



**Junta de Andalucía**  
Consejería de Desarrollo Educativo  
y Formación Profesional



# Práctica reflexiva

**Evaluar una experiencia de incorporación de  
la tecnología en el aula**

**PAVÓN MÉNDEZ, ANTONIO JESÚS**



## DESCRIPCIÓN

Para orientarte recuerda...

- ¿En qué asignatura se produjo la implementación, como parte de qué unidad de aprendizaje, contenido, etc.?
- ¿Cuál fue la actividad desde donde se desprende la experiencia, cuáles fueron las tareas que el docente propuso?
- ¿Qué ha pasado?
- ¿Quién estuvo presente?
- ...

Como tutor de 1º de Educación Primaria he empezado a trabajar con mi alumnado un Programa de Estimulación del Lenguaje Oral (PELO) junto a la docente de Audición y Lenguaje. Aprovechando la pantalla táctil interactiva instalada en el aula de mi centro, decidimos implementar en el PELO juegos interactivos memorísticos y fonológicos donde el alumnado va superando distintos niveles de dificultad en función de sus capacidades. El alumnado ha interactuado muy motivado con la pantalla táctil, en todo momento estaban atentos y deseando participar. Todo el alumnado de primero de Educación Primaria, la docente de Audición y Lenguaje y yo hemos estado presente en las dos sesiones que hemos implementado esta tecnología en el aula.

## SENTIMIENTOS

Para orientarte recuerda...

- ¿Qué sentiste antes de que ocurriera esta situación?
- ¿Qué sentiste mientras ocurría esta situación?
- ¿Y después?
- ¿Y qué pudieron sentir otras personas durante esta situación?
- ...

Al principio teníamos un poco de incertidumbre, ya que nunca habíamos utilizado esta tecnología con un grupo tan numeroso de alumnos y de edades tan temprana, pero conforme se iba desarrollando la sesión y los niños y las niñas iban participando, nos percatábamos que la metodología realmente estaba funcionando.

Los discentes iban trabajando la memoria y la fonología de una manera lúdica y claramente atractiva, ya que su atención y motivación era máxima.

Resultó tan bien la primera sesión que mi compañera y yo decidimos realizar una segunda.

## EVALUACIÓN

Para orientarte recuerda...

- ¿Qué fue positivo sobre esta situación? ¿Y negativo?
- ¿Qué aspectos de la experiencia resultaron mejor evaluados por ti?
- ¿Salió algo bien? ¿Y no tan bien?
- ¿Qué aspectos de la experiencia necesitan mejorar significativamente de acuerdo a tu juicio?
- ...

En las dos sesiones el número de factores positivos superaron con creces a los negativos, ya que el uso de la pantalla interactiva fue intuitivo, fácil y dinámico para el alumnado, además de atractivo.

Al ser juegos digitales sobre memoria y fonología nos permitió evaluar las capacidades memorísticas individuales de cada alumna y las habilidades fonológicas.

El aspecto negativo es que en algunos juegos solo pueden participar individualmente y por turnos, ya que solo disponemos de una pantalla interactiva en el aula. Por lo que complementar la pantalla con algunas tabletas digitales sería perfecto para aumentar la participación y el dinamismo en el aula.

## ANÁLISIS

Para orientarte recuerda...

- ¿Por qué las cosas salieron bien o salieron mal?
- ¿Qué comportamientos y elecciones influyeron en los resultados?
- ¿Cómo se compara su experiencia con la bibliografía o literatura académica, si corresponde?
- ¿Podrías haber respondido de otra manera?
- ...

Desde nuestro punto de vista, todo fluyó de manera correcta debido a que la tecnología implementada era novedosa para el alumnado, de manera que ese factor influyó notablemente en su motivación.

## CONCLUSIÓN

Para orientarte recuerda...

- ¿Cuál fue tu principal aprendizaje?
- ¿Por qué es importante la experiencia para ti y para tus alumnos?
- ¿Qué cambios harías para potenciar esa experiencia de aprendizaje?
- ¿Qué se puede concluir de toda la experiencia?, si fue positiva o negativa,
- ...

Tras la realización de la experiencia llego a la conclusión de que la implementación de la pantalla interactiva en el programa PELO ha sido todo un éxito, ya que la tarea fue desarrollada por el alumnado como esperábamos y obtuvimos los resultados requeridos y esperados en la mejora de su lenguaje.

## PLAN DE ACCIÓN

Para orientarte recuerda...

- ¿Qué necesito saber para mejorar mi actuación y consecuentemente mejorar esta experiencia?
- ¿Qué necesito hacer para mejorar esta evidencia?
- ¿Qué principios o valores debo fortalecer para mejorar esta evidencia?

Necesitaremos incluir nuevas actividades, aplicaciones y juegos que se puedan utilizar con la pantalla interactiva, ya que una vez que pase el factor novedoso el alumnado puede desmotivarse.

## OTRAS CONSIDERACIONES DERIVADAS DE LA PRÁCTICA REFLEXIVA

Para orientarte recuerda...

- Valoración de los aspectos positivos de la actividad.
- Valoración de los aspectos negativos, o que podrían mejorarse, de la actividad.
- Otras valoraciones...

Las valoraciones de aspecto positivo son la gran motivación creada en el alumnado, la cual nos ha sorprendido porque ha generado en ellos unas ganas tremendas de participar, además un grado de atención que es difícil de conseguir.

Respecto a los aspectos negativos, debemos replantear la dinámica, ya que con este procedimiento solo puede ir participando los alumnos de uno en uno, de manera que los demás están esperando de forma pasiva y solo hay un alumno participando de forma activa.