



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Máster Universitario en
Enseñanza de Español como Lengua Extranjera (ELE)

El uso de Google Classroom
en el nivel A1
para estudiantes anglófonos de ELE

Trabajo fin de estudio presentado por:	Gabriela María Alonso López
Tipo de trabajo:	Propuesta didáctica de intervención
Director/a:	Dr. Antonio Grau Sempere
Fecha:	10 de julio de 2021

Resumen

Debido a la situación de pandemia producida por el COVID-19, el uso de plataformas virtuales en la enseñanza se ha extendido vertiginosamente por todos los países. De esta forma se ha consolidado el uso de herramientas virtuales en la enseñanza y por supuesto ha afectado también al ámbito de la enseñanza-aprendizaje de español como lengua extranjera (ELE). El presente TFM se plantea el objetivo de diseñar una propuesta didáctica utilizando la plataforma virtual Google Classroom para trabajar el tema del tiempo libre en el nivel A1 de ELE. Para utilizar las plataformas virtuales es necesario que el profesorado tenga una competencia digital adecuada y así poder formar a estudiantes digitalmente competentes. Por ello, se analizan distintos documentos oficiales sobre la competencia digital docente, se ha investigado sobre el *e-learning* y el uso de entornos virtuales, específicamente Google Classroom. La propuesta didáctica diseñada sigue un enfoque orientado a la acción y en ella se han integrado las Tecnologías de la Información y la Comunicación para mejorar las destrezas orales y escritas del alumnado de nivel A1 de ELE. Esta propuesta didáctica no se ha podido llevar a la práctica, por lo que no se han obtenido resultados. A partir de este TFM se abren distintas líneas de trabajo futuras y una de ellas sería llevar al aula la propuesta didáctica diseñada.

Palabras clave: Plataformas virtuales, Google Classroom, aprendizaje electrónico, TIC, competencia digital.

Abstract

Due to the COVID-19 pandemic the use of digital education platforms in teaching has risen speedily in every country. Teaching and learning methods have changed and, of course, it has also influenced the teaching and learning of Spanish as a foreign language (SFL). The objective of this master's final project is to design a teaching unit using the digital platform Google Classroom to complement the topic of free time in SFE A1 level students. In order to use a digital education platform, teachers must have sufficient digital competence to enable their students to acquire digital skills. So, we analysed different official documents regarding the digital competence of educators, we investigated about e-learning and the use of digital education platforms, specifically Google Classroom. The teaching proposal I have designed has an action-oriented approach and Information and Communication Technologies have been integrated in order to improve oral and written skills in SFL A1 students. This teaching proposal has not been put into practice in the classroom and for that reason we do not have any results. Considering this master's final project, future research proposals could be undertaken and one of them would be to develop this teaching proposal in the classroom.

Keywords: Digital education platforms, Google Classroom, e-learning, ICT, digital competence.

Agradecimientos

A mi padre y a mi madre, dos personas entrañables que siempre han estado juntos en los buenos y los malos momentos. Por estar siempre que los necesito y haberme transmitido la importancia del trabajo bien hecho. Mi padre se marchó antes de tiempo debido a esta pandemia y está siendo muy difícil aceptar estar sin él. He sido muy afortunada por tener un padre maravilloso y una madre maravillosa, para mí, los mejores del mundo.

A mi marido, a quien agradezco su infinita paciencia y el apoyo moral prestado día tras día.

A mis hijos, a quienes agradezco el sacrificio de tanto tiempo que podríamos haber pasado juntos.

Mi agradecimiento a Antonio Grau Sempere, director de este TFM, por contestar todos mis correos de inmediato, solucionar mis dudas y guiarme en este trabajo.

Mi agradecimiento a Julia Lerena Aguado, mi tutora de máster, por estar pendiente de mí y apoyarme en los momentos más estresantes y complicados.

Muchas gracias a todos.

Índice de contenidos

1. Introducción	9
1.1. Justificación.....	11
1.2. Objetivos del TFM	12
1.2.1. Objetivo general.....	12
1.2.2. Objetivos específicos.....	13
2. Marco teórico.....	14
2.1. Documentos oficiales sobre competencia digital docente.....	15
2.2. <i>E-learning</i> y el uso de entornos virtuales	18
2.3. Google Classroom	22
2.3.1. Tablón, Trabajo de clase, Personas, Calificaciones	22
2.3.2. Crear: tarea, tarea de cuestionario, pregunta, material, reutilizar publicación, tema	23
2.3.3. Meet, Google Calendar, Carpeta Drive de la clase	25
2.3.4. Aplicaciones integradas: Kahoot, Quizlet, Quizizz, EdPuzzle y Genially	26
3. Propuesta didáctica de intervención	30
3.1. Presentación	30
3.2. Objetivos de la propuesta didáctica	30
3.2.1. Objetivo general.....	30
3.2.2. Objetivos específicos.....	30
3.3. Contexto.....	31
3.3.1. Características del entorno	31
3.3.2. Características del centro.....	31
3.3.3. Características del grupo.....	32
3.4. Metodología.....	32

3.5.	Cronograma	34
3.6.	Actividades.....	38
3.6.1.	Actividades de la primera sesión.....	39
3.6.2.	Actividades de la segunda sesión.....	41
3.6.3.	Actividades de la tercera sesión.....	43
3.6.4.	Actividades de la cuarta sesión	45
3.6.5.	Actividades de la quinta sesión	47
3.6.6.	Actividades de la sexta sesión	49
3.6.7.	Actividades de la séptima sesión	52
3.6.8.	Actividades de la octava sesión.....	55
3.6.9.	Actividades de la novena sesión	56
3.7.	Evaluación	56
4.	Conclusiones.....	62
5.	Limitaciones y prospectiva	64
6.	Bibliografía	65
6.1.	Referencias bibliográficas	65
6.2.	Bibliografía consultada o de ampliación.....	73
7.	Anexos.....	75
Anexo A.	Visión General del Marco DigCompEdu	75
Anexo B.	¿Qué deportes haces?.....	77
Anexo C.	Diez consejos de Cassany para mejorar la corrección de lo escrito por los alumnos	78
Anexo D.	Puntualizaciones de Cassany, Luna y Sanz sobre la corrección de la expresión oral	79

Índice de figuras

Figura 1. Síntesis del marco DigCompEdu. Fuente: Redecker, C. (2020, p. 19).	17
Figura 2. Modelos formativos apoyados en e-learning.	20
Figura 3. Seguimiento mundial de los cierres de escuelas causados por el COVID-19.	21
Figura 4. Pestaña Trabajo de clase en Google Classroom.	23
Figura 5. ¿Qué se puede hacer con cada calendario?	26
Figura 6. Verbo jugar en presente simple..	52

Índice de Tablas

Tabla 1. Cronograma de la propuesta didáctica.....	34
Tabla 2. Primera sesión	39
Tabla 3. Segunda sesión	41
Tabla 4. Tercera sesión	43
Tabla 5. Cuarta sesión.....	45
Tabla 6. Quinta sesión	47
Tabla 7. Sexta sesión.....	49
Tabla 8. Séptima sesión	52
Tabla 9. Octava sesión	55
Tabla 10. Novena sesión.....	56
Tabla 11. Escala analítica de evaluación de la expresión e interacciones orales de nivel A1 ..	59
Tabla 12. Rúbrica analítica para evaluar una presentación digital como Genially	60

1. Introducción

El español es la segunda lengua materna del mundo teniendo en cuenta el número de hablantes, casi 489 millones de personas hablan español como lengua madre (la primera lengua materna es el chino mandarín). Existe un gran interés por aprender nuestro idioma, reflejado en la cantidad de personas que estudian español como lengua extranjera, cifra que superaba los veintidós millones en 2020 (Instituto Cervantes, 2020, p. 5).

Internet y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han cambiado nuestra sociedad, nuestra cultura, la educación y, además, la manera en la que enseñamos y aprendemos. Han cambiado la enseñanza de idiomas y, consiguientemente, también la enseñanza de español como lengua extranjera (ELE). Romero y Quintero (2018) señalan que las TIC aportan gran cantidad y variedad de recursos que hacen posible la comunicación entre el estudiante y el profesor, facilitan el proceso de aprendizaje y dan lugar a nuevos escenarios de aprendizaje: *e-learning* y distintas combinaciones entre lo presencial y lo virtual (p. 9).

Debido a la situación de pandemia mundial generada por el COVID-19 que vivimos desde inicios del 2020, la enseñanza presencial fue interrumpida durante meses. En abril de 2020, según la UNESCO, había al menos 1.500 millones de alumnos y 63 millones de docentes de enseñanza primaria y secundaria sin poder asistir presencialmente a clases ya que se cerraron las escuelas en 191 países (UNESCO, 2020). En enero de 2021, según la UNESCO, más de 800 millones de estudiantes, es decir, más de la mitad de la población mundial estudiantil, seguían teniendo interrupciones en su educación debido al cierre total de las escuelas en 31 países y la reducción de los horarios académicos en 48 países (UNESCO, 2021a). En la página web de esta organización disponemos de un mapa de seguimiento mundial interactivo que informa sobre la situación de los cierres y reaperturas de las escuelas.

El profesorado se ha visto en la necesidad de utilizar las TIC para continuar con el proceso de enseñanza-aprendizaje y que la educación no se detenga, que siga adelante. Se han utilizado una gran variedad de plataformas educativas en distintos países: Edmodo, Chamilo, Lingvist, Google Classroom, Microsoft Teams, Moodle, SammTalk, Schoology, Speakly, etc.

En los países nórdicos (Estonia, Dinamarca, Finlandia, Islandia, Letonia, Lituania, Noruega y Suecia) se liberaron, al principio de la pandemia, 11 plataformas educativas disponibles en español: 99math, Bit by Bit, BitDegree, CodeMonkey, Eduten, EdVisto, Fun Learning

Resources, Lingvist, SammTalk, Seppo y Speakly («11 plataformas de educación online gratuitas y en español que los países nórdicos liberaron por la pandemia del coronavirus», 2020).

En Inglaterra, el Departamento de Educación ha creado un equipo (the Digital Education Platform Team) para ayudar a los centros a instalar y usar de forma gratuita las plataformas Google Suite for Education (Google Classroom) u Office 365 Education (Microsoft Teams). Para finales de diciembre de 2020 ya tenían casi 7.000 solicitudes de colegios para crear las cuentas educativas de dos millones de estudiantes, profesores y otros trabajadores de la enseñanza. A finales de marzo de 2021, este equipo había ayudado ya a 8.000 colegios a poner en marcha estas plataformas (Brown, 2021). El apoyo prestado por el gobierno británico para ayudar a los centros a empezar a usar estas dos plataformas está disponible hasta marzo de 2022 (Department for Education, s. f.). Necesitamos señalar aquí que, desde octubre de 2020, Google Suite ha pasado a llamarse Google Workspace. Los logotipos de las distintas herramientas integradas en el anterior Google Suite (Gmail, Drive, Calendar, Meet, etc.) han cambiado sus iconos. Sus logotipos se componen ahora de los cuatro colores de la marca Google, asemejándose más entre ellos.

En España, cuando empezó la pandemia, la mayoría de las administraciones educativas de cada comunidad autónoma disponía de entornos virtuales o plataformas educativas propias y aquellas que no las tenían proporcionaron distintas soluciones, por ejemplo, Castilla La Mancha optó por Microsoft Teams (Eurydice España-REDIE, 2020). En Andalucía, la Consejería de Educación apostó en un primer momento por la plataforma Moodle Centros, de la que ya disponía antes de la pandemia, basada en software libre y gratuito. En noviembre de 2020, la Consejería firmó convenios con Google y Microsoft para que los centros andaluces públicos puedan acceder a los servicios educativos de estas dos compañías de forma gratuita. Así pues, la administración educativa andaluza fomenta el uso de las plataformas digitales, especialmente Moodle Centros y las plataformas de Google y Microsoft (*Los centros educativos podrán acceder gratis a los servicios educativos de Google y Microsoft*, 2020).

Por todo lo expuesto anteriormente, se ha decidido como tema de este trabajo fin de máster (TFM) el uso de las plataformas virtuales en la enseñanza, concretamente Google Classroom, y se realiza una propuesta didáctica utilizando la citada plataforma para trabajar el tema del tiempo libre en el nivel A1 de ELE.

Este TFM está dividido en cinco partes. La primera parte es la introducción, donde se justifica el tema elegido y los objetivos que se persiguen. La segunda parte es su marco teórico. La tercera parte plantea una propuesta didáctica basada en el uso de Google Classroom para complementar una serie de actividades sobre la temática del tiempo libre. La cuarta parte está dedicada a las conclusiones obtenidas reflexionando sobre la consecución de los objetivos fijados para este trabajo. Finalmente, la quinta parte se centra en los problemas encontrados al realizar este TFM y las posibles líneas de trabajo futuras.

1.1. Justificación

Este TFM parte de la premisa de la necesidad de utilizar un aula virtual para enseñar español como lengua extranjera, especialmente en la situación de pandemia que vivimos. Esta premisa se fundamenta en distintos motivos que son relevantes en el campo de la enseñanza-aprendizaje de ELE y desde un punto de vista personal. En la enseñanza-aprendizaje de ELE, los tres motivos que he considerado relevantes son los siguientes:

- Internet y las TIC han cambiado nuestra forma de enseñar y aprender y, por ende, la manera en la que enseñamos y aprendemos una lengua extranjera, en este caso el español.
- La situación de pandemia causada por el COVID-19 ha transformado la enseñanza presencial y es completamente necesario utilizar las TIC para continuar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como ya se ha mencionado, en distintos países se ha optado por diferentes plataformas virtuales, destacando, en Inglaterra y en Andalucía, las plataformas de Google (Google Classroom) y la de Microsoft (Teams). Según Area-Moreira y Adell-Segura (2009), tanto en el modelo de enseñanza presencial apoyado en Internet, como en el modelo de enseñanza semipresencial o *blended learning* y también en el modelo a distancia o educación *on line*, las aulas virtuales están presentes y desempeñan un papel fundamental especialmente en los dos últimos modelos (p. 6).
- Otro de los motivos por los que este TFM es relevante dentro de la enseñanza-aprendizaje de ELE son las escasas propuestas didácticas publicadas para enseñar español utilizando Google Classroom. Para la búsqueda de propuestas didácticas disponibles se ha utilizado el buscador Google Scholar. La búsqueda se basó en el título y se introdujeron los términos “Google Classroom” y “propuesta didáctica” y “español

como lengua extranjera”. El resultado, a principios de abril de 2021, fueron seis artículos, a pesar de todas las bases de datos que Google Académico maneja. Se realizó la lectura de los textos encontrados y solo dos de ellos se correspondían con el objeto de estudio. Por tanto, realizar una propuesta didáctica para ELE utilizando Google Classroom es novedoso e interesante.

Desde el punto de vista personal de la autora de este TFM, los motivos para la elección de este tema son también tres:

- Esta autora es una entusiasta de las nuevas tecnologías, lleva utilizándolas en sus clases ya muchos años y ha comprobado el interés de su alumnado por aprender utilizando las TIC, a la vez que han mejorado los resultados obtenidos por sus estudiantes.
- La selección Google Classroom como plataforma virtual se ha debido a que es una de las más utilizadas en Inglaterra (Brown, 2021) y en Andalucía (*Los centros educativos podrán acceder gratis a los servicios educativos de Google y Microsoft*, 2020).
- Seleccionar Google Classroom también se ha debido a su facilidad de uso. Hay distintos autores que abalan esta característica (Bayas-Huilcapi et al., 2020, p. 699; Chiriguaya-Morales et al., 2018, p. 2161; Gómez-Goitia, 2020, p. 65; Machin-Mastromatteo et al., 2019, pp. 94-95; Palma-Ruiz et al., 2019, p. 51; Varani, 2016, p. 552).

Por todos los motivos señalados, la autora de este TFM considera que el tema que se va a abordar es de total actualidad y con mucho futuro, pues las TIC son ya el presente y también el futuro. Al mismo tiempo, se estima acertado desarrollar una propuesta didáctica de intervención en el aula de A1 de ELE utilizando Google Classroom para trabajar el tiempo libre.

1.2. Objetivos del TFM

Este TFM pretende conseguir una serie de objetivos diferenciados en objetivo general y objetivos específicos.

1.2.1. Objetivo general

El presente TFM se plantea el siguiente objetivo general:

- Diseñar una propuesta didáctica usando Google Classroom para complementar las unidades 1, 2, 4 y 6 del módulo 2 (Mi tiempo libre) del libro *Viva 1 Segunda Edición Pupil Book*, pp. 32-35, pp. 38-39 y pp. 42-43.

