.es/>
- Fernández, A. (2006). *Metodologías activas para la formación de competencias*. Revista Educatio siglo XXI, 24, 35-56. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. Recuperado de <http://goo.gl/sc4VIv>
- Foro ciudad. *Fuensalida – Pirámide de población 2015*. Recuperado el 17 de abril de 2017 de <http://www.foro-ciudad.com/toledo/fuensalida/mensaje-13070990.html>

Sánchez- Infantes, Elena

Greekazos (s.f.). Recuperado el 23 de abril de 2017 de <http://geekazos.com/crear-nubes-de-palabras/>

Intef - Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (s.f.). Recuperado el 9 de abril de 2017 de http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/8/cd_2013/m4_3/animar_a_leer_mediante_las_tic.html

Lahire, B. (2004). *Sociología de la lectura*. Barcelona: Gedisa.

Leoteca (s.f.). Recuperado el 10 de abril de 2017 de <https://www.leoteca.es/leoteca>.

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, *de educación*. Boletín Oficial del Estado, 106, de 4 de mayo de 2006.

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, *para la mejora de la calidad educativa*. Boletín Oficial del Estado, 295, de 10 de diciembre de 2013.

Machado, A.M. (2002). Entre gansos y vacas: escuela, lectura y literatura. *Lectura, escuela y creación literaria* (pp. 11-25). Madrid: Anaya.

Martín Vegas. R. (2009). *Manual de Didáctica de la Lengua y la Literatura*. Madrid: Síntesis.

Morales, G. (2014). Graó. Publicaciones, libros y revistas de pedagogía. TIC- TAC: Aplicaciones educativas de los códigos QR. Recuperado de <http://www.grao.com/recursos/aplicacions-qr>

Navarrete, A.M. El cocodrilo azul. Recuperado el 21 de marzo de 2017 de <http://elcocodriloazul.blogspot.com.es/>

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, *por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la Educación Primaria, la Educación Secundaria obligatoria y el Bachillerato*. Boletín Oficial del Estado, 25, de 29 de enero de 2015.

Ortiz, E. (2002). *Rotundifolia. Contar con los cuentos*. Ciudad Real: Ñaque.

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, *por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria*. Boletín Oficial del Estado, 52, de 1 de marzo de 2014.

ANEXOS

ANEXO (1) Lista de control general

Tabla 1: Lista de control general aplicable a todas las sesiones

ÍTEM	EXCELENTE	BUENO	SUFICIENTE	INSUFICIENTE
Trabaja en equipo participando, aportando y respetando las aportaciones de los demás				
Muestra perseverancia en la búsqueda de soluciones de un problema				
Participa en las tareas grupales				
Muestra interés y se esfuerza en el desempeño de las tareas individuales				
Respeto el turno de palabra y escucha las explicaciones del maestro				

ANEXO (2) Lista de control específica sesiones 1, 2 y 3

Tabla 2: Lista de control específica sesiones 1, 2 y 3

ÍTEM	EXCELENTE	BUENO	SUFICIENTE	INSUFICIENTE
Se expresa oralmente respetando las normas de comunicación				
Lee y comprende textos orales y escritos				
Extrae ideas principales y elabora un tráiler de forma adecuada				
Conoce y maneja los elementos básicos de la edición de vídeos a través de la aplicación Windows Movie Maker				

ANEXO (3) Lista de control específica sesiones 4 y 5

Tabla 3: Lista de control específica sesiones 4 y 5

ÍTEM	EXCELENTE	BUENO	SUFICIENTE	INSUFICIENTE
Es capaz de elaborar un texto narrativo (final alternativo)				
Aplica con precisión el vocabulario en el relato				
Elabora un final alternativo con una organización adecuada de las ideas				
Conoce y maneja la aplicación Storybird				

ANEXO (4) Lista de control específica sesión 6

Tabla 4: Lista de control específica sesión 6

ÍTEM	EXCELENTE	BUENO	SUFICIENTE	INSUFICIENTE
Elabora el borrador a través de una organización adecuada				
Elabora el borrador seleccionando la información más relevante				
Conoce y maneja la aplicación Glogster				

ANEXO (5) Lista de control específica sesión 7

Tabla 5: Lista de control específica sesión 7

ÍTEM	EXCELENTE	BUENO	SUFICIENTE	INSUFICIENTE
Es capaz de elaborar una reseña literaria				
Fomenta la creatividad y utiliza la imaginación				
Organiza adecuadamente la información				
Conoce y utiliza datos relevantes del autor				

ANEXO (6) Lista de control específica sesión 8

Tabla 6: Lista de control específica sesión 8

ÍTEM	EXCELENTE	BUENO	SUFICIENTE	INSUFICIENTE
Es capaz de elaborar una nube de palabras a partir de un texto				
Fomenta la creatividad y utiliza la imaginación				
Utiliza descriptores adecuados para definir al personaje				
Conoce y maneja la aplicación Wordle				

ANEXO (7) Lista de control específica sesiones 9 y 10

Tabla 7: Lista de control específica sesiones 9 y 10

ÍTEM	EXCELENTE	BUENO	SUFICIENTE	INSUFICIENTE
Es capaz de realizar una búsqueda selectiva en internet				
Comprende lo leído y extrae la información necesaria y relevante				
Escribe un resumen del capítulo ordenando la secuencia de los hechos				
Conoce y maneja las aplicaciones GoQR y Aurasma				