

Asamblea digital: una experiencia interactiva en el aula de Educación Infantil

Clara Mosquete de la Torre

Resumen:

El objetivo principal del presente artículo consiste en explicar la importancia y las ventajas de la asamblea digital en la etapa de Educación Infantil. Comenzaremos exponiendo algunos de los aspectos teóricos más relevantes en relación a la asamblea como rutina en el aula, su efecto positivo sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje, las ventajas del uso de las TIC como medio durante el transcurso de la asamblea, además del rol que desempeñan en ella el alumnado y el docente, haciendo hincapié en la formación de este último en las nuevas tecnologías. En segundo, se describirá con mayor detalle el panel de la asamblea digital empleado en el aula de Educación Infantil, explicando cada uno de sus elementos, así como las tareas que se realizan en referencia a cada uno de ellos. En tercer lugar, se llevará a cabo una sencilla investigación que nos permitirá conocer el formato preferido por el alumnado. Por último, analizaremos sus opiniones mediante un sencillo y visual cuestionario.

Palabras clave: asamblea, TIC, Educación Infantil, interactivo.

Abstract:

The main objective of this article is to explain the importance and advantages of the digital assembly in the Early Childhood Education stage. Firstly, some of the most relevant theoretical aspects in relation to the assembly as a routine in the classroom, its positive effect on the teaching-learning process, the advantages of using ICT as a medium during the assembly, in addition to the role carried out in it by students and teachers, emphasizing the training of them in new technologies, will be explained. Secondly, the digital assembly panel used in the Early Childhood Education classroom will be described in greater detail, explaining each of its elements, as well as the tasks related to each of them. Thirdly, a simple investigation will allow us to know the format preferred by the students. Finally, their different opinions will be analyzed through a simple and visual questionnaire.

Key words: assembly, ICT, Early Childhood Education, interactive.

1. Introducción:

En la etapa de Educación Infantil no se concibe una jornada escolar sin la presencia de la asamblea que, desde mi punto de vista, podría ser descrita como un periodo de tiempo que nos permite compartir experiencias, emociones, sentimientos, ideas y opiniones en un ambiente cercano y afectivo y que, al mismo tiempo, promueve el aprendizaje y el repaso de aspectos fundamentales referidos a nuestra vida diaria.

Según Jiménez (2010, citada por Carmona y Domenech, 2018), la asamblea constituye un "momento de reunión donde los alumnos pueden expresar sentimientos, vivencias, gustos, preocupaciones, así como trabajar normas, hábitos, capacidades, habilidades, etc." (p. 170).

Por consiguiente, la asamblea en la etapa de Educación Infantil podría definirse como una actividad o rutina diaria que permite al alumnado desarrollar una gran diversidad de capacidades y competencias. En otras palabras, dicha rutina favorece su desarrollo cognitivo, lingüístico, socioafectivo, e incluso psicomotor, dependiendo del modo en que se plantee y las tareas que incluyamos en ella.

Además, algunos autores, como D'Angelo y Medina (1997), consideran que constituye un momento fundamental para la adquisición de la autonomía en los más pequeños. Estas mismas autoras defienden que la autonomía desempeña un rol esencial en la construcción de sus propios aprendizajes, y por tanto, en la significatividad de los mismos.

Por otro lado, durante el transcurso de esta actividad, el alumnado se convierte en el protagonista absoluto del proceso educativo (Mérida, González y Olivares, 2015), especialmente aquel que desempeñe el papel de encargado del día, aprendiendo así a respetar ciertas normas y a adoptar distintos roles presentes en la sociedad actual. Como dirían Sánchez y González (2016), la asamblea se convierte en un momento idóneo para progresar como grupo, destacando siempre su amplio valor educativo, pues promueve la competencia social, cívica y comunicativa (Sánchez y González, 2016).

Hasta el momento, la asamblea en Educación Infantil solía guiarse mediante paneles o materiales físicos que hacían alusión a los diferentes aspectos tratados en ella (fecha, tiempo atmosférico, estación...). Sin embargo, dado el avance de nuestra sociedad y, por tanto, del ámbito educativo hacia un mundo más tecnológico, la asamblea digital ha ido ganando adeptos en los últimos meses. A esto podemos sumarle otras razones, como la actual situación de emergencia sanitaria, que no nos permite manipular y compartir los materiales del mismo modo en que lo hacíamos antes. Asimismo, cada vez son más los docentes interesados en la innovación educativa.

En relación con este último aspecto, resulta imprescindible hacer mención a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y su influencia en la educación, sobre todo desde el punto de vista de los recursos educativos digitales e interactivos.

Indiscutiblemente, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) desempeñan un rol fundamental en la sociedad actual, generando una gran modificación en la misma y, por consiguiente, en el ámbito educativo. Como bien mencionan Asorey y Gil (2009), estas han de ser empleadas adecuadamente en las

escuelas, de modo que los alumnos las conozcan y las utilicen de manera responsable y correcta desde edades muy tempranas, lo que favorecerá su posterior integración en la denominada "Sociedad de la Información". Incluso en la normativa educativa, tanto a nivel nacional como autonómico, se refleja la importancia de las nuevas tecnologías en la educación, vislumbrando así un nuevo y sorprendente horizonte educativo.

Sin embargo, esas nuevas tecnologías suelen ser empleadas como un recurso o herramienta puntual en las aulas, en vez de como un medio que favorezca la enseñanza y el aprendizaje del alumnado. Por ello, solo integrándolas de un modo adecuado en el proceso educativo lograremos beneficiarnos de todas sus ventajas. Tomando como referencia a García-Valcárcel, Basilotta y López (2014), Marqués (2000) o Trahtemberg (2000), podríamos decir que las nuevas tecnologías pueden favorecer en el alumnado de Educación Infantil los siguientes aspectos: la creatividad, la exploración, la motivación, la autonomía, el juego, la alfabetización digital, la motricidad fina, el espíritu investigador, la implicación y la iniciativa, la expresión oral y escrita...además de promover el respeto hacia los distintos ritmos y estilos de aprendizaje presentes en el aula. Todo ello es confirmado a través de diferentes investigaciones, como la realizada por Cascales y Laguna (2014), que nos indica que las TIC, concretamente el uso de la Pizarra Digital Interactiva (PDI), aporta numerosos beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje, como por ejemplo: mayor dinamismo e interacción por parte de los discentes, más autoconfianza, aprendizajes más significativos que se producen desde lo lúdico, mayor asimilación de contenidos y conceptos, un incremento en la motivación y la comunicación, etc.

Por otro lado, dichas tecnologías también poseen ciertas desventajas, por lo que resulta esencial educar en el uso seguro y responsable de las mismas desde edades muy tempranas, de modo que no generen problemas futuros, como la adicción a las mismas.

También debemos ser conscientes de que las nuevas tecnologías suponen cierta incertidumbre y ansiedad entre los maestros que no poseen la formación necesaria para su correcta utilización en el ámbito educativo, de ahí la esencialidad de la formación docente en este aspecto, que ha de ser constante y continuada en el tiempo (Basilio y Llopis, 2014).

Por último, podríamos decir que si el docente posee la formación suficiente sobre el uso de las TIC como un medio en el ámbito educativo y es capaz de crear recursos y herramientas tecnológicas y educativas a su grupo-clase, el éxito será mayor. Para ello, deberán tenerse en cuenta una serie de rasgos o características que han de poseer para asegurar su calidad y adaptación a nuestro alumnado, como son (Crescenzi-Lanna y Grané-Oró, 2016): un diseño atractivo y visual, la interactividad, la sencillez, la claridad, la utilización de gestos como "hacer clic" y "arrastrar", etc.

2. La asamblea digital interactiva. Experiencia en el aula:

Una vez expuestos algunos de los aspectos teóricos más relevantes, como son la definición de la asamblea, sus beneficios, el rol desempeñado por el alumno en ella durante su transcurso, la aparición de la asamblea digital y su estrecha relación con las TIC, las ventajas e inconvenientes de estas últimas y la necesidad de un profesorado formado en las mismas, resulta conveniente realizar una descripción

detallada de la asamblea digital interactiva puesta en práctica en mi aula de Educación Infantil.

Para comprender correctamente los diferentes elementos que la componen puede resultar de gran utilidad la imagen presentada a continuación (Figura 1).



Figura 1. Asamblea digital interactiva

La asamblea digital interactiva mostrada con anterioridad ha sido elaborada personalmente mediante herramientas tecnológicas como *Canva* (diseño de imágenes y texto) y *Liveworksheets* (montaje de la hoja interactiva). También han sido empleados ciertos canales de *Youtube* (Planeta Infantil, Musikit y CEE Pilar Soubrier), vinculando los enlaces de sus canciones "Buenos días", "Doña Semana" y "Ventanita del salón", respectivamente.

Dicha asamblea ha sido puesta en práctica en un colegio público de Castilla y León, concretamente con un grupo-clase compuesto por 14 alumnos/as pertenecientes al tercer curso de Educación Infantil (5 años).

Una vez observada la imagen y descritos los aspectos más técnicos de la asamblea digital, pasaremos a describir cada uno de los elementos presentes en ella:

- 1) "Buenos días": cuando pulsamos el símbolo *play*, comienza a escucharse la canción extraída del canal de *Youtube* "Planeta Infantil". Los dicentes la cantan juntos moviendo sus brazos y realizando determinados gestos al son de la música. Así comenzamos nuestro día con energía y buen humor.

A partir de este momento será el encargado del día quien realice el panel interactivo. Para promover la participación de todos ellos y que no existan conflictos se sigue el orden indicado en la lista de alumnos/as (alfabéticamente).

- 2) "¿Quién falta hoy?": el encargado cuenta cuántas niñas y niños han ido ese día a clase, primero por separado y después de manera conjunta, de modo que estaremos realizando sumas sencillas sin darnos cuenta. El resultado es anotado por el encargado en un panel físico. También se colocan en él los nombres de quiénes están en clase bajo el dibujo del colegio y de quiénes faltan al lado de la casa (nombres con velcro). No todo puede ser tecnológico, también necesitamos manipulación. Con esta actividad trabajamos la lógico-matemática y la lectoescritura, comenzando por la identificación de los nombres de los compañeros/as.
- 3) "Día de la semana": tras escuchar la canción de "Doña Semana" (Musikit), la encargada arrastra mediante el lápiz interactivo el día de la semana a la casilla correspondiente. Cada día de la semana está vinculado con un animal que comienza por la misma letra y con el que se pueden hacer rimas.
- 4) "Día del mes": tras observar el calendario del ordenador, el encargado arrastra el número de ese día hasta la casilla titulada "día del mes".
- 5) "¿En qué mes estamos?": observamos con atención las ilustraciones de los meses, seleccionamos el mes y recitamos una rima referente al mismo. Utilizamos la poesía "Los doce meses", de Gloria Fuertes. Arrastramos la ilustración del mes hasta el lugar indicado.
- 6) "El tiempo": bailamos y cantamos la canción titulada "Ventanita del salón" (CEE Pilar Soubrier). El encargado mira el cielo a través de la ventana y decide cómo hace ese día. Realizamos la misma operación, arrastramos la ilustración hasta la casilla del tiempo.
- 7) "Estación": recordamos algunos de los elementos más relevantes de la estación presente para que el encargado pueda averiguar de cuál se trata. De este modo la seleccionará correctamente. A veces recitamos alguna poesía sobre la estación.
- 8) "Hoy me siento": dada la esencialidad de la educación emocional y en valores, resulta imprescindible conversar sobre nuestro estado de ánimo. El encargado selecciona el emoticono que crea conveniente y nos explica la razón de su

elección. Los demás también pueden explicar cómo se sienten ese día. De vez en cuando recordamos la poesía del pez arcoíris, que cambia de color según la emoción.

Tras realizar el panel interactivo, aplaudimos al encargado y le obsequiamos con una medalla. Esta indica que será el encargado y ayudante a lo largo de la jornada escolar.

Por tanto, a través de la asamblea digital interactiva presentada trabajamos conceptos de lógico-matemática (espacio, tiempo, formas geométricas, colores, números...), de lectoescritura (nombres de alumnos y de los diferentes elementos), de expresión oral, corporal y musical (hablar sobre las emociones, realizar gestos y danzas, recitar poesías, cantar canciones...), la motricidad fina (arrastrar, picar...), entre otros muchos aspectos.

3. Investigación en el aula:

Una vez que conocemos cómo se lleva a cabo la asamblea digital interactiva en el aula de Educación Infantil, considero interesante presentar brevemente la investigación llevada a cabo en el aula.

En primer lugar, nos planteamos un objetivo sencillo: averiguar si el alumnado de Educación Infantil prefiere realizar la asamblea mediante un panel físico o digital. Para ello, durante dos días consecutivos esta rutina será realizada utilizando diferentes materiales: panel físico y panel digital e interactivo.

Ya mencionamos con anterioridad que la investigación se realizará en un Centro Educativo de Infantil y Primaria (CEIP) perteneciente a la Junta de Castilla y León. Concretamente en un grupo de tercer curso de Educación Infantil (5 años), compuesto por 14 alumnos/as.

Teniendo en cuenta las características de la muestra, el instrumento de recogida de datos deberá ser muy sencillo. Consistirá en una especie de cuestionario (Figura 2) de una sola pregunta (¿Qué asamblea me ha gustado más?). Si les ha gustado más la asamblea del panel físico, deberán colorear el dibujo del mural, pero si prefieren la asamblea digital, darán color a la ilustración de la PDI.



Figura 2. Cuestionario visual

Los cuestionarios serán recogidos a través del buzón del aula (Figura 3), de modo que sea anónimo y no se sientan condicionados.



Figura 3. Buzón con encuestas en su interior

Posteriormente, los resultados serán analizados mediante el docente, que los registrará en una hoja de Excel, de modo que puedan mostrarse de manera visual mediante un gráfico. También podrán recogerse en el diario de aula las razones de la elección del alumnado de manera anónima, lo que nos aportará datos de aquellos aspectos que prefieren de una u otra asamblea, favoreciendo una posterior mejora de la misma por parte del maestro.

4. Discusión y conclusiones:

Tras la correspondiente recogida de datos y su posterior análisis, podemos observar en el siguiente gráfico (Figura 4) que la mayoría de los discentes prefieren la asamblea digital interactiva (86%) frente a la física (14%).

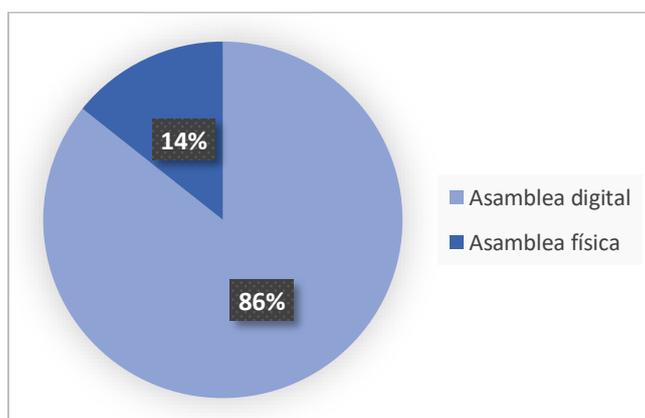


Figura 4. Preferencias según el tipo de asamblea

Por tanto, de entre los 14 discentes que participaron en la investigación, únicamente dos prefieren la asamblea física. Teniendo en cuenta su opinión, la asamblea les resulta más sencilla cuando está compuesta por imágenes impresas y su función como encargados se limita a mover elementos y situarlos en el lugar correspondiente mediante velcro.

En contraposición, 12 de los alumnos/as muestran preferencia hacia la asamblea digital interactiva. Algunas de las razones recogidas en el diario de aula hacen referencia a lo siguiente: les resulta más divertido cantar y bailar las canciones acompañados por la música (en vez de hacerlo *a capella*), les encanta utilizar el lápiz interactivo, consideran que la asamblea digital es mucho más atractiva porque los elementos tienen mayor tamaño y colorido, algunos creen que aprenden más cosas cuando su formato es tecnológico, etc. Podríamos decir que estos alumnos muestran siempre una mayor predisposición e ilusión en la asamblea.

También resulta llamativo que los dos alumnos que prefieren la asamblea física sean niños, quizá están más acostumbrados a las pantallas en casa (videojuegos) y este tipo de actividades les parecen aburridas, pues no son como los juegos con los que suelen pasar el rato. Otra posibilidad es que no les guste sentirse dirigidos a la hora de utilizar las tecnologías, pues pueden estar acostumbrados a utilizarlas con mayor libertad.

Por otro lado, todas las niñas prefieren la asamblea digital interactiva. En general, fuera del colegio suelen utilizar las tecnologías menos que sus compañeros varones, por lo que les podría resultar mucho más llamativa y atractiva esta actividad.

A modo de conclusión, podríamos señalar que la asamblea en Educación Infantil constituye una rutina fundamental de la jornada escolar que, al igual que el resto del ámbito educativo, debe ir adoptando un formato mucho más innovador y tecnológico.

Como ya hemos mencionado con anterioridad, la asamblea nos permite abordar contenidos relativos a las diferentes áreas de conocimiento presentes en el currículo de dicha etapa educativa, como son: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal, Conocimiento del entorno y Lenguajes: Comunicación y Representación. Sin embargo, el modo de aprender y de enseñar ha ido modificándose y evolucionando hacia un lugar donde impera más lo visual, lo estético, lo atractivo, lo interactivo y lo tecnológico. Todos estos aspectos se encuentran englobados sin duda en la asamblea digital interactiva presentada.

Por tanto, como solemos escuchar en numerosas ocasiones, la educación debe avanzar al mismo tiempo que lo hace la sociedad, sin dejar a un lado aquellos aspectos o medios que forman parte de nuestra vida diaria y que la transforman positivamente, aunque también seamos conscientes de sus riesgos. Ahí encontraremos el equilibrio entre la sociedad y la educación, las nuevas tecnologías y el proceso de enseñanza-aprendizaje, las ventajas y las desventajas de las TIC y de esta nueva sociedad.

5. Referencias bibliográficas:

Asorey, Estivaliz y Gil, Jesús (2009). El placer de usar las TIC en el aula de Infantil. *Tribuna Abierta*, 12, 110-119. <https://personales.unican.es/guerraf/TIC%20EDUCACI%C3%93N%20INFANTIL/las%20tics%20en%20el%20aula%20de%20infantl.pdf>

Basilio, Marta y Llopis, Ma Ángeles (2014). Creación de recursos didácticos personalizados en el aula de infantil a través de herramientas TIC. *Fòrum de Recerca*, 19, 337-355. <http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/169142/Basilio.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Carmona, Sandra y Domenech, Ana (2018). La asamblea en la pedagogía libre: una experiencia en educación infantil. *Fòrum de Recerca*, 23, 169-177. http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/185010/Carmona_2018_Asamblea.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Cascales, Antonia y Laguna, Isabel (2014). Una experiencia de aprendizaje con la pizarra digital interactiva en Educación Infantil. *Revista de Medios y Educación*, 45, 125-136. <https://idus.us.es/handle/11441/46201>

Crescenzi-Lanna, Lucrezia y Grané-Oró, Mariona (2016). Análisis del diseño interactivo de las mejores apps educativas para niños de cero a ocho años. *Comunicar*, 46, 77-85. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5297325>

D'Angelo, Estela y Medina, Ángeles (1997). La asamblea en Educación Infantil: su relación con el aprendizaje y con la construcción de la autonomía. *Investigación en la escuela*, 33, 79-88. <https://revistascientificas.us.es/index.php/IE/article/view/7940/7032>

García-Valcárcel, Ana; Basilotta, Verónica y López, Camino. (2014). Las TIC en el aprendizaje colaborativo en el aula de Primaria y Secundaria. *Comunicar*, 21, 65-74. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4524706>

Marquès, Pere. (2000). Las TIC y sus aportaciones a la sociedad. http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/santiagodecuba/las_tic_y_sus_aportaciones_a_la_sociedad.pdf

Mérida, Rosario; González, Elena y Olivares, Ma Ángeles (2017). Estrategias y modalidades de argumentación oral en las asambleas de Educación Infantil. Un estudio multicaso. *Revista Complutense de Educación*, 28, 445-462. <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/49439>

Sánchez, Susana y González, Carmen (2016). La asamblea de clase en educación infantil: un espacio para crecer como grupo. *Revista Iberoamericana de Educación*, 71, 133-150. <https://rieoei.org/historico/documentos/rie71a06.pdf>

Trahtemberg, León. (2000). El impacto previsible de las nuevas tecnologías en la enseñanza y la organización escolar. *Revista Iberoamericana de Educación*, 24, 47-48. <https://rieoei.org/historico/documentos/rie24a02.htm>