1.2.2. Objetivos específicos

Para lograr el objetivo general propuesto, los objetivos específicos de esta propuesta didáctica son:

- Crear un aula virtual con Google Classroom para la enseñanza de español como lengua extranjera para nivel A1.
- Elaborar recursos digitales sobre la temática del tiempo libre para complementar las unidades 1, 2, 4 y 6 del módulo 2 del libro *Viva 1 Segunda Edición Pupil Book*, pp. 32-35, pp. 38-39 y pp. 42-43.
- Implementar en el aula de ELE el uso de las TIC para mejorar las destrezas orales y escritas del alumnado.

2. Marco teórico

Como ya se comentó en la introducción, el proceso de enseñanza-aprendizaje de ELE y, por tanto, la práctica docente en ELE, se han transformado con el uso de Internet y la incorporación de las herramientas digitales. La evolución ha sido tan rápida que el acrónimo TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), se usa junto con el de TAC (Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento), TEP (Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación) e incluso más recientemente con TRIC (Tecnologías de la Relación, la Información y la Comunicación). Se utiliza el término TIC principalmente en el contexto didáctico y “privilegia un enfoque instrumental” (Méndez Santos y Pano Alamán, 2019, p. 5), mientras que el acrónimo TAC se centra en el impacto de las herramientas digitales en la educación y es el escogido por quienes consideran que el término TIC no consigue abarcar el enorme cambio que la tecnología está provocando en los procesos de aprendizaje. También se usa el término TEP, acuñado por Reig (2012), que integra las herramientas digitales y el ámbito de las ciencias sociales, y que tiene como propósito la implementación de los recursos tecnológicos para promover la colaboración, la autonomía, la conciencia crítica y la habilidad de una persona para cambiarse a sí misma o sus circunstancias (Alejaldre Biel et al., 2021, p. 3; Méndez Santos y Pano Alamán, 2019, p. 5; Román-Mendoza, 2018, p. 12). El término acuñado más recientemente es TRIC, en el que se añade el componente social y relacional (Aranda et al., 2012; Gabelas Barroso y Marta-Lazo, 2016), ya que se “incluyen la interacción social y cultural en el marco de las herramientas digitales” (Fernández Munín y García Navarro, 2017, p. 78) y el factor relacional “simboliza la interacción, (co)creación, reflexión y, en definitiva, humanismo digital que debe impregnar el proceso educomunicativo en Red” (Marta-Lazo, 2018).

La aparición de diferentes siglas, que conviven y tratan de describir la presencia de las herramientas digitales y su impacto en el proceso de enseñanza y aprendizaje, demuestra la complejidad que subyace de la inclusión de recursos digitales en los proyectos curriculares y la necesidad de una formación inicial del profesorado de ELE sólida en lo que se refiere a su uso, aplicación y explotación en el aula (Alejaldre Biel et al., 2021, p. 3).

En la revisión bibliográfica, se observa que hay un mayor uso del acrónimo TIC para referirse a las herramientas digitales, por lo que en este TFM se utilizará para referirnos de manera general a la utilización de los recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje y su relación con la competencia digital docente.

El marco teórico de este TFM se va a centrar en tres apartados: documentos oficiales sobre competencia digital docente, e-learning y el uso de entornos virtuales y la plataforma Google Classroom.

2.1. Documentos oficiales sobre competencia digital docente

Como se menciona en el apartado anterior, se ha defendido que el profesorado y el alumnado necesita utilizar las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje y, por tanto, es necesario que los docentes tengan formación sobre cómo utilizar, aplicar y explotar las TIC en el aula. En la sociedad globalizada y digital en la que vivimos, los docentes necesitan desarrollar su competencia digital y deben ayudar a su alumnado a que sean digitalmente competentes. Prueba de ello son los distintos documentos oficiales que existen que tratan este tema. Aquí se mencionarán principalmente dos, el elaborado por el Instituto Cervantes y el realizado por el Centro Común de Investigación de la Comisión Europea.

Un documento clave que nos sirve de referencia en el ámbito del español como lengua extranjera es el publicado en 2012 por el Instituto Cervantes, *Las competencias clave del profesorado de lenguas segundas y extranjeras*, en el que señala ocho competencias que el docente debe poseer para actuar con eficacia en su actividad profesional:

- 1 Organizar situaciones de aprendizaje.
- 2 Evaluar el aprendizaje y la actuación del alumno.
- 3 Implicar a los alumnos en el control de su propio aprendizaje.
- 4 Facilitar la comunicación intercultural.
- 5 Desarrollarse profesionalmente como profesor de la institución.
- 6 Gestionar sentimientos y emociones en el desempeño de su trabajo.
- 7 Participar activamente en la institución.
- 8 Servirse de las TIC para el desempeño de su trabajo.

La competencia que se pretende destacar aquí es la número ocho de la anterior lista, servirse de las TIC para el desempeño de su trabajo. Esta competencia clave se define como:

la capacidad del profesorado para usar, de forma efectiva [...], los recursos digitales de su entorno en el desarrollo de su trabajo (p. ej. para promover el aprendizaje del alumno, para su propio desarrollo profesional). Esto implica reflexionar sobre los recursos tecnológicos que tiene a su alcance y cómo sacarles el máximo provecho, y hacer un uso adecuado. Además, los integra en su enseñanza con el fin de promover el uso de la lengua y fomentar el aprendizaje colaborativo y orienta a los alumnos para usarlos de forma autónoma. El profesor se sirve de las TIC para su propio desarrollo profesional y se compromete a desarrollar su competencia digital (Instituto Cervantes, 2012, p. 27).

Igual que todas las competencias clave anteriores, esta se divide también en cuatro competencias específicas, que son:

- 1 Implicarse en el desarrollo de la propia competencia digital.
- 2 Desenvolverse en entornos digitales y con aplicaciones informáticas disponibles.
- 3 Aprovechar el potencial didáctico de las TIC.
- 4 Promover que el alumno se sirva de las TIC para su aprendizaje.

El Centro Común de Investigación (Joint Research Centre, JRC) de la Comisión Europea también ha publicado distintos documentos relacionados con la competencia digital. El último documento publicado, en inglés, sobre este tema es *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu* (2017). La traducción al español de este documento es *Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores (DigCompEdu)*, que se publicó en enero de 2021 por el Ministerio de Educación y Formación Profesional, en coedición con la Fundación Universia, y cuya traducción ha sido revisada y corregida por el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF). Este marco da respuesta a la creciente concienciación de muchos Estados miembros de que los docentes necesitan un conjunto de competencias digitales específicas para su profesión, con la finalidad de “aprovechar el potencial de las tecnologías digitales para mejorar e innovar en educación” (INTEF, 2021).

El marco DigCompEdu distingue seis áreas que se centran en distintos aspectos de las actividades profesionales de los docentes. Dentro de cada área se diferencian varias competencias elementales, siendo estas un total de veintidós competencias organizadas en seis áreas. A continuación, se especifican las distintas áreas:

- Área 1: Compromiso profesional. Esta área está dedicada al entorno profesional más amplio, es decir, al uso de las tecnologías digitales para la comunicación, la colaboración y el desarrollo profesional.
- Área 2: Contenidos digitales. Esta área está dedicada a las competencias necesarias para buscar, crear y compartir de manera eficaz y responsable contenidos digitales relacionados con el aprendizaje.
- Área 3: Enseñanza y aprendizaje. Esta área se centra en la gestión y organización del uso de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje.
- Área 4: Evaluación y retroalimentación. Esta área trata del uso de tecnologías y estrategias digitales para mejorar la evaluación.
- Área 5: Empoderamiento de los estudiantes. Esta área aborda el uso de las TIC para mejorar la inclusión, la personalización y el compromiso activo de los discentes con su propio aprendizaje.
- Área 6: Desarrollo de la competencia digital de los estudiantes. Aquí se detallan las competencias pedagógicas específicas necesarias para facilitar la adquisición y desarrollo de la competencia digital del alumnado.

En la Figura 1 aparecen las seis áreas y, dentro de ellas, sus respectivas competencias.



Figura 1. Síntesis del marco DigCompEdu. Fuente: Redecker, C. (2020, p. 19).

Para cada competencia, el marco DigCompEdu facilita una denominación y una breve descripción realmente útiles como principal punto de referencia (Ver Anexo A). Cada descriptor está acompañado de una lista de actividades características. Dentro de cada competencia aparece también un modelo de progresión organizado en seis etapas o niveles vinculados con los seis niveles de aptitud utilizados por el *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas* (MCER): A1, A2, B1, B2, C1 y C2. Junto a cada nivel de cada competencia aparece una rúbrica con afirmaciones sobre el desempeño que sirve para la autoevaluación del propio docente.

En el marco DigCompEdu se mencionan los entornos virtuales de aprendizaje, que aparecen dentro de las siguientes competencias:

- Comunicación organizativa (área 1: compromiso profesional, nivel B1)
- Protección, gestión e intercambio de contenidos digitales (área 2: contenidos digitales, nivel B1)
- Aprendizaje colaborativo (área 3: enseñanza y aprendizaje, nivel B2)

Puesto que los niveles de aptitud son acumulativos, al igual que en el MCER, un docente competente a nivel avanzado debe ser capaz de utilizar también los entornos de aprendizaje. En este TFM se va a realizar una propuesta didáctica de intervención en el aula de A1 de ELE utilizando el entorno virtual de aprendizaje de Google Classroom para trabajar el tiempo libre. Por tanto, está relacionado con la competencia clave número ocho, servirse de las TIC para el desempeño de su trabajo, de *Las competencias clave del profesorado de lenguas segundas y extranjeras* (Instituto Cervantes, 2012, pp. 27-28) y con las competencias comunicación organizativa; protección, gestión e intercambio de contenidos digitales; y aprendizaje colaborativo del *Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores (DigCompEdu)* (Redecker, 2020, pp. 34, 49, 57).

2.2. E-learning y el uso de entornos virtuales

Como hemos visto en el apartado anterior, el docente necesita servirse de las TIC para desempeñar su trabajo y hoy en día, más que nunca, debido a la situación de pandemia que vivimos. El término *e-learning*, del inglés *electronic learning*, cuya traducción literal es “aprendizaje electrónico”, (y que recibe otros nombres como teleformación, cursos *on line*, educación virtual, enseñanza web, educación flexible, docencia en línea...), ya estaba de moda

en educación antes de la pandemia y ahora es una de las palabras más utilizadas en este campo. Por ello, es importante aportar una definición clara sobre qué es *e-learning*.

Rosenberg y Foshay (2001) afirman que el *e-learning* es el uso de las tecnologías de Internet para aportar un grupo de propuestas que nos permiten aumentar el conocimiento y la práctica. La Comisión Europea (2003) considera que el “*e-learning* es la utilización de las nuevas tecnologías multimedia y de Internet para mejorar la calidad del aprendizaje facilitando el acceso a recursos y servicios así como a la colaboración e intercambio remoto”. En la misma línea, Barberá (2008) afirma que el *e-learning* hace referencia al proceso de aprendizaje a distancia facilitado por el uso de las tecnologías de la información y comunicación. También García Manzanedo (2003, p. 29) señala que el término *e-learning* se utiliza indistintamente para todos los procesos formativos en los que se utilizan las tecnologías de la comunicación, definiendo *e-learning* “como el uso de herramientas basadas en tecnologías de información para flexibilizar los procesos de aprendizaje”.

Por su parte, Adell y Area (2009, p. 3) consideran que el *e-learning* hace referencia a cualquier tipo de proceso de enseñanza-aprendizaje que se realiza con “ordenadores conectados a Internet y otras nuevas tecnologías móviles de telecomunicaciones”. Estos mismos autores, añaden una definición aún más específica sobre *e-learning* considerando que

es una modalidad de enseñanza-aprendizaje que consiste en el diseño, puesta en práctica y evaluación de un curso o plan formativo desarrollado a través de redes de ordenadores y puede definirse como una educación o formación ofrecida a individuos que están geográficamente dispersos o separados o que interactúan en tiempos diferidos del docente empleando los recursos informáticos y de telecomunicaciones. Lo característico del e-learning es que el proceso formativo tiene lugar totalmente o en parte a través de una especie de aula o entorno virtual en el cual tiene lugar la interacción profesor-alumnos así como la actividades de los estudiantes con los materiales de aprendizaje (Adell y Area, 2009, p. 2).

Las definiciones aportadas por los distintos autores mencionan el uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Existen distintos modelos formativos que se caracterizan por el uso de los recursos de Internet, la utilización de las distintas herramientas tecnológicas, en general, y de manera más específica, de las aulas virtuales teniendo en cuenta el grado de presencialidad o distancia en la interacción entre el docente y los discentes. Adell y Area

(2009) identifican tres grandes modelos formativos: modelo de enseñanza presencial con apoyo de Internet, modelo semipresencial o de *blended learning* y el modelo a distancia o de educación *on line*. Estos tres modelos se sintetizan en la Figura 2.

Modelos formativos apoyados en e-learning		
<i>Modelo de enseñanza presencial con apoyo de Internet</i>	<i>Modelo semipresencial o de blended learning</i>	<i>Modelo a distancia o de educación on line</i>
Internet y específicamente el aula virtual es un complemento o anexo a la docencia presencial. A veces se utiliza el aula virtual en salas de informática bajo supervisión del docente. En otras ocasiones el aula virtual es un recurso de apoyo para el estudio del alumno en su hogar.	Integración y mezcla de clases presenciales con actividades docentes en aula virtual	Titulaciones on line (asignaturas, cursos, máster, doctorado) ofertados a distancia través de campus virtuales
Se mantiene el modelo presencial de docencia: en horarios y en aulas tradicionales	No hay diferenciación nítida entre procesos docentes presenciales y virtuales. Existe un continuum en el proceso educativo	Apenas hay encuentro físico o presencial entre alumnos y profesores. Casi toda el proceso educativo es a distancia
En este modelo se utiliza el aula virtual de forma similar a una fotocopiadora: para que los estudiantes tengan acceso a los apuntes/ejercicios de la asignatura	Se innova el modelo presencial de docencia: en los horarios, en los espacios y en los materiales	Lo relevante son los materiales didácticos y el aula virtual
El aula virtual se concibe como un espacio de información: se ofrece programa asignatura, horarios, tutorías, calificaciones, apuntes, etc. Existe poca comunicación e interacción social a través del aula virtual	El aula virtual es un espacio para la información, la actividad de aprendizaje y la comunicación entre profesores y alumnos	Cobra mucha importancia la interacción social entre los estudiantes y el docente mediante los recursos virtuales

Figura 2. Modelos formativos apoyados en e-learning. Fuente: Adell y Area (2009, p. 6).

Estos modelos formativos existían ya antes de la pandemia. Aquí nos interesa recalcar que, durante la pandemia, muchos docentes que daban clase de forma totalmente presencial, posiblemente la mayoría de ellos con apoyo de Internet, pasaron de un día para otro a dar clase totalmente a distancia y, en la actualidad, siguen siendo muchos los que llevan a cabo un modelo semipresencial o de *blended learning* debido al confinamiento de aulas y centros. En la Figura 3 se visualiza el seguimiento mundial de los cierres de las escuelas causados por la pandemia en la actualidad (UNESCO, 2021b).

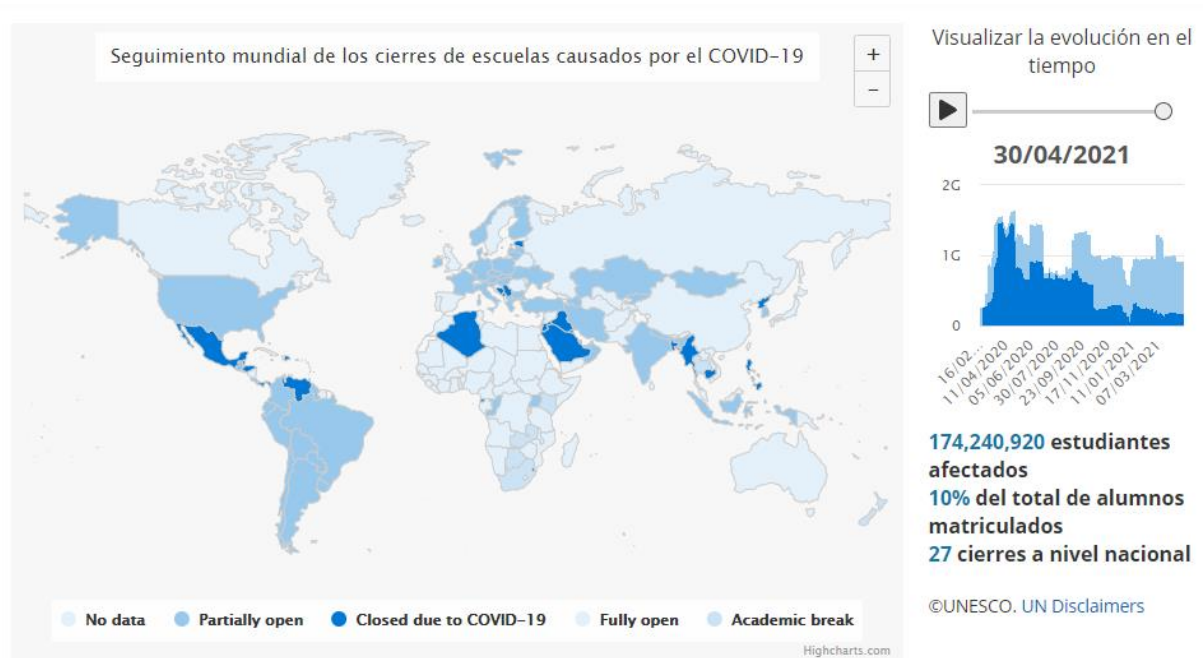


Figura 3. Seguimiento mundial de los cierres de escuelas causados por el COVID-19. Fuente: UNESCO (2021b).

Debido a la situación que estamos viviendo, hoy en día, los entornos virtuales de aprendizaje tienen mayor relevancia que nunca. Según Redecker (2020, p. 91), se puede definir un entorno virtual de aprendizaje (EVA) como

una plataforma web donde se integran los componentes digitales de los programas de estudio, generalmente dentro de las instituciones educativas. Por lo general, los EVA permiten organizar a los participantes en cohortes y grupos y asignar roles; presentar recursos y actividades y facilitar interacciones dentro de la estructura del curso; establecer las diferentes etapas de evaluación; informar sobre la participación y disponer de cierto grado de conexión con otros sistemas institucionales.

Como se mencionó en la introducción, en Inglaterra se han priorizado las plataformas o entornos virtuales proporcionados por Google Suite for Education (Google Classroom) y Office 365 (Microsoft Teams). En España, el INTEF recomienda varios entornos virtuales a partir del artículo *Distance learning solutions* elaborado por la UNESCO para mitigar el cierre de las escuelas debido al Covid-19 (INTEF, s.f.). Entre los entornos virtuales recomendados se encuentra Google Classroom, que se ha elegido para realizar la propuesta didáctica de este TFM.

2.3. Google Classroom

Tras considerar la opción de utilizar Moodle, Teams o Google Classroom para realizar la propuesta didáctica de este TFM, la autora, habiendo ya usado las tres plataformas, decidió utilizar Google Classroom por diferentes motivos:

- Es una plataforma sencilla y práctica, fácil de usar y fácil de entender (Chiriguaya Morales et al., 2018, p. 2161; Machin-Mastromatteo et al., 2019; Varani, 2016, p. 6).
- Su interacción con los distintos sistemas que conforman Google Workspace. En las tareas se pueden usar todas las aplicaciones de ofimática: Documentos, Presentaciones, Hojas de cálculo, Dibujos y Formularios (Chiriguaya Morales et al., 2018, p. 2161).
- Se puede compartir contenido multimedia e incluso buscar e insertar vídeos de YouTube realizando la búsqueda desde el mismo Google Classroom (Chiriguaya Morales et al., 2018, p. 2161).
- La herramienta Google Meet, proporcionada para impartir clases en línea, realizar conferencias o reuniones, es también sencilla y fácil de usar. Se puede incluso poner el enlace a la sesión en la cabecera de nuestra clase virtual.
- Es una plataforma educativa multiplataforma ya que puede usarse desde ordenadores y desde otros dispositivos inteligentes como móviles o tabletas, además de ser una de las aplicaciones disponibles tanto en Android como en iOS.

En los siguientes subapartados se hablará sobre la interfaz de Google Classroom, las distintas opciones para crear recursos y tareas y sobre otras aplicaciones integradas que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.3.1. Tablón, Trabajo de clase, Personas, Calificaciones

En la interfaz de Google Classroom, lo primero que nos aparece en la parte superior son cuatro apartados: Tablón, Trabajo de clase, Personas y Calificaciones.

En el Tablón pondremos las noticias o anuncios que queramos transmitir a nuestro alumnado. También podemos enviarles avisos y recordatorios. Se muestran en orden cronológico, pero existe la posibilidad de mover una publicación anterior a la parte superior. Se pueden crear anuncios en borrador y programarlos para que sean publicados el día y hora que prefiramos. El profesor decide si los alumnos pueden añadir comentarios o respuestas a sus anuncios. El

alumno puede activar las notificaciones y de esta manera le llegará un correo electrónico cuando el profesor publique un anuncio (Google, s. f.-c). El docente puede también editar anuncios ya publicados, editar anuncios programados y editar borradores de anuncios; incluso puede reutilizar anuncios haciendo uso de la opción reutilizar una publicación.

En apartado Trabajo de clase es donde asignaremos el trabajo a nuestro alumnado. Se puede crear tareas y preguntas, organizar el trabajo de clase en distintos temas y organizar el trabajo según como queremos que lo vean los discentes. Nos aparecen distintas opciones: Crear, Meet, Google Calendar y Carpeta de Drive de la clase. Se dedicará el subapartado 2.3.2. para la explicación de la opción Crear y el subapartado 2.3.3. para Meet, Google Calendar y Carpeta Drive de la clase. En la Figura 4 se muestra como vemos la pestaña Trabajo de clase antes de añadir nada.

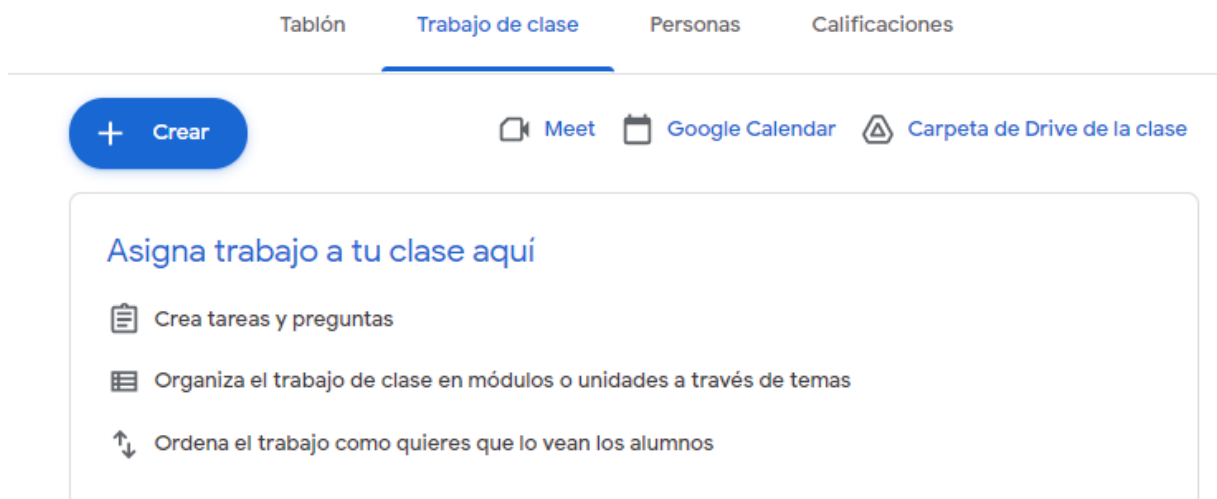


Figura 4. Pestaña Trabajo de clase en Google Classroom. Fuente: Google (s. f.-b).

2.3.2. Crear: tarea, tarea de cuestionario, pregunta, material, reutilizar publicación, tema

La sección Crear es la más utilizada porque es donde creamos el material para nuestra aula virtual. Se puede crear tareas, tareas de cuestionario, preguntas, material, también podemos reutilizar una publicación y crear temas. Existen numerosos tutoriales en Internet sobre cómo crear todas estas opciones. Son realmente útiles los vídeo tutoriales de Rosa Liarte (Liarte, 2020) y de José David Pérez (Pérez, 2020) y la ayuda sobre Google Classroom proporcionada por el mismo Google (Google, s. f.-a).

Cuando creamos una tarea, además de incluir el título y las instrucciones de la misma, es relevante destacar que podemos añadir archivos que tengamos en nuestra cuenta de Drive,

enlaces, archivos de nuestro ordenador e incluso vídeos de YouTube. La búsqueda de los vídeos de YouTube se puede hacer desde el mismo Google Classroom, ahorrando así mucho tiempo. Dentro de la misma tarea (y también dentro de tarea de cuestionario, pregunta y material) existe la posibilidad de crear documentos, presentaciones, hojas de cálculo, dibujos y formularios. Se integran así todas las aplicaciones de ofimática que proporciona Google. En la parte derecha de la pantalla, la tarea que creamos se puede asignar, además de a la clase en la que estamos trabajando, a otras clases que tengamos. Por defecto, la tarea será asignada a todos los alumnos de la clase, pero incluso podemos seleccionar si queremos que la tarea solo sea para unos alumnos determinados. Debemos decidir si vamos a dar puntos a la tarea o si será una tarea sin calificación. También elegiremos la fecha de entrega y el tema en el que aparecerá la tarea. Si se desea, es posible crear una rúbrica para calificar la tarea. Si ya tenemos rúbricas creadas, se pueden reutilizar. Cuando creamos la tarea, podemos publicarla inmediatamente, guardarla como borrador o programarla para que sea publicada en otro momento. Una vez que los estudiantes realicen la tarea y la entreguen, podremos calificarla y devolvérsela.

Se puede crear una tarea de cuestionario en Google Classroom para que el alumnado responda un cuestionario de Formularios de Google y lo envíe. Formularios de Google permite calificar de forma automática el cuestionario y el profesor puede importar las calificaciones a su Google Classroom. Es necesario que seleccionemos la opción importar calificaciones cuando estamos creando la tarea. En la parte derecha de la pantalla, disponemos de las mismas opciones que al crear tarea (para, puntos, fecha de entrega, tema y rúbrica). El profesor decide al crear el formulario si los estudiantes podrán ver sus calificaciones justo al terminar el mismo o una vez que el profesor haya revisado sus respuestas. Si los alumnos utilizan Chromebooks gestionados por el centro educativo, podemos bloquearlos mientras responden a un cuestionario.

También es posible crear preguntas de respuesta corta o de opción múltiple. En la parte derecha de la pantalla, disponemos de prácticamente las mismas opciones que al crear tarea (para, puntos, fecha de entrega y tema), excepto de la posibilidad de crear una rúbrica. Se puede elegir si queremos que los alumnos puedan responder a sus compañeros y si pueden editar su respuesta.

Otra posibilidad que nos ofrece la opción crear es publicar materiales de recursos, como normas de la clase, programación, apuntes, lecturas relacionadas con los temas que se están viendo, etc. Seleccionaremos también para quién va dirigido el material (clase y alumnos) y el tema. Señalamos aquí que siempre tenemos la posibilidad de volver a editar y cambiar cualquiera de los campos rellenos.

Una opción realmente interesante es la de reutilizar publicación, pues podemos volver a usar cualquier tarea, tarea de cuestionario, pregunta o material que ya hemos creado en nuestra aula virtual o incluso de otras clases virtuales que tengamos en Google Classroom. Esta posibilidad nos permite ahorrar mucho tiempo, recursos y esfuerzo. Además, podemos reutilizar una publicación y luego volver a cambiarla adaptando lo que consideremos necesario.

Por último, se pueden crear temas. Nos resultarán muy útiles para agrupar tareas, cuestionarios, preguntas y materiales de clase. Si en el apartado tema no asignamos ninguna a nuestra publicación, esta aparecerá al principio de la página Trabajo de clase. Una vez creado un tema, es posible cambiar el nombre del mismo. Se pueden reordenar las publicaciones que están dentro de un tema y reorganizar los temas cambiándolos según el lugar que queremos que aparezcan dentro de nuestro Google Classroom. El alumnado solo puede ver los temas que tienen publicaciones. (Google, s. f.-a)

2.3.3. Meet, Google Calendar, Carpeta Drive de la clase

Como se comentó en el apartado 2.3.1. y tal y como se observa en la Figura 4, dentro de Trabajo de clase nos aparecen las opciones Meet, Google Calendar y Carpeta de Drive de la clase. Meet nos permite realizar videollamadas para conectar con nuestro alumnado y así dar clase a distancia. Podemos generar el enlace de Meet y hacerlo visible para nuestro alumnado. De esta forma, les resultará muy sencillo conectarse a las clases a distancia. Después de nuestra clase podemos ocultar el enlace para que nadie entre en la videollamada si no estamos impartiendo clase. Las posibilidades que presenta Google Meet lo han convertido en una de las aplicaciones más recomendadas y utilizadas para realizar el tránsito de la presencialidad a la virtualidad, consecuencia de la modalidad de enseñanza *online* impuesta por el COVID-19 (Roig-Vila et al., 2021, p. 3). Un ejemplo de ello es la experiencia llevada a cabo por Budiana y Yutanto (2020) en Indonesia, que lo usan para el aprendizaje de una segunda lengua con alumnado universitario. En los resultados de su estudio, señalan que la

utilización de Google Meet produjo una mejora considerable del nivel de rendimiento de los alumnos y que además favoreció el desarrollo de la interacción y de la participación entre el grupo de estudiantes.

En cada clase, docentes y alumnado comparten dos calendarios: uno de Google Classroom y otro de Google Calendar. La posibilidad de utilizar los calendarios ayuda tanto a profesores como a alumnos a poder organizarse mejor ya que recuerda fechas importantes. En la Figura 5 se detalla qué se puede ver y hacer en cada uno de los calendarios.

Google Calendar (cualquier dispositivo)	Calendario de Classroom (solo en ordenadores)
<ul style="list-style-type: none">• Ver las fechas de entrega del trabajo de clase• Ver eventos de clase• Añadir recordatorios personales que solo tú puedes ver• Añadir eventos, como sesiones de estudio <p>Nota: Lo que añadas no se mostrará en el calendario de Classroom.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Ver las fechas de entrega del trabajo de clase• Hacer clic en un elemento para abrirlo en Classroom <p>Nota: No puedes añadir nada al calendario de Classroom.</p>

Figura 5. ¿Qué se puede hacer con cada calendario? Fuente: Google (s. f. -a).

La Carpeta Drive de la clase se crea de forma automática al crear nuestra clase de Google Classroom y tiene el mismo nombre que nuestro Google Classroom. Cuando creamos un cuestionario o un dibujo dentro del aula, automáticamente nos aparecen en la carpeta Drive. Esta carpeta podemos editarla desde Drive y así organizar el material que queramos subir de los distintos temas en diferentes carpetas. Cada alumno tiene su propia carpeta de Google Drive de la clase, donde puede ver, organizar y crear archivos y carpetas. Si están trabajando con algún compañero de clase en alguna actividad, pueden compartir la carpeta que creen para esa actividad y allí añadir los archivos que consideren necesarios. La carpeta Drive facilita la labor de organización tanto de profesores como de alumnado.

2.3.4. Aplicaciones integradas: Kahoot, Quizlet, Quizizz, EdPuzzle y Genially

Google Classroom nos brinda también la posibilidad de integrar cientos de aplicaciones educativas. Esto permite a los docentes y a los alumnos ahorrar tiempo y esfuerzo, además de compartir información entre Google Classroom y sus apps favoritas de manera muy sencilla. Entre estas aplicaciones se encuentran EdPuzzle, Classcraft, Genially, Google Cast for Education, Kahoot, Pear Dek, Quizlet y Quizizz.

Kahoot es una página web que nos brinda una herramienta con la que podemos crear cuestionarios de opción múltiple haciéndolos realmente emocionantes porque los alumnos compiten por el primer lugar. Kahoot está disponible también como aplicación para Android y para iOS. Esta aplicación nos permite que la misma actividad pueda realizarse tanto de manera individual como en grupo. Nos proporciona de forma automática un análisis con los resultados de cada estudiante, listado de alumnos que necesitan ayuda y los que no han terminado, el porcentaje de respuestas correctas en cada pregunta, preguntas que han resultado difíciles, etc. Además, se puede descargar un documento Excel, también creado por Kahoot, y que podemos guardar directamente en Drive, en el que se puede ver aún con más detalle el progreso de cada estudiante durante el juego (preguntas correctas, preguntas incorrectas, puntuación obtenida, tiempo empleado para responder cada pregunta, etc.) Se facilita así la labor del profesorado para realizar la evaluación y analizar los resultados obtenidos teniendo constancia de las dificultades que han encontrado los alumnos.

Quizlet es una herramienta con la que se pueden crear tarjetas o fichas educativas (*flashcards*) para estudiar, practicar y dominar lo que se está aprendiendo. Igual que Kahoot, está disponible como aplicación tanto para Android como para iOS. Quizlet también permite añadir voz a las tarjetas. Una vez creadas las tarjetas, Quizlet crea de forma automática una serie de actividades y juegos con los que el estudiante puede trabajar. Quizlet organiza estas actividades en dos grupos: estudiar y jugar. Dentro del grupo estudiar, se distinguen distintas actividades: fichas, aprender, escribir, ortografía y probar. En el grupo jugar, se distinguen: combinar, gravedad y *live*. Toda esta variedad de actividades convierte a Quizlet en una herramienta muy atractiva para aprender. En el apartado probar, Quizlet crea pruebas o tests, dándonos incluso la posibilidad de imprimirlos. Quizlet live permite que podamos jugar en clase con nuestros alumnos proyectando el juego. Igual que en Kahoot, se puede jugar de forma individual, en parejas o en grupos. Quizlet permite también crear nuestras propias clases y que nuestros alumnos se unan a ellas simplemente a través de un enlace. Incluso podemos crear diferentes carpetas en las que organizar los diferentes Quizlet que creamos. Esta herramienta tiene también una versión de pago que permite ver el avance de nuestros alumnos en las distintas actividades de los diferentes Quizlets que tengamos dentro de nuestras clases.

Quizizz también es otra herramienta que podemos integrar en Google Classroom. Es una web y dispone de aplicación tanto para Android como iOS. Con Quizizz podemos crear cuestionarios online para que el alumnado responda de tres maneras diferentes: en un juego en directo (tipo Kahoot), como tarea (sus respuestas y resultados le llegan al profesor) y de manera individual (denominada *solo game*). Igual que en Kahoot, para que los estudiantes jueguen un Quizizz no necesitan registrarse, simplemente es necesario introducir el pin del juego que les proporciona el profesor. Una ventaja que ofrece Quizizz frente a Kahoot es que el alumnado no necesita estar mirando a la pizarra de la clase para ver cuáles son las preguntas puesto que tanto las preguntas como las posibles respuestas aparecen en cada uno de los dispositivos (Ruiz, 2019).

Otra herramienta integrada en Google Classroom es EdPuzzle. Con EdPuzzle se pueden editar y modificar vídeos propios o de Internet adaptándolos a las necesidades de nuestra clase. Es una herramienta española desarrollada en Barcelona por un grupo de programadores y profesores. Con esta aplicación podemos crear vídeo-lecciones. Es fácil de usar e intuitiva. Podemos seleccionar nuestros vídeos educativos favoritos, editarlos, asignarlos a nuestros alumnos e insertar preguntas relacionadas con el contenido del vídeo para así comprobar que entienden lo que se está trabajando.

Y otra herramienta estrella es Genially, también conocido como Genial.ly, que igualmente podemos integrar en nuestro Google Classroom. Genially es una herramienta muy fácil de usar y nos permite crear una gran variedad de recursos digitales (presentaciones, infografías, gamificación, imágenes interactivas, vídeo presentaciones, guías, etc.). Genially es también una herramienta española desarrollada en Córdoba. En la actualidad, más de un millón de personas en más de ciento noventa países utilizan Genially para crear contenidos visuales (Genially, s. f.).

Es interesante destacar que todas las herramientas mencionadas (Kahoot, Quizlet, Quizizz, EdPuzzle y Genially, Classcraft, Google Cast for Education y Pear Deck) sirven para aprender español como lengua extranjera y también otras materias. Es posible enviar un Kahoot, un Quizlet o un Quizizz como actividad para casa, actividad fuera del aula. Todas estas herramientas nos proporcionan recursos realmente interesantes tanto para nuestras clases presenciales como para las clases en línea y facilitan el uso de metodologías como la clase invertida o *flipped classroom*. Además, tanto Kahoot, como Quizlet, Quizizz y Genially ofrecen

la posibilidad de utilizar material creado por otros profesores e incluso exportarlo y adaptarlo a nuestras propias clases. De esta forma, facilitan enormemente la labor del docente. En la propuesta didáctica que aquí se va a plantear se hace uso de Kahoot y de Quizlet para practicar vocabulario y gramática en diferentes ocasiones y los estudiantes usan Genially para realizar su tarea final.

Como se ha comentado en este marco teórico, las TIC son un instrumento esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Necesitamos docentes digitalmente competentes para formar a estudiantes que sean también competentes digitalmente. La situación de pandemia que vivimos ha puesto de manifiesto que necesitamos más que nunca las TIC para que la educación continúe. Los entornos virtuales han ganado más protagonismo que nunca y Google Classroom es una plataforma virtual que está siendo muy utilizada debido a su facilidad de uso tanto para docentes como para discentes y a todas las posibilidades que nos ofrece. Por todo ello, para realizar la propuesta didáctica de este TFM se ha optado por Google Classroom como entorno virtual y por el uso de las TIC para complementar las unidades 1, 2, 4 y 6 del módulo 2 (Mi tiempo libre) del libro *Viva 1 Segunda Edición Pupil Book*, pp. 32-35, pp. 38-39 y pp. 42-43.

3. Propuesta didáctica de intervención

A partir de los aspectos teóricos mencionados en el apartado anterior, en esta propuesta didáctica se hará un continuo uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje para mejorar las destrezas orales y escritas en español del alumnado y desarrollar su competencia digital. El entorno virtual elegido para esta propuesta didáctica es Google Classroom y se utilizarán además herramientas como Kahoot y Quizlet. Se busca así un ambiente de clase motivador, atractivo y cercano para los estudiantes, que descubrirán en la tecnología un preciado recurso para aprender.

3.1. Presentación

En este apartado se incluye una propuesta didáctica de intervención para estudiantes anglófonos en el nivel A1 de español usando Google Classroom para complementar las unidades 1, 2, 4 y 6 del módulo 2 (Mi tiempo libre) del libro *Viva 1 Segunda Edición Pupil Book*, pp. 32-35, pp. 38-39 y pp. 42-43. Se incluyen los objetivos que queremos que logre el alumnado al implantar este módulo; el contexto donde se desarrolla, explicando las características del entorno, del centro y del grupo de estudiantes; la metodología que se va a seguir; un cronograma con la distribución de cada sesión; la explicación de cada actividad de la propuesta didáctica agrupadas por sesiones; y la evaluación para medir el grado de consecución de los objetivos y contenidos.

3.2. Objetivos de la propuesta didáctica

Esta propuesta didáctica pretende que los estudiantes consigan unos objetivos, distinguiendo un objetivo general y varios objetivos específicos.

3.2.1. Objetivo general

El objetivo general que se pretende que logren los alumnos es:

- Desarrollar y mejorar la comprensión y expresión oral y escrita utilizando las TIC.

3.2.2. Objetivos específicos

Los objetivos específicos de esta propuesta didáctica que deben lograr los estudiantes son:

- Comprender textos orales y escritos relacionados con el tiempo libre, teniendo en cuenta el uso de las TIC.

- Expresarse oralmente y por escrito, con precisión y claridad y haciendo uso de las TIC, acerca de las actividades que realizan en su tiempo libre.
- Desarrollar la competencia digital haciendo uso de diferentes herramientas TIC (Google Classroom, Quizlet, Kahoot, Voki, Genially, Inshot).

3.3. Contexto

Esta propuesta didáctica parte de la necesidad de utilizar las TIC para ayudar a que el alumnado sea competente digitalmente. En la situación de pandemia en la que vivimos desde inicios del año 2020, esta necesidad es aún mayor, puesto que muchos centros en todo el mundo tuvieron que interrumpir la enseñanza presencial y pasar a una enseñanza a distancia y en la actualidad sigue siendo así en distintos lugares (ver Figura 3) y en determinados momentos también se está impartiendo una enseñanza semipresencial.

3.3.1. Características del entorno

El centro en el que se va a llevar a cabo esta propuesta didáctica está situado en un pueblo de Inglaterra cercano a Londres. Es un área muy tranquila donde residen familias británicas que suelen trabajar en la capital. El nivel económico de la zona es medio-alto. Las familias que habitan en el pueblo tienen recursos suficientes y muchas de ellas suelen venir a España de vacaciones en verano. En casa, cuentan con ordenadores portátiles, tabletas y teléfonos móviles que suelen ser de gama alta. Los alumnos pueden llevar su propio dispositivo electrónico al centro para trabajar, pues el instituto tiene la política de *Bring Your Own Device* o “trae tu propio dispositivo”. La mayoría de los estudiantes acude al centro con dos dispositivos móviles personales: teléfono móvil y tableta. El nivel académico de esta zona residencial es medio-alto. Los padres de nuestros alumnos acabaron los estudios obligatorios y la mayoría tiene carrera universitaria. La motivación del alumnado por aprender español es elevada, quieren hablarlo cuando vienen a España en verano. Sus padres, conocedores de la importancia del español en el mundo, están también muy interesados en que sus hijos aprendan nuestro idioma.

3.3.2. Características del centro

El instituto donde se desarrolla esta propuesta didáctica es un centro privado pequeño. Hay dos grupos de cada curso desde año 7 (equivalente por edad a 6º de Primaria) hasta año 9 (equivalente a 2º de Educación Secundaria Obligatoria). En año 10 y 11, curso en el que se

realizan los exámenes para obtener el Certificado de Educación Secundaria, solo hay una clase por curso. El claustro está compuesto por veinte profesores con muchas ganas de trabajar y con un nivel de competencia digital a partir de B1. El ambiente de trabajo, tanto de profesores como de alumnos, es muy bueno. No hay problemas relevantes de disciplina. El centro está bien equipado tecnológicamente. Todas las aulas cuentan con pizarra digital y excelente conexión a Internet. Los profesores disponen de su propio ordenador portátil facilitado por el centro. Pueden conectar sus ordenadores a la pizarra digital sin problema y utilizan las TIC de forma habitual. La conexión wifi es muy buena en todas las aulas, lo que facilita la conexión de distintos dispositivos a la red al mismo tiempo.

3.3.3. Características del grupo

Esta propuesta está diseñada para una clase de veinte alumnos que han elegido la asignatura optativa de español como lengua extranjera. Es la primera vez que estudian español, comienzan el nivel A1. Muchos de ellos conocen palabras aisladas de nuestro idioma porque las han escuchado y/o utilizado durante sus vacaciones en nuestro país. Les encanta utilizar los dispositivos móviles y utilizarlos en clase para aprender español. Están especialmente interesados en desarrollar la destreza oral para comunicarse cuando vengan a España.

3.4. Metodología

Siguiendo las orientaciones que aparecen en el *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas* (2002), la metodología que se aplica en esta propuesta didáctica es el enfoque orientado a la acción. Así, tal y como aparece en el MCER,

El enfoque aquí adoptado, en sentido general, se centra en la acción en la medida en que considera a los usuarios y alumnos que aprenden una lengua principalmente como agentes sociales, es decir, como miembros de una sociedad que tiene tareas (no sólo relacionadas con la lengua) que llevar a cabo en una serie determinada de circunstancias, en un entorno específico y dentro de un campo de acción concreto. (Consejo de Europa, 2002, p. 9).

El modo de actuación docente frente a la elección metodológica se basa en el paradigma de la adecuación. Frente al paradigma de la optimización, se encuentra el paradigma de la adecuación, en el que se intenta “buscar en cada situación y en cada momento el procedimiento más eficaz entre todos los disponibles” (Puren, 2004, p. 34). Es el profesor

quien decide qué métodos, enfoques, técnicas y herramientas didácticas utilizará en cada momento concreto dentro del aula.

El enfoque orientado a la acción destaca las acciones en sociedad y fomenta que el estudiante se relacione cuanto antes con la lengua y cultura meta centrándose en sus objetivos (Merino Rivera, 2020). El docente tiene un papel de mediador y guía entre la lengua y el estudiante. La tarea es la unidad pedagógica alrededor de la que organizamos el aprendizaje y es parecida a las que el alumnado realiza en la vida real fuera del aula. Hay una completa integración de las actividades de lengua puesto que, para realizar acciones en sociedad, los usuarios de la lengua realizan actividades de expresión, comprensión, interacción y mediación orales y escritas o una combinación de todas ellas, por eso todas se trabajan en el aula y de forma integrada. Además, puesto que el estudiante es un agente social, se fomentan las actividades en parejas, las actividades grupales y la construcción social del conocimiento. La profesora tiene en cuenta y usa la lengua y cultura de la que el alumno forma parte, en este caso, la lengua inglesa y la cultura anglosajona, produciéndose así un desarrollo de la competencia plurilingüe e intercultural. El enfoque orientado a la acción es una propuesta ecléctica, pues conforma una ampliación de propuestas desde la aparición del enfoque comunicativo (Merino Rivera, 2020).

3.5. Cronograma

En el cronograma aparecen sombreadas en gris las actividades diseñadas para complementar las unidades 1, 2, 4 y 6 del módulo 2 (Mi tiempo libre) del libro *Viva 1 Segunda Edición Pupil Book*, pp. 32-35, pp. 38-39 y pp. 42-43. Todas las actividades diseñadas en las que se utilizan las TIC aparecen en el Google Classroom de nuestra clase.

Tabla 1. Cronograma de la propuesta didáctica

SESIÓN	DURACIÓN	UNIDAD Y OBJETIVOS	ACTIVIDADES
1ª	1 hora	U1: ¿Qué te gusta hacer?	1. Quizlet: <i>Quizlet Tiempo libre— ¿Qué te gusta hacer? VIVA 1 M2 U1</i> (Alonso López, 2020j).
			2. Vídeo: <i>Me gusta y no me gusta. Expresar gustos en español / Clase 4</i> (Aprender español online, 2019).
			3. Ejercicio 1 (del libro <i>Viva 1 Segunda Edición Pupil Book</i> , p. 32): escuchar y escribir qué le gusta hacer a cada persona.
			4. Ejercicio 2 (del libro <i>Viva 1 Segunda Edición Pupil Book</i> , p. 32): diálogo qué te gusta hacer.
			5. Vídeo: <i>El sonido J. J sound in Spanish</i> (Español con Ana Monrey, 2018).
			6. Ejercicio 3 (del libro <i>Viva 1 Segunda Edición Pupil Book</i> , p. 32): escribir oraciones con <i>me gusta</i> siguiendo unas pistas y traducir las oraciones.
			7. Quizlet live: <i>Quizlet Tiempo libre— ¿Qué te gusta hacer? VIVA 1 M2 U1</i> (Alonso López, 2020j).
2ª	1 hora	U1: ¿Qué te gusta hacer?	1. Mi pizarra: ¿Qué te gusta hacer?
			2. Ejercicio 4 (del libro <i>Viva 1 Segunda Edición Pupil Book</i> , p. 33): escuchar y escribir la opinión, la actividad y la razón.
			3. Ejercicio 5 (del libro <i>Viva 1 Segunda Edición Pupil Book</i> , p. 33): lectura y

			<p>comprensión lectora identificando la persona que se describe.</p> <p>4. Ejercicio 7 (del libro <i>Viva 1 Segunda Edición Pupil Book</i>, p. 33): escribir para preparar una presentación sobre lo que te gusta hacer.</p> <p>5. <i>Splat</i>: vocabulario ¿Qué te gusta hacer?</p> <p>6. Kahoot: <i>Kahoot! Tiempo libre— ¿Qué te gusta hacer? VIVA 1 M2 U1</i> (Alonso López, 2020d).</p> <p>7. Ejercicio 8: grabar presentación, editar con Inshot y subir a Google Classroom. (Realizar en casa.)</p>
3ª	1 hora	U2: ¿Cantas karaoke?	<p>1. Quizlet: <i>Quizlet Tiempo libre— ¿Cantas Karaoke? VIVA 1 M2 U2</i> (Alonso López, 2020f).</p> <p>2. Ejercicios 1 y 2 (del libro <i>Viva 1 Segunda Edición Pupil Book</i>, p. 34): leer y escuchar, unir imágenes con oraciones.</p> <p>3. Vídeo: presente simple 1ª conjugación, 1ª persona del singular. <i>01019 Spanish Lesson - Present Tense - AR verbs: Yo form</i> (Senor Jordan, 2008a).</p> <p>4. Vídeo: presente simple 1ª conjugación, 2ª persona del singular. <i>01020 Spanish Lesson - Present Tense - AR verbs: Tú form</i> (Senor Jordan, 2008b).</p> <p>5. Ejercicio 3 (del libro <i>Viva 1 Segunda Edición Pupil Book</i>, p. 34): diálogo. Hacer mímica y adivinar la actividad que el compañero hace en su tiempo libre.</p> <p>6. Ejercicio 4 (del libro <i>Viva 1 Segunda Edición Pupil Book</i>, p. 34): traducir al inglés oraciones en presente simple con distintas personas.</p> <p>7. Quizlet live: <i>Quizlet Tiempo libre— ¿Cantas Karaoke? VIVA 1 M2 U2</i> (Alonso López, 2020f).</p>

4ª	1 hora	U2: ¿Cantas karaoke?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar la forma yo y tú del presente simple de los verbos de la 1ª conjugación. 2. Ejercicio 5 (del libro <i>Viva 1 Segunda Edición Pupil Book</i>, p. 35): ¿Eres una persona activa? Comprensión oral de una encuesta. 3. Ejercicio 6 (del libro <i>Viva 1 Segunda Edición Pupil Book</i>, p. 35): diálogo. Realizar la encuesta del ejercicio 5. 4. Ejercicio 7 (del libro <i>Viva 1 Segunda Edición Pupil Book</i>, p. 35): Mis amigos de Latinoamérica. Comprensión lectora. 5. Ejercicio 8 (del libro <i>Viva 1 Segunda Edición Pupil Book</i>, p. 35): ¿Qué haces en tu tiempo libre? Escribir un texto. 6. Grabar un Voki o vídeo y editarlo con Inshot hablando sobre lo que han escrito que hacen en su tiempo libre.
5ª	1 hora	U4: ¿Qué deportes haces?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Quizlet: <i>Quizlet Tiempo libre—¿Qué deportes haces? VIVA 1 M2 U4</i> (Alonso López, 2020h). 2. Vídeo: presente simple del verbo hacer. <i>01 Spanish Lesson—Present Tense—Hacer (to do/make)</i> (Senor Jordan, 2013). 3. Ejercicio 1 (del libro <i>Viva 1 Segunda Edición Pupil Book</i>, p. 38): escuchar y mirar las imágenes de personas haciendo deporte. Escribir la letra de la actividad que se menciona. La página 38 del libro aparece en el Anexo B. 4. Ejercicio 2 (del libro <i>Viva 1 Segunda Edición Pupil Book</i>, p. 38): escuchar opiniones y completar la Tabla con el símbolo adecuado. 5. Vídeo: <i>La letra C en español y sus sonidos. Sounds of letter C in Spanish</i> (Español con Ana Monrey, 2017).

			6. Ejercicio 3 (del libro <i>Viva 1 Segunda Edición Pupil Book</i> , p. 38): diálogo ¿Qué deportes haces?
			7. Quizlet live: <i>Quizlet Tiempo libre—¿Qué deportes haces? VIVA 1 M2 U4</i> (Alonso López, 2020h).
6ª	1 hora	U4: ¿Qué deportes haces?	1. Separar serpiente de palabras con tres oraciones sobre deportes que una persona hace.
			2. Ejercicio 4 (del libro <i>Viva 1 Segunda Edición Pupil Book</i> , p. 39): escuchar. Repaso de los días de la semana.
			3. Vídeo: presente simple del verbo jugar. <i>01063 Spanish Lesson—Present Tense—Jugar (to play)</i> (Senor Jordan, 2012).
			4. Ejercicio 5 (del libro <i>Viva 1 Segunda Edición Pupil Book</i> , p. 39): Rap ¿Qué haces en tu tiempo libre?
			5. Ejercicio 6 (del libro <i>Viva 1 Segunda Edición Pupil Book</i> , p. 39): comprensión lectora sobre el rap.
			6. Ejercicio 7 (del libro <i>Viva 1 Segunda Edición Pupil Book</i> , p. 39): modificar el rap.
			7. Kahoot: <i>Kahoot! Tiempo libre—Deportes ¿Qué deportes haces? VIVA 1 M2 U4</i> (Alonso López, 2021).
			8. Rap: grabar vídeo en parejas o grupos de cuatro, editar con Inshot y subir a Google Classroom. (Realizar fuera del aula.)
7ª	1 hora	U6: ¿Qué haces en tu tiempo libre?	1. Quizlet: <i>Quizlet Tiempo libre—¿Qué haces en tu tiempo libre? VIVA 1 M2 U1, U2, U4 y U6</i> (Alonso López, 2020i).
			2. Ejercicio 1 (del libro <i>Viva 1 Segunda Edición Pupil Book</i> , p. 42): repaso de preguntas para pedir información personal. Completar con palabras interrogativas.
			3. Ejercicio 2 (del libro <i>Viva 1 Segunda Edición Pupil Book</i> , p. 42): escuchar

			y corregir las respuestas del ejercicio 1.
			4. Ejercicio 3 (del libro <i>Viva 1 Segunda Edición Pupil Book</i> , p. 42): completar una conversación con preguntas que piden información personal.
			5. Ejercicio 4 (del libro <i>Viva 1 Segunda Edición Pupil Book</i> , p. 42): diálogo. Practicar el diálogo del ejercicio 3.
			6. Ejercicio 5 (del libro <i>Viva 1 Segunda Edición Pupil Book</i> , p. 43): La vida de Carmen. Leer y buscar en el texto determinada información.
			7. Ejercicio 6 (del libro <i>Viva 1 Segunda Edición Pupil Book</i> , p. 43): practicar la pronunciación de algunas letras.
			8. Ejercicio 7 (del libro <i>Viva 1 Segunda Edición Pupil Book</i> , p. 43): escuchar y comprobar la pronunciación.
			9. Ejercicio 8 (del libro <i>Viva 1 Segunda Edición Pupil Book</i> , p. 43): La vida de... Diálogo. Practicar la conversación del ejercicio 5 aportando información personal.
8ª	1 hora	U6: ¿Qué haces en tu tiempo libre? Tarea final. Genially: La vida de ...	Genially: tutorial. Genially: realizar una presentación con Genially en la que el alumno da información sobre sí mismo destacando lo que hace en su tiempo libre. Terminar en casa si les falta tiempo en el aula.
9ª	1 hora	U6: ¿Qué haces en tu tiempo libre? Tarea final. Genially: La vida de ...	Exposición oral del Genially.

Fuente: Elaboración propia.

3.6. Actividades

Las actividades se van a desglosar según la sesión en la que aparecen. Se van a complementar las unidades 1, 2, 4 y 6 del módulo 2 (Mi tiempo libre) del libro *Viva 1 Segunda Edición Pupil*

Book, pp. 32-35, pp. 38-39 y pp. 42-43. Cada vez que en las Tablas 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y 10 aparece la palabra libro se refiere al libro *Viva 1 Segunda Edición Pupil Book*.

3.6.1. Actividades de la primera sesión

Tabla 2. Primera sesión

1ª sesión. Unidad 1: ¿Qué te gusta hacer?	
Nivel	A1
Objetivos	- Expresar qué te gusta hacer. - Dar opiniones utilizando <i>me gusta + infinitivo</i>
Contenidos	- Comunicativos: interactuar en ámbitos informales preguntando sobre lo que le gusta hacer a alguien y expresando lo que te gusta hacer. - Fonéticos y ortológicos: pronunciación de la J. - Gramaticales: <i>me gusta + infinitivo</i> ; infinitivos -ar, -er, -ir. - Léxico-semánticos: verbos relacionados con el tiempo libre. - Socioculturales: similitudes entre adolescentes españoles y británicos en actividades de tiempo libre.
Destrezas	- Expresión oral - Expresión escrita - Comprensión auditiva - Comprensión lectora
Agrupamiento	Individual, parejas, grupo-clase
Recursos	Dispositivos con acceso a Internet, proyector, pizarra digital y pizarra blanca, Quizlet, libro p. 32, cuaderno y bolígrafos.
Temporalización	1 hora
Descripción	Actividad 1 (10 minutos) Quizlet: <i>Quizlet Tiempo libre - ¿Qué te gusta hacer? VIVA 1 M2 U1</i> (Alonso López, 2020j). A principios de curso se explicó al alumnado el funcionamiento de Quizlet, se dieron de alta y se unieron al grupo clase de Quizlet. Cada alumno, de forma individual, practica con Quizlet en el apartado estudiar (fichas, aprender, escribir, ortografía y/o probar) y en el apartado jugar (combinar y/o gravedad). En nuestro Google Classroom aparece el enlace a este Quizlet. Actividad 2 (5 minutos) Visualización del vídeo <i>Me gusta y no me gusta. Expresar gustos en español / Clase 4</i> (Aprender español online, 2019). Antes de visionar el vídeo, la profesora pregunta a los estudiantes vocabulario visto en el Quizlet, principalmente verbos en infinitivo relacionados con el tiempo libre. En parejas, los estudiantes dan su respuesta. Se comprueba la respuesta en el grupo-clase, la profesora pide a un estudiante la respuesta que han dado en su pareja. Los demás estudiantes muestran con el pulgar hacia arriba (👍) si están de acuerdo con la respuesta, con el pulgar hacia abajo (👎) si no lo están y con el pulgar hacia un lado (👉) si no saben la respuesta (sistema de los pulgares). A continuación, visionado del vídeo (1:49 min). Tras el visionado, juego de mímica en

<p>parejas en el que cada estudiante indica algo que le gusta hacer y algo que no le gusta hacer. El compañero debe adivinar de qué se trata.</p> <p>Actividad 3 (10 minutos)</p> <p>Esta actividad corresponde al ejercicio 1 de la página 32 del libro. Audición: ¿Qué te gusta hacer? Antes de escuchar, el alumnado mira las fotos de la página 30 y lee para sí mismo lo que aparece debajo de cada imagen. A continuación, se escucha la audición dos veces. Los alumnos escriben el nombre de la persona que habla en cada ocasión. Para los estudiantes que quieren añadir un grado más de dificultad, mayor desafío, la profesora proyecta las imágenes de las fotos de la página 30 sin texto escrito debajo y escriben el nombre de la persona que habla sin ver el texto escrito. Corrección del ejercicio proyectando las respuestas en la pizarra. Cada estudiante se corrige con un <i>tick</i> si la respuesta es correcta y con una equis si es incorrecta (sistema ✓ ×). Escriben la puntuación obtenida sobre un total de nueve porque son nueve las personas que hablan (x/9).</p> <p>La profesora usa el cuadro de gramática para introducir el concepto de infinitivo. Se señala que los infinitivos siempre terminan en -ar, -er o -ir. Se pregunta a los estudiantes cuántos infinitivos de cada tipo, de conjugación, aparecen en la actividad 1 del libro.</p> <p>Actividad 4 (10 minutos)</p> <p>Esta actividad corresponde al ejercicio 2 de la página 32 del libro. Diálogo-juego qué te gusta hacer. En parejas, cada estudiante dibuja una línea horizontal o vertical. Por turnos, preguntan <i>¿Qué te gusta hacer?</i> y el compañero responde según la imagen escogida. Practican la estructura <i>me gusta + infinitivo</i>.</p> <p>Actividad 5 (10 minutos)</p> <p>Visionado del vídeo <i>El sonido J. J sound in Spanish</i> (Español con Ana Monrey, 2018). Antes de ver el vídeo la profesora utiliza el cuadro de pronunciación de la página 32. Los estudiantes, en parejas, pronuncian la palabra videojuegos centrando su atención en la pronunciación del sonido jota. A continuación, visionado del vídeo (5:06 min). Mientras se visiona el vídeo, desde el min 2:37 hasta el min 4:45, el alumnado practica la pronunciación del sonido jota en distintas palabras (jamón, Juan, José, gente, corregir, etc.) Tras el visionado del vídeo, en parejas, tienen un minuto para pronunciar el número máximo de palabras con sonido j que recuerdan. En nuestro Google Classroom aparece el enlace a este vídeo.</p> <p>Actividad 6 (5 minutos)</p> <p>Esta actividad corresponde al ejercicio 3 de la página 32 del libro. Individualmente, cada alumno escribe oraciones en español usando la construcción <i>Me gusta</i> con actividades vistas en el ejercicio 1, se proporcionan pistas puesto que se da la primera letra que necesitan de cada palabra. Después traducen las oraciones a inglés. Corrección en grupo-clase, sistema ✓×. Un alumno da la respuesta y los demás muestran con el pulgar si están de acuerdo (👍) o no (👎). Escriben la puntuación obtenida sobre seis.</p>

	<p>Actividad 7 (10 minutos)</p> <p>Quizlet live: <i>Quizlet Tiempo libre - ¿Qué te gusta hacer? VIVA 1 M2 U1</i> (Alonso López, 2020j).</p> <p>Juego. En nuestro Quizlet, la profesora selecciona Quizlet live y en la organización de equipos puede escoger al azar (Quizlet formará equipos de estudiantes al azar) o jugadores individuales (cada estudiante juega solo). También escoge cómo desea jugar, es decir, el tipo de combinación de preguntas y respuestas (La primera opción se llama definición y término: aparece una palabra u oración en inglés y cuatro posibilidades en español de la que solo una es correcta. La segunda opción es término y definición: aparece una palabra u oración en español y cuatro posibilidades en inglés de la que solo una es correcta).</p>
--	---

Fuente: Elaboración propia.

3.6.2. Actividades de la segunda sesión

Tabla 3. Segunda sesión

2ª sesión. Unidad 1: ¿Qué te gusta hacer?	
Nivel	A1
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Expresar opiniones utilizando <i>me gusta + infinitivo</i>. - Usar <i>porque</i> para dar una razón.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicativos: realizar una presentación oral grabada en vídeo hablando sobre lo que te gusta hacer. - Gramaticales: <i>me gusta + infinitivo</i>; utilización de <i>porque</i> para dar razones; conectores <i>y, o, pero</i> y <i>porque</i>; traducciones no literales. - Léxico-semánticos: <i>me gusta, me gusta mucho, no me gusta, no me gusta nada</i>.
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión oral - Expresión escrita - Comprensión auditiva - Comprensión lectora
Agrupamiento	Individual, parejas, dos grupos de diez alumnos, grupo-clase
Recursos	Dispositivos con acceso a Internet, proyector, pizarra digital y pizarra blanca, pizarras blancas pequeñas, rotuladores, borradores, Kahoot, libro p. 33, cuaderno, bolígrafos, teléfonos móviles, Inshot.
Temporalización	1 hora
Descripción	<p>Actividad 1 (10 minutos)</p> <p>Mi pizarra: ¿Qué te gusta hacer? Revisión del vocabulario del día anterior. La profesora dice una expresión o palabra en inglés y los alumnos escriben la expresión o palabra correspondiente en español con letras grandes en su pizarra blanca. Cuando escriben sus respuestas, la profesora pide que sujeten la pizarra con la respuesta mirando hacia ellos mismos de forma que nadie puede ver su respuesta. La profesora da siempre esta instrucción diciendo: “Solo para ti.” Tras unos segundos, cuando todos los estudiantes han escrito su respuesta, la profesora dice: “Arriba” y los alumnos levantan sus pizarras. La profesora puede ver lo</p>

que ha escrito cada alumno y comprobar sus respuestas. Los estudiantes van haciendo un *tick* o una equis en la parte superior de su pizarra y así van controlando el número de respuestas correctas e incorrectas que obtienen para finalmente otorgarse una puntuación a partir del número total de palabras o expresiones revisadas. Este sistema aparece a partir de ahora con el nombre juego pizarras blancas, puesto que lo usamos para repasar distintos aspectos léxicos o gramaticales.

Actividad 2 (10 minutos)

Esta actividad corresponde al ejercicio 4 de la página 33 del libro. Audición. Antes de escuchar, deducimos el significado de las expresiones *Me gusta, Me gusta mucho, No me gusta, No me gusta nada* teniendo en cuenta el número de corazones que aparecen al lado de cada una (*Me gusta*: un corazón, *Me gusta mucho*: dos corazones, *No me gusta*: un corazón tachado, *No me gusta nada*: dos corazones tachados). Observamos la Tabla que aparece en el ejercicio en la que se proporciona andamiaje lingüístico que sirve como modelo al estudiante para comprender las partes que van a ir diciendo las personas de la audición y también como modelo para después elaborar su propio discurso. Recordamos el significado de los distintos adjetivos (*interesante, guay, divertido, estúpido, aburrido*) que se han visto en el Quizlet de la clase anterior. A continuación, se escucha la audición dos veces y en la tercera ocasión se para el audio y se corrige las respuestas de cada conversación. Los estudiantes escuchan cinco conversaciones sobre qué le gusta hacer a distintas personas e identifican la opinión, la actividad y la razón que da cada una. Sistema de los pulgares, sistema ✓ x. Los alumnos evalúan sus respuestas con una puntuación sobre quince (tres puntos cada conversación correspondientes a opinión, actividad y razón).

Actividad 3 (10 minutos)

Esta actividad corresponde al ejercicio 5 de la página 33 del libro. Lectura de tres pequeños fragmentos en la que una persona da información sobre sí misma (nombre, edad, lugar donde vive, adjetivos de personalidad y qué le gusta y qué no le gusta hacer dando una razón). Los estudiantes responden seis preguntas de comprensión identificando a qué persona se describe en las distintas preguntas. Para seleccionar a la persona que va a dar sus respuestas para corregir la actividad la profesora utiliza una rueda aleatoria de nombres creada con Wordwall o Flippity en la que aparece el nombre de todos los estudiantes de la clase (sistema aleatorio). En nuestro Google Classroom hay un enlace a la rueda. Corrección con sistema de los pulgares, sistema ✓ x. Indicación de la puntuación obtenida sobre seis.

Actividad 4 (10 minutos)

Esta actividad corresponde al ejercicio 7 de la página 33 del libro. Escribir. Los alumnos escriben para preparar una presentación corta sobre lo que les gusta hacer en su tiempo libre y lo que no les gusta, incluyendo opiniones y razones. La profesora anima al alumnado a utilizar *y, pero y porque* para extender sus oraciones. Ven juntos el

	<p>cuadro explicativo de <i>y</i>, <i>pero</i> y <i>porque</i>. Se facilita andamiaje lingüístico que sirve como modelo para escribir.</p> <p>Actividad 5 (10 minutos) Juego <i>Splat!</i> (¡Plaf!). La profesora divide la clase en dos equipos de diez alumnos cada uno. Escribe en la pizarra con distintos tamaños de letra y de forma aleatoria frases vistas en la unidad, por ejemplo: <i>Me gusta escuchar música</i>, <i>No me gusta nada chatear</i>, etc. Los equipos designan a una persona en cada ocasión para jugar a <i>Splat!</i> Las dos personas elegidas de cada equipo se colocan a una distancia de un metro más o menos de la pizarra. La profesora dice una frase en inglés y los alumnos tienen que dar una palmada a la frase correcta en español de la pizarra. Se puede usar una especie de matamoscas para dar el golpe o también hacerlo con rotulador y que tengan que redondear la expresión. El estudiante que primero seleccione la respuesta correcta obtiene un punto para su equipo. El equipo que consiga más puntos es el ganador.</p> <p>Actividad 6 (10 minutos) Kahoot: <i>Kahoot! Tiempo libre—¿Qué te gusta hacer? VIVA 1 M2 U1</i> (Alonso López, 2020d). La profesora proyecta en la pizarra digital el Kahoot. Los alumnos, con sus móviles o tabletas, se unen al juego introduciendo el pin que aparece en la pizarra. Deben mirar a la pizarra para ver cuál es la pregunta y el color de las distintas respuestas. En su dispositivo electrónico seleccionan el color de la respuesta correcta. Este Kahoot también se puede poner como tarea para casa en nuestro Google Classroom.</p> <p>Actividad 7 Esta actividad es para que el alumnado la haga en casa y/o fuera del aula. Los estudiantes deben grabar su presentación oral utilizando lo que escribieron en la actividad 4. Deben editarla con Inshot incluyendo, al menos, un título a la presentación, su nombre completo, clase y año académico. Deben subirla a la tarea correspondiente en nuestro Google Classroom.</p>
--	---

Fuente: Elaboración propia.

3.6.3. Actividades de la tercera sesión

Tabla 4. Tercera sesión

3ª sesión. Unidad 2: ¿Cantas karaoke?	
Nivel	A1
Objetivos	- Expresar qué haces en tu tiempo libre. - Utilizar el presente simple de los verbos de la primera conjugación.
Contenidos	- Comunicativos: tiempo libre. - Gramaticales: presente simple de los verbos de la 1ª conjugación, expresiones de frecuencia (<i>todos los días, a veces, nunca, de vez en cuando</i>) - Léxico-semánticos: verbos relacionados con el tiempo libre.
Destrezas	- Expresión oral

	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión escrita - Comprensión auditiva - Comprensión lectora
Agrupamiento	Individual, parejas, grupo-clase
Recursos	Dispositivos con acceso a Internet, proyector, pizarra digital y pizarra blanca, pizarras blancas pequeñas, rotuladores, borradores, Quizlet, libro p. 34, cuaderno y bolígrafos.
Temporalización	1 hora
Descripción	<p>Actividad 1 (10 minutos) Quizlet: <i>Quizlet Tiempo libre—¿Cantas Karaoke? VIVA 1 M2 U2</i> (Alonso López, 2020f). Cada alumno, de forma individual, practica con Quizlet en el apartado estudiar (fichas, aprender, escribir, ortografía y/o probar) y en el apartado jugar (combinar y/o gravedad). En nuestro Google Classroom aparece el enlace a este Quizlet.</p> <p>Actividad 2 (10 minutos) Esta actividad corresponde a los ejercicios 1 y 2 de la página 34 del libro. En el ejercicio 1, la profesora pide a los estudiantes que miren las imágenes e intenten recordar el verbo que designa esa actividad (<i>cantar, bailar, etc.</i>) A continuación, los alumnos unen las imágenes con las oraciones, todas ellas en primera persona del singular de verbos de la primera conjugación. La profesora señala el cuadro de consejos que aparece en la misma página, en el que se menciona cómo trabajar con textos con nuevas palabras (ejemplo: deducir significado por su similitud a palabras en inglés, cognados). En el ejercicio 2, la profesora pone la audición con las respuestas correctas de la actividad anterior, los alumnos escuchan y corrigen con sistema de los pulgares, sistema ✓ x y poniendo su puntuación.</p> <p>Actividad 3 (10 minutos) Visualización del vídeo sobre el presente simple de la 1ª conjugación, 1ª persona del singular, <i>01019 Spanish Lesson - Present Tense - AR verbs: yo form</i> (Senor Jordan, 2008a). Antes de visionar el vídeo, la profesora pide a los estudiantes que observen en qué vocal terminan todos los verbos que han utilizado en el ejercicio 1 de la página 34. En parejas, observan y sacan conclusiones. La respuesta es que todos acaban en -o. A continuación, visionado del vídeo (2:55 min). Tras el visionado, juego con las pizarras blancas. La profesora dice un verbo regular en infinitivo de la primera conjugación y el alumnado escribe la forma de la primera persona del singular.</p> <p>Actividad 4 (10 minutos) Visualización del vídeo sobre el presente simple de la 1ª conjugación, 2ª persona del singular, <i>01020 Spanish Lesson - Present Tense - AR verbs: Tú form</i> (Senor Jordan, 2008b). Antes de visionar el vídeo la profesora pide a los estudiantes que recuerden algún verbo de la primera conjugación que ya haya aparecido y que hayan usado en segunda persona del singular para ver si identifican cómo acababa. En parejas, comentan unos segundos y deciden su respuesta. La respuesta es que</p>

	<p>todos acaban en -as. Si no dan la respuesta correcta, no pasa nada, pues en el vídeo lo van a ver. A continuación, visionado del vídeo (3:24 min). Tras el visionado, juego con las pizarras blancas. La profesora dice un verbo regular en infinitivo de la primera conjugación y el alumnado escribe la forma de la segunda persona del singular.</p> <p>Actividad 5 (5 minutos)</p> <p>Esta actividad corresponde al ejercicio 3 de la página 34 del libro. En parejas, un compañero hace mímica de las actividades del ejercicio 1 y el otro compañero debe adivinar de qué actividad se trata. Se aporta un modelo de diálogo para ayudar al alumnado a realizar la actividad. El alumno que va a adivinar debe preguntar <i>¿Qué haces en tu tiempo libre?</i> El otro alumno hace mímica. El compañero intenta adivinar preguntando y utilizando la segunda persona del singular del presente simple, por ejemplo <i>¿Montas en bici?</i> El alumno que hace mímica responde diciendo <i>“Sí, si monto en bici.”</i> O <i>“No, no monto en bici.”</i> Se van turnando, así las dos personas de cada pareja hacen mímica e intentan adivinar, además de hablar utilizando tanto la primera persona del singular como la segunda.</p> <p>Actividad 6 (10 minutos)</p> <p>Esta actividad corresponde al ejercicio 4 de la página 34 del libro. Antes de realizar esta actividad, utilizamos el cuadro de gramática para enseñar la conjugación completa del verbo hablar, verbo regular de la primera conjugación. Una vez que los alumnos conozcan cómo conjugar este tipo de verbos regulares, pueden aplicar las reglas a otros verbos de la primera conjugación que encuentren. Es necesario señalar que los pronombres personales aparecen entre paréntesis porque en español se omiten con frecuencia puesto que la terminación del verbo ya indica a quien se refiere, se utilizan cuando queremos poner énfasis. En este ejercicio, los alumnos deben traducir unas frases de español a inglés. La terminación del verbo aparece en negrita para ayudarles a centrar su atención en identificar de qué persona se trata.</p> <p>Actividad 7 (5 minutos)</p> <p>Quizlet live: <i>Quizlet Tiempo libre—¿Cantas Karaoke? VIVA 1 M2 U2</i> (Alonso López., 2020f). Juego con el Quizlet que se empleó al principio de la clase. Se explicó cómo jugar Quizlet live en la Tabla 2 (Primera sesión), actividad 7.</p>
--	---

Fuente: Elaboración propia.

3.6.4. Actividades de la cuarta sesión

Tabla 5. Cuarta sesión

4ª sesión. Unidad 2: ¿Cantas karaoke?	
Nivel	A1
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Expresar qué haces en tu tiempo libre. - Utilizar el presente simple de los verbos de la primera conjugación.
Contenidos	- Comunicativos: tiempo libre.

	<ul style="list-style-type: none"> - Gramaticales: presente simple de los verbos de la 1ª conjugación, expresiones de frecuencia (<i>todos los días, a veces, nunca, de vez en cuando</i>) - Léxico-semánticos: verbos relacionados con el tiempo libre. - Socioculturales: dos países hispanohablantes, Perú y Colombia, localización en el mapa.
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión oral - Expresión escrita - Comprensión auditiva - Comprensión lectora
Agrupamiento	Individual, parejas, grupo-clase
Recursos	Dispositivos con acceso a Internet, proyector, pizarra digital y pizarra blanca, pizarras blancas pequeñas, rotuladores, borradores, Voki, Inshot, teléfonos móviles o tabletas, libro p. 35, cuaderno y bolígrafos.
Temporalización	1 hora
Descripción	<p>Actividad 1 (10 minutos) Mi pizarra: Identificar la forma yo y tú del presente simple de los verbos de la 1ª conjugación. La profesora dice un verbo de la 1ª conjugación, en unas ocasiones usando la 1ª persona del singular y en otras utilizando la 2ª persona del singular. Los estudiantes escriben lo que escuchan, deben identificar de qué persona se trata (yo o tú) y puedan traducirlo a inglés. La profesora dirá unos seis verbos en total y se empleará el mismo procedimiento. Utilizamos aquí el juego de las pizarras blancas.</p> <p>Actividad 2 (10 minutos) Esta actividad corresponde al ejercicio 5 de la página 35 del libro. Audición: ¿Eres una persona activa? Antes de la audición, vemos el cuadro que aparece con algunas expresiones de frecuencia. Los alumnos intentan averiguar el significado, si no lo saben, pueden utilizar WordReference.com para buscar el significado. Observamos el título del cuestionario y se deduce su significado. Hablamos sobre las imágenes que aparecen puesto que nos aportan información de lo que hay en cada pregunta. La profesora pone la audición dos veces. Los alumnos escuchan el diálogo de dos adolescentes respondiendo un cuestionario o encuesta de opción múltiple que aparece en una revista. Deben anotar la letra correcta de la respuesta dada en cada pregunta. Tras la audición, escucha de nuevo pausando cada vez que se da una respuesta. Corrección con sistema pulgares, sistema ✓× y anotación de puntuación.</p> <p>Actividad 3 (10 minutos) Esta actividad corresponde al ejercicio 6 de la página 35 del libro. Diálogo. En parejas, por turnos, preguntan y responden las cuatro preguntas de la encuesta del ejercicio 5. Según sus respuestas, podrán ver si son consideradas personas activas o no de acuerdo con la leyenda que aparece debajo de la encuesta en el ejercicio anterior. La leyenda está con la orientación del texto hacia arriba, por lo que deben girar los libros para poder leerla correctamente.</p> <p>Actividad 4 (15 minutos)</p>

	<p>Esta actividad corresponde al ejercicio 7 de la página 35 del libro. Comprensión lectora: Mis amigos de Latinoamérica. Antes de la lectura, se pide a los alumnos que identifiquen Latinoamérica en el mapa. La profesora les recuerda que en todos estos países hablan también español. El texto no tiene imágenes. La profesora pide a los estudiantes que busquen el nombre de dos países hispanos en el texto y les recuerda que aparecerán en mayúscula. Con un vistazo rápido pueden encontrar que los países que aparecen son Perú y Colombia. Localizamos ambos países en el mapa. A continuación, individualmente y en silencio los estudiantes leen el texto. Deben completar una tabla con información sobre los amigos de Ana. Deben anotar sus nombres y qué actividades hacen cada día, a veces y nunca. Corrección con sistema de la ruleta, sistema pulgares y sistema ✓ x.</p> <p>Actividad 5 (15 minutos)</p> <p>Esta actividad corresponde al ejercicio 7 de la página 35 del libro. Los estudiantes deben escribir un breve texto respondiendo a la pregunta <i>¿Qué haces en tu tiempo libre?</i> Deben redactar qué hacen todos los días, qué hacen a veces y qué no hacen nunca. Se aporta un texto modelo. Deben subir a Google Classroom una foto del texto que han escrito en la correspondiente tarea.</p> <p>Actividad 6</p> <p>Esta actividad es para realizarla en casa y/o fuera del aula. Los estudiantes pueden elegir entre grabar un Voki o un vídeo y editarlo con Inshot sobre lo que han escrito que hacen en su tiempo libre en la actividad 5. Deben subir un enlace a su Voki o vídeo en la correspondiente tarea en Google Classroom.</p>
--	--

Fuente: Elaboración propia.

3.6.5. Actividades de la quinta sesión

Tabla 6. Quinta sesión

5ª sesión. Unidad 4: ¿Qué deportes haces?	
Nivel	A1
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Expresar qué deportes haces. - Utilizar el verbo hacer en presente simple con los deportes correspondientes.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicativos: interactuar en ámbitos informales preguntando sobre qué deportes practica alguien y expresando los deportes que practica, expresar opiniones. - Fonéticos y ortológicos: pronunciación del sonido C delante de e, i. - Gramaticales: verbo hacer en presente simple seguido de deportes en los que no se usa pelota. - Léxico-semánticos: deportes.
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión oral - Expresión escrita - Comprensión auditiva

	- Comprensión lectora
Agrupamiento	Individual, parejas, grupo-clase
Recursos	Dispositivos con acceso a Internet, proyector, pizarra digital y pizarra blanca, pizarras blancas pequeñas, rotuladores, borradores, Quizlet, teléfonos móviles o tabletas, libro p. 38 (ver Anexo B), cuaderno y bolígrafos.
Temporalización	1 hora
Descripción	<p>Actividad 1 (10 minutos) Quizlet: <i>Quizlet Tiempo libre—¿Qué deportes haces? VIVA 1 M2 U4</i> (Alonso López, 2020h). Cada alumno, de forma individual, practica con Quizlet en el apartado estudiar (fichas, aprender, escribir, ortografía y/o probar) y en el apartado jugar (combinar y/o gravedad). En nuestro Google Classroom aparece el enlace a este Quizlet.</p> <p>Actividad 2 (15 minutos) Visualización del vídeo sobre el presente simple del verbo hacer, <i>01 Spanish Lesson—Present Tense—Hacer (to do/make)</i> (Senor Jordan, 2013). Antes de visionar el vídeo la profesora pregunta a los estudiantes si recuerdan los dos verbos que aparecen con los deportes en el Quizlet anterior. En parejas, comentan, comparten y deciden su respuesta. La respuesta es jugar y hacer. A continuación, visionado del vídeo hacer (8:53 min). Tras el visionado, juego con las pizarras blancas. La profesora dice un deporte y los alumnos escriben la forma de la primera persona del singular del verbo hacer y el deporte (ejemplo: hago atletismo).</p> <p>Actividad 3 (10 minutos) Esta actividad corresponde al ejercicio 1 de la página 38 del libro. Audición: ¿Qué deportes haces? Antes de escuchar, el alumnado mira las fotos de la página 38 y lee para sí mismo lo que aparece debajo de cada imagen. Relacionan la imagen con el significado de la oración que hay debajo. A continuación, se escucha la audición dos veces. Se trata de nueve diálogos cortos en los que se pregunta a un adolescente qué deportes hace y su respuesta (lo que aparece escrito bajo las imágenes). Los alumnos escriben la letra correcta según la respuesta de la persona que habla y la imagen donde aparece lo que dice. Para los estudiantes que quieren añadir un grado más de dificultad, mayor desafío, la profesora proyecta las imágenes de las fotos de la página 38 sin texto escrito debajo y escriben la letra de la imagen con el deporte correcto sin ver el texto escrito. Corrección del ejercicio escuchando de nuevo, pausando tras cada respuesta y proyectando las respuestas en la pizarra. Un estudiante da la respuesta, sistema de los pulgares, sistema ✓ x y puntuación obtenida sobre 9. Tras la corrección, se utiliza el cuadro de gramática para recordar a los estudiantes cómo se conjuga el verbo hacer, que deben aprender de memoria. Se les recuerda que la irregularidad de este verbo en presente simple es que la c cambia a g en la primera persona del singular, forma yo.</p> <p>Actividad 4 (5 minutos)</p>

	<p>Esta actividad corresponde al ejercicio 2 de la página 38 del libro. Audición: Deportes y opinión. El alumnado dibuja una tabla con tres columnas, nombre del adolescente, deportes y opinión. La profesora pone dos veces la audición, en ella se escuchan cinco conversaciones. La primera vez que escuchan, los alumnos deben identificar qué tres deportes practica cada adolescente escribiendo las letras correctas del ejercicio 1. La segunda vez que escuchan, dibujan el símbolo correcto de la opinión (número de corazones según aparece en el cuadro de habilidades <i>-Skills-</i> y que coinciden con el número de corazones que se utilizaron en la segunda sesión). Corrección escuchando de nuevo y pausando tras cada conversación. Sistema de la ruleta, sistema de los pulgares y sistema ✓ x. Puntuación obtenida sobre 15.</p> <p>Actividad 5 (10 minutos) Visionado del vídeo <i>La letra C en español y sus sonidos. Sounds of letter C in Spanish</i> (Español con Ana Monrey, 2017). Antes de ver el vídeo, la profesora utiliza el cuadro de pronunciación de la página 38. Los estudiantes, en parejas, pronuncian <i>hace natación</i> centrando su atención en la pronunciación del sonido c. A continuación, visionado del vídeo (5:49 min). Mientras se visiona el vídeo, desde el min 3:56 hasta el min 5:29, el alumnado practica la pronunciación del sonido c en distintas palabras (cereza, cielo, casa, coco, cuento, etc.) Tras el visionado del vídeo, en parejas, tienen un minuto para pronunciar el número máximo de palabras con sonido c que recuerdan, distinguiendo si es sonido K o C. En nuestro Google Classroom aparece el enlace a este vídeo.</p> <p>Actividad 6 (5 minutos) Esta actividad corresponde al ejercicio 3 de la página 38 del libro. Diálogo: ¿Qué deportes haces? Los alumnos hacen cuatro diálogos. En parejas, un compañero pregunta a otro qué deportes hace y este contesta de acuerdo a la imagen que aparece en el libro y añadiendo por qué les gusta ese deporte. Se proporciona un diálogo modelo.</p> <p>Actividad 7 (5 minutos) Quizlet live: <i>Quizlet Tiempo libre—¿Qué deportes haces? VIVA 1 M2 U4</i> (Alonso López, 2020h). Juego con el Quizlet que se empleó al principio de la clase. Se explicó cómo jugar Quizlet live en la Tabla 2 (Primera sesión), actividad 7.</p>
--	--

Fuente: Elaboración propia.

3.6.6. Actividades de la sexta sesión

Tabla 7. Sexta sesión

6ª sesión. Unidad 4: ¿Qué deportes haces?	
Nivel	A1
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Expresar qué deportes haces. - Utilizar el verbo jugar en presente simple con los deportes correspondientes.

Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicativos: interactuar en ámbitos informales preguntando sobre qué deportes practica alguien y expresando los deportes que practica, expresar opiniones. - Gramaticales: verbo jugar en presente simple seguido de deportes en los que se utiliza algún tipo de pelota. - Léxico-semánticos: deportes.
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión oral - Expresión escrita - Comprensión auditiva - Comprensión lectora
Agrupamiento	Individual, parejas, grupo-clase
Recursos	Dispositivos con acceso a Internet, proyector, pizarra digital y pizarra blanca, pizarras blancas pequeñas, rotuladores, borradores, Kahoot, teléfonos móviles o tabletas, pompón, libro p. 39, cuaderno y bolígrafos.
Temporalización	1 hora
Descripción	<p>Actividad 1 (5 minutos) Serpiente de palabras. La profesora muestra en la pizarra digital tres oraciones que aparecen unidas y solo separadas por puntos. Los estudiantes, en parejas, deben separar la serpiente de palabras para descubrir las tres oraciones. Las dos primeras oraciones muestran el deporte que hace una persona y la frecuencia con que lo practica. La tercera oración expresa la opinión con el motivo de por qué le gustan esos deportes.</p> <p>Actividad 2 (5 minutos) Esta actividad corresponde al ejercicio 4 de la página 39 del libro. Audición: los días de la semana. Antes de la audición, la profesora dice cada día de la semana con distintos ritmos y diferente número de veces y los estudiantes van repitiendo al mismo ritmo y el mismo número de veces. A continuación, la profesora pone la audición dos veces. Los estudiantes escuchan a dos adolescentes (Juan y Ana) diciendo los días de la semana y deben decidir qué persona los dice en el orden correcto. Para corregir, la profesora pregunta quién cree que Juan dice los días en el orden correcto y levantan el pulgar, luego pregunta quién cree que Ana dice los días en el orden correcto y levantan el pulgar. La respuesta es Juan. Sistema ✓✗. Tras la audición, repetimos los días de la semana. Luego la profesora dice un día y lanza un pompón a un estudiante para que diga el día siguiente. Así en distintas ocasiones.</p> <p>Actividad 3 (15 minutos) Visualización del vídeo sobre el presente simple del verbo jugar, <i>01063 Spanish Lesson—Present Tense—Jugar (to play)</i> (Senor Jordan, 2012). Antes de visionar el vídeo, la profesora pregunta a los estudiantes si recuerdan los dos verbos que aparecían con los deportes en el Quizlet de la sesión anterior. En parejas, comentan, comparten y deciden su respuesta. La respuesta es jugar y hacer. A continuación, visionado del vídeo jugar (8:20 min). Tras el visionado, se indica a los alumnos que en la página 39 aparece un cuadro con el verbo jugar y se explica que es uno de los verbos “bota”. En la imagen, se ve claramente por qué se le</p>

<p>llama verbo “bota” (las tres personas del singular y la tercera persona del plural cambian la vocal de la raíz del verbo conformando así una bota puesto que se muestran en una columna las personas del singular y en otra columna las del plural. Ver Figura 7). Juego con las pizarras blancas. La profesora dice un deporte y los alumnos escriben la forma de la primera persona del singular del verbo jugar y el deporte (ejemplo: <i>juego al fútbol</i>).</p> <p>Actividad 4 (10 minutos)</p> <p>Esta actividad corresponde al ejercicio 5 de la página 39 del libro. Canción: rap de los deportes y días de la semana. Antes de escuchar, la profesora señala el recuadro de consejos en el que aparece la diferencia entre lunes y los lunes, apuntando que sucede lo mismo con todos los días de la semana. Pide también que miren el significado de algunas palabras de vocabulario que aparecen traducidas en un recuadro (<i>no hago nada, el equipo</i>). Luego, la profesora pide a los alumnos que observen la imagen que aparece y pregunta por qué creen que hay una foto de un niño y su nombre. En parejas, comentan y deciden. La foto es el niño que canta la canción y se llama como aparece bajo la foto. A continuación, los estudiantes escuchan la canción siguiendo con la mirada al mismo tiempo el texto de la canción. Escuchamos de nuevo y la profesora anima a los alumnos a cantar el rap con ella. Después responden las preguntas de comprensión sobre la canción. Corrección mostrando la respuesta en la pizarra. Sistema ✓ x.</p> <p>Actividad 5 (10 minutos)</p> <p>Esta actividad corresponde al ejercicio 6 de la página 39 del libro. Actividad de comprensión lectora sobre la canción del ejercicio anterior. Los alumnos deben completar seis oraciones que aparecen con huecos. Corrección con sistema de la ruleta, sistema de los pulgares, sistema ✓ x y anotación de la puntuación obtenida sobre 7, pues en la última oración deben rellenar dos huecos.</p> <p>Actividad 6 (5 minutos)</p> <p>Esta actividad corresponde al ejercicio 7 de la página 39 del libro. Los estudiantes, en parejas, cambian un elemento en cada línea del rap. De este modo, componen su propio rap.</p> <p>Actividad 7 (10 minutos)</p> <p>Kahoot: <i>Kahoot! Tiempo libre—Deportes ¿Qué deportes haces? VIVA 1 M2 U4</i> (Alonso López, 2021).</p> <p>Se explicó cómo jugamos a Kahoot en la Tabla 3 correspondiente a la segunda sesión, en la actividad 6. Este Kahoot también se puede poner como tarea para casa en nuestro Google Classroom.</p> <p>Actividad 8</p> <p>Esta actividad es para que el alumnado la haga en casa y/o fuera del aula. Los estudiantes, en parejas o grupos de cuatro, deben grabar en vídeo su rap. Si deciden hacerlo en grupos de cuatro siempre serán cuatro personas correspondientes a dos parejas distintas. Deben elegir entonces qué rap van a grabar, el de qué pareja. Una vez grabado el vídeo, deben editarlo con Inshot incluyendo, al menos, el título de su</p>

	rap, sus nombres completos, clase y año académico. Cada estudiante debe subir el mismo vídeo a la tarea correspondiente en nuestro Google Classroom.
--	--

Fuente: Elaboración propia.

Figura 6. Verbo jugar en presente simple. Fuente: Hawkes et al. (2019, p. 39).

3.6.7. Actividades de la séptima sesión

Tabla 8. Séptima sesión

7ª sesión. Unidad 4: ¿Qué deportes haces?	
Nivel	A1
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Participar en una conversación informal en la que se pide y da información personal (nombre, edad, fecha de cumpleaños, lugar donde vives, qué haces en tu tiempo libre, características de personalidad y deportes que practicas). - Utilizar pronombres y adverbios interrogativos (<i>qué, cuándo, dónde, cómo</i> y <i>cuántos</i>).
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicativos: participación en diálogos algo más extensos de ámbitos informales preguntando y dando información personal. - Fonéticos y ortológicos: repaso de la pronunciación de ll, b, v, ñ, c, j, rr, e, i, u. - Gramaticales: repaso de los pronombres y adverbios interrogativos <i>qué, cuándo, dónde, cómo</i> y <i>cuántos</i>. - Léxico-semánticos: repaso de vocabulario sobre información personal y el tiempo libre. - Socioculturales: localización de Argentina en el mapa mundial y su capital, repaso de la localización de España en el mapa mundial y su capital, localización de Toledo en el mapa.
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión oral - Expresión escrita - Comprensión auditiva - Comprensión lectora
Agrupamiento	Individual, parejas, grupo-clase

Recursos	Dispositivos con acceso a Internet, proyector, pizarra digital y pizarra blanca, pizarras blancas pequeñas, rotuladores, borradores, Quizlet, libro pp. 42-43, cuaderno y bolígrafos.
Temporalización	1 hora
Descripción	<p>Actividad 1 (10 minutos) Quizlet: <i>Quizlet Tiempo libre—¿Qué haces en tu tiempo libre? VIVA 1 M2 U1, U2, U4 y U6</i> (Alonso López, 2020i). Este Quizlet es una recopilación de los tres Quizlet que han aparecido en las sesiones anteriores al que se le ha añadido los pronombres y adverbios interrogativos y preguntas básicas sobre nombre, edad, fecha de cumpleaños, etc. Así pues, representa un repaso de lo visto durante el módulo. Cada alumno, de forma individual, practica con Quizlet en el apartado estudiar (fichas, aprender, escribir, ortografía y/o probar) y en el apartado jugar (combinar y/o gravedad). En nuestro Google Classroom aparece el enlace a este Quizlet.</p> <p>Actividad 2 (10 minutos) Esta actividad corresponde al ejercicio 1 de la página 42 del libro. Antes de realizar el ejercicio, la profesora muestra en la pizarra el cuadro <i>Skills</i> que aparece en la misma página para revisar los pronombres y adverbios interrogativos que ya han visto en el módulo anterior. La profesora llama la atención sobre el signo de pregunta al principio, recordándoles que, en español, se pone signo de interrogación tanto al principio como al final de la pregunta. Se recuerda a los estudiantes que todos los pronombres y adverbios interrogativos llevan tilde. Los alumnos copian las preguntas en su cuaderno y rellenan los huecos con el pronombre o adverbio interrogativo adecuado.</p> <p>Actividad 3 (5 minutos) Esta actividad corresponde al ejercicio 2 de la página 42 del libro. La profesora pone el audio en el que se corrige el ejercicio anterior. Tras escuchar cada pregunta, se proyecta la solución en la pizarra. Corrección con sistema ✓ x, sistema de los pulgares indicando si lo han tenido bien o no, y anotación de la puntuación obtenida sobre 7.</p> <p>Actividad 4 (5 minutos) Esta actividad corresponde al ejercicio 3 de la página 42 del libro. Los estudiantes deben completar una conversación con las preguntas adecuadas que piden información personal. Son las preguntas que han aparecido en los ejercicios anteriores. Se les recuerda que busquen en las respuestas pistas para decidir qué pregunta escribir. Corrección utilizando el sistema de la ruleta, sistema de los pulgares, sistema ✓ x y anotación de la puntuación obtenida sobre 6 puesto que la primera pregunta ya aparece escrita. En el ejercicio, la persona que responde es de Buenos Aires, Argentina, y localizamos en el mapamundi dónde se encuentran estos lugares.</p> <p>Actividad 5 (5 minutos) Esta actividad corresponde al ejercicio 4 de la página 42 del libro. Los estudiantes, en parejas, practican el diálogo de la actividad anterior. Practican el diálogo dos veces para que así ambos tengan la oportunidad</p>

<p>tanto de hacer las preguntas como de responderlas. La profesora pasea de forma activa por la clase escuchando a las distintas parejas.</p> <p>Actividad 6 (5 minutos)</p> <p>Esta actividad corresponde al ejercicio 5 de la página 43 del libro. Lectura: artículo La vida de Carmen. Antes de realizar el ejercicio, la profesora pide a los estudiantes que lean el recuadro <i>Skills</i> en el que aparece cómo podemos hacer nuestras oraciones más interesantes utilizando conectores, intensificadores, dando razones y utilizando expresiones de frecuencia. Este recuadro sirve de repaso de parte de la gramática que se ha visto en el módulo 1 y 2. A continuación, la profesora pide a los estudiantes que lean individualmente el título del texto y les pregunta cómo se llama la chica de la que van a hablar. La docente elige a un estudiante para que dé su respuesta. Los demás utilizan sus pulgares para mostrar su acuerdo o desacuerdo. La profesora pide que miren la foto de la adolescente y le digan a su compañero cómo creen que se llama. La docente pregunta a los alumnos dónde creen que puede aparecer un texto así y de qué tipo de texto se trata. Es un artículo de revista. A continuación, cada estudiante lee individualmente para sí mismo el artículo y debe localizar en el mismo cinco conectores, dos intensificadores, dos opiniones con sus razones y dos expresiones de frecuencia. Corrección con sistema de la ruleta, sistema de los pulgares, sistema ✓ x y anotación de la puntuación obtenida sobre 11. Tras la corrección, la profesora hace algunas preguntas de comprensión y en parejas deben decidir su respuesta. La docente elige un estudiante distinto para dar su respuesta a cada pregunta, los demás alumnos muestran su acuerdo o desacuerdo con los pulgares.</p> <p>Actividad 7 (5 minutos)</p> <p>Esta actividad corresponde al ejercicio 6 de la página 43 del libro. En parejas, los alumnos practican la pronunciación de las letras que aparecen en color rojo en el texto del ejercicio 5 (ll, b, v, ñ, c, j, rr, e, i, u). Ya han visto cómo pronunciar estas letras en anteriores unidades.</p> <p>Actividad 8 (5 minutos)</p> <p>Esta actividad corresponde al ejercicio 7 de la página 43 del libro. La docente pone la audición y los estudiantes escuchan y comprueban la pronunciación de las letras que aparecen en rojo en el ejercicio 5. Repasamos juntos en grupo clase, la profesora pronuncia y los alumnos repiten. La docente pronuncia con distintos ritmos y diferente número de veces y los estudiantes van repitiendo al mismo ritmo y el mismo número de veces.</p> <p>Actividad 9 (10 minutos)</p> <p>Esta actividad corresponde al ejercicio 8 de la página 43 del libro. Diálogo: La vida de ... En parejas, el alumnado utiliza el modelo que aparece en el ejercicio 5 para realizar su propio diálogo adaptando las respuestas de Carmen a su realidad. Practican la conversación dos veces para que los dos estudiantes tengan la oportunidad tanto de realizar las siete preguntas como de responderlas. La profesora pasea de forma activa por la clase escuchando a las distintas parejas. Anota las</p>

	dificultades de pronunciación de los estudiantes y una vez que han acabado practicamos juntos las palabras que han presentado mayor dificultad.
--	---

Fuente: Elaboración propia.

3.6.8. Actividades de la octava sesión

Tabla 9. Octava sesión

8ª sesión. Tarea final. Genially: La vida de ...	
Nivel	A1
Objetivos	- Realizar una presentación multimedia utilizando Genially para dar información sobre uno mismo y lo que hace en su tiempo libre.
Contenidos	- Comunicativos: información personal sobre uno mismo. - Gramaticales: pronombres y adverbios interrogativos, repaso de la conjugación de los verbos, conectores, intensificadores, razones, expresiones de frecuencia. - Léxico-semánticos: información personal, tiempo libre, deportes. - Socioculturales: similitudes de actividades de tiempo libre y deportes realizadas por adolescentes británicos y adolescentes hispanohablantes.
Destrezas	- Expresión oral - Expresión escrita - Comprensión auditiva - Comprensión lectora
Agrupamiento	Grupo-clase, individual
Recursos	Dispositivos con acceso a Internet, proyector, pizarra digital, Genially
Temporalización	1 hora
Descripción	Actividad 1 (10 minutos) Genially: tutorial. La profesora explica cómo realizar una presentación en Genially usando su propia cuenta y creando una presentación <i>in situ</i> . Además de la presentación que la profesora realiza en clase, los alumnos disponen de varios tutoriales en nuestro Google Classroom. Actividad 2 (50 minutos) De forma individual, cada estudiante realiza una presentación con Genially en la que da información personal sobre sí mismo respondiendo una serie de preguntas que deben aparecer en el mismo Genially (nombre, dónde vive, edad, fecha de cumpleaños, cualidades personales, qué le gusta hacer en su tiempo libre, qué deportes hace). Si a algún alumno le falta tiempo en clase para terminarlo deberá acabarlo en casa y/o fuera del aula. Los alumnos deben subir un enlace a su Genially en la tarea correspondiente de Google Classroom.

Fuente: Elaboración propia.

3.6.9. Actividades de la novena sesión

Tabla 10. Novena sesión

8ª sesión. ¿Qué haces en tu tiempo libre? Exposición de la tarea final.	
Nivel	A1
Objetivos	- Exponer oralmente una presentación realizada con Genially aportando información personal.
Contenidos	- Comunicativos: exposición oral de una presentación digital sobre información personal. - Fonéticos y ortológicos: pronunciación, ritmo y volumen. - Gramaticales: pronombres y adverbios interrogativos, repaso de la conjugación de los verbos, conectores, intensificadores, razones, expresiones de frecuencia. - Léxico-semánticos: información personal, tiempo libre, deportes. - Socioculturales: similitudes de actividades de tiempo libre y deportes realizadas por adolescentes británicos y adolescentes hispanohablantes.
Destrezas	- Expresión oral - Expresión escrita - Comprensión auditiva - Comprensión lectora
Agrupamiento	Individual, grupo-clase
Recursos	Dispositivos con acceso a Internet, proyector, pizarra digital, Genially
Temporalización	1 hora
Descripción	Actividad única (60 minutos) La profesora da a los estudiantes algunos consejos sobre cómo realizar una exposición oral: mirar a todos los presentes, posición y gestos adecuados, volumen de voz, pronunciación y entonación, etc. Cada estudiante realiza su exposición oral para toda la clase de la presentación realizada con Genially. El resto de compañeros presta atención durante las exposiciones. Tras cada exposición, la profesora pide voluntarios para comentar tres aspectos positivos sobre la presentación y un aspecto o dos mejorables. La profesora proporciona también una retroalimentación (<i>feedback</i>) oral a cada estudiante sobre su intervención, destacando siempre los puntos fuertes y mencionando algún aspecto de mejora.

Fuente: Elaboración propia.

3.7. Evaluación

La evaluación es una parte esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje para tomar decisiones orientadas siempre a la mejora del alumno y del profesor, a la mejora de los resultados y de la instrucción. Por tanto, la evaluación es siempre una valoración orientada a la mejora. Según Regueiro (2014):

La evaluación consiste en recoger la información de la marcha y de los resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje en toda su extensión, valorarla y juzgarla para la toma de decisiones que contribuyan al cumplimiento de los objetivos (p. 67).

Por ello, en esta propuesta didáctica vamos a evaluar tanto el proceso de aprendizaje del alumnado como el proceso de enseñanza de la profesora. Por ende, vamos a realizar una evaluación desde una visión cognitivista y constructivista del aprendizaje. Se trata de una evaluación centrada en el proceso, que busca dar información para formular y reformular la acción didáctica y mejorar los resultados de los estudiantes, persiguiendo el éxito educativo de todo el alumnado. El objetivo principal es establecer el nivel de aprovechamiento del alumno en cada actividad de aprendizaje y detectar los tipos de errores más destacados, para ponerles solución a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje (Arjonilla Sampedro et al., 2014).

Para evaluar el proceso de aprendizaje del estudiante se realiza una evaluación inicial al comienzo de cada sesión utilizando instrumentos como Quizlet y el juego de la pizarra blanca. También se realiza una evaluación continua de todo el proceso, pues cada estudiante se va evaluando a sí mismo, se autoevalúa, en cada una de las actividades que realiza y anota su puntuación. En algunas ocasiones los estudiantes intercambian sus cuadernos para evaluar a su compañero, realizando así una coevaluación. Puede incluso incluir un comentario positivo o un pequeño dibujo (emoticono sonriendo, una estrella, etc.) al lado para animarse a sí mismo o al compañero a continuar mejorando. Al exponer la tarea final, los alumnos también evalúan a sus compañeros, se fomenta así el trabajo en equipo. Al final de cada clase, solemos terminar jugando un Quizlet live o un Kahoot que sirve también para evaluar lo que ha aprendido el estudiante. Es importante destacar aquí que la profesora siempre puede ver los resultados obtenidos por sus alumnos tanto en Quizlet, ya que tiene el plan de suscripción para maestros, como en Kahoot, de forma gratuita. En este último, podemos ver los resultados de forma online e incluso descargar una hoja de Excel con los resultados de cada estudiante en la que se desglosa la respuesta de cada estudiante a cada pregunta.

Para evaluar tanto las producciones escritas como las producciones orales se tienen en cuenta los consejos dados por Cassany (2007) (ver Anexo C) y por Cassany et al. (2007) (ver Anexo D). La profesora utiliza una rúbrica analítica para evaluar la expresión e interacciones orales del alumnado. Esta rúbrica puede consultarse en la Tabla 5. Para evaluar la tarea final, se tendrá

en cuenta tanto el Genially realizado como la exposición oral. Para evaluar el Genially, la profesora utiliza la rúbrica que aparece en la Tabla 6.

La observación es una de las técnicas o estrategias utilizada también por la profesora para evaluar el aprendizaje de los estudiantes. Siempre pasea de forma activa por la clase observando el trabajo de los estudiantes y prestando ayuda si la necesitan. Registra los errores importantes, tanto de gramática y vocabulario, como de pronunciación, en un registro anecdótico o diario y al final de la actividad en concreto repasa con todos los estudiantes estos errores y ellos mismos aportan las correcciones necesarias.

Tabla 11. Escala analítica de evaluación de la expresión e interacciones orales de nivel A1

ESCALA ANALÍTICA. EXPRESIÓN E INTERACCIÓN ORALES DELE A1				
	PRONUNCIACIÓN	CORRECCIÓN	ALCANCE	COHERENCIA
3	Su pronunciación es generalmente clara y comprensible, pese a errores de articulación esporádicos y a un acento extranjero evidente.	Muestra control sobre las reglas básicas y categorías gramaticales (tiempos de indicativo, concordancias, artículos, posesivos, perífrasis básicas...), necesarias para construir correctamente oraciones sencillas. Es posible que todavía comete errores, que no interfieren en la comunicación: confusión de tiempos verbales, concordancia, conjugación...	Dispone de un repertorio suficiente para desenvolverse con cierta eficacia y dejar claro lo que quiere decir en las situaciones de comunicación y de supervivencia, en que proporciona e intercambia información personal y de su entorno, o sobre objetos, lugares o personas, actividades cotidianas, hechos o acontecimientos, deseos y preferencias, estados físicos o anímicos, valoraciones...	Produce un discurso bastante continuo a base enunciados enlazados de forma básica ("porque", "pero"...). Pueden ser evidentes todavía las pausas o reformulaciones, pero no requieren demasiado esfuerzo. Utiliza algunos elementos de referencia (adverbios, demostrativos, etc.) y deja claras algunas relaciones lógicas (causa, finalidad...). En las conversaciones, intercambia información relevante, reacciona a ella de forma adecuada, e indica que (no) sigue el hilo.
2	Pronuncia de forma comprensible las palabras y los enunciados previamente memorizados. Sin embargo, la comprensión requiere cierto esfuerzo, en especial, para los interlocutores no habituados a tratar con hablantes del mismo grupo lingüístico.	Utiliza unas pocas construcciones gramaticales sencillas y modelos de oraciones, previamente memorizados, con verbos, generalmente, en presente indicativo. Con dudas, vacilaciones y errores, mantiene las concordancias básicas, conjuga verbos, selecciona verbos copulativos para identificar, situar entidades y atribuirles cualidades mínimas... Influencia de otras lenguas.	Utiliza un repertorio de palabras, grupos de palabras y fórmulas memorizadas, que le permite proporcionar e intercambiar información limitada: datos personales o del entorno más inmediato (personas o lugares conocidos, pertenencias, actividades, gustos...), y satisfacer necesidades muy inmediatas.	Se expresa mediante enunciados breves, palabras o grupos de palabras, que enlaza de forma mínima ("y, también..."). Logra salvar la comunicación, a pesar de que su discurso es discontinuo y necesita emplear pausas, alargamientos, reformulaciones o repeticiones, sobre todo, para buscar palabras o expresiones menos familiares. En las conversaciones, es capaz de solicitar ayudas, repeticiones y aclaraciones.
1	Se comprenden sólo algunos fragmentos o palabras, con mucho esfuerzo, debido a la fuerte influencia de otras lenguas y a los errores de articulación.	Se esfuerza por construir oraciones muy breves, a base de formas verbales en infinitivo o en presente, algunos nombres o adjetivos, sin relaciones de concordancia... La comunicación se hace muy difícil debido a los numerosos errores o interferencias de otras lenguas.	Su repertorio se limita a unas pocas expresiones y palabras aisladas. No es suficiente para transmitir los mensajes ni para desenvolverse en conversaciones muy breves o en situaciones de necesidad inmediata.	La comunicación se hace prácticamente imposible, debido a un discurso totalmente discontinuo e inconexo, con pausas muy abundantes, falsos comienzos, repeticiones o silencios muy prolongados. Sus respuestas o reacciones, a veces, no se corresponden con las intervenciones del interlocutor.
0	Silencio total o pronunciación incomprensible de palabras aisladas.	Silencio, repetición literal no adecuada de las intervenciones del interlocutor, o unas pocas frases, sin sentido, incomprensibles. Comunicación imposible.	Silencio, o apenas dos o tres palabras comprensibles. Indica que no comprende.	Silencio completo o únicamente falsos comienzos para producir unas pocas palabras no pertinentes en la situación de comunicación.

Fuente: Instituto Cervantes (2010).

Tabla 12. Rúbrica analítica para evaluar una presentación digital como Genially

	Realización de la tarea	Vocabulario	Corrección	Formato atractivo
3	Incluye toda la información requerida. El formato cumple las características pedidas, es una presentación digital.	Utiliza una amplia variedad de vocabulario y no hay repetición.	La gramática se corresponde con el nivel. No hay errores.	Uso excelente de fuentes, color, imágenes, efectos, etc. para hacer atractiva su presentación.
2	Incluye la mayoría de la información requerida. El formato cumple las características pedidas, es una presentación digital.	Utiliza variedad de vocabulario y apenas hay repetición.	Hay errores irrelevantes.	Buen uso de fuentes, color, imágenes, efectos, etc. para hacer atractiva su presentación.
1	Incluye alguna de la información requerida. Es una presentación digital, pero no incluye interactividad.	Solo utiliza algún vocabulario nuevo y algunas expresiones nuevas.	Hay algunos errores relevantes.	Utiliza fuentes, color, imágenes, efectos, etc., pero estos a veces desvían la atención del contenido de la presentación.
0	La mayoría de la información requerida no se ha incluido. Es una presentación digital, pero no incluye interactividad.	Repite continuamente las mismas palabras y/o expresiones.	Hay muchos errores relevantes.	Utiliza fuentes, color, imágenes, efectos, etc., pero constantemente desvían la atención del contenido de la presentación.

Fuente: Elaboración propia.

Para evaluar la actuación de la profesora durante la unidad didáctica, al finalizar la misma, los alumnos rellenan una escala de estimación o valoración realizada por la profesora con Google Forms y disponible en nuestra Google Classroom. En esta escala se concretan ocho dimensiones: planificación del proceso de enseñanza/aprendizaje tipología actividades enseñanza/aprendizaje, estilo docente, utilización de los espacios y el tiempo de enseñanza, estructura y organización de los contenidos, materiales curriculares y otros recursos didácticos, sentido y papel de la evaluación, y valoración general de la metodología docente (Chiva Sanchis y Ramos Santana, 2015).

4. Conclusiones

El objetivo general que se planteaba este TFM era diseñar una propuesta didáctica usando Google Classroom para complementar las unidades 1, 2, 4 y 6 del módulo 2 (Mi tiempo libre) del libro *Viva 1 Segunda Edición Pupil Book*, pp. 32-35, pp. 38-39 y pp. 42-43. Se planteaba este objetivo porque en la situación de pandemia que vivimos actualmente la utilización de Internet y las TIC se ha convertido en esencial y el uso de las plataformas virtuales están desempeñando un papel fundamental. Además, se apuntaba que dentro de la enseñanza-aprendizaje de ELE son escasas las propuestas didácticas publicadas para enseñar español utilizando Google Classroom.

El objetivo general se ha conseguido mediante la búsqueda de bibliografía relacionada con el tema que se ha concretado en la elaboración de un marco teórico. En este marco teórico se ha destacado la importancia de la competencia digital docente, el *e-learning* y el uso de entornos virtuales y se ha proporcionado una visión general del uso de Google Classroom. El objetivo general también se ha conseguido mediante la elaboración de una unidad didáctica dividida en nueve sesiones en la que se ha utilizado Google Classroom para complementar las unidades 1, 2, 4 y 6 del módulo 2 (Mi tiempo libre) del libro *Viva 1 Segunda Edición Pupil Book*, pp. 32-35, pp. 38-39 y pp. 42-43.

A continuación, se mencionan los objetivos específicos que se plantearon al inicio del TFM y se reflexiona acerca de su consecución o no. El primer objetivo específico era: Crear un aula virtual con Google Classroom para la enseñanza de español como lengua extranjera para nivel A1. Se ha creado un aula virtual *ad hoc*, por lo que el objetivo se ha alcanzado. El segundo objetivo específico era: Elaborar recursos digitales sobre la temática del tiempo libre para complementar las unidades 1, 2, 4 y 6 del módulo 2 del libro *Viva 1 Segunda Edición Pupil Book*, pp. 32-35, pp. 38-39 y pp. 42-43. Se han creado distintos recursos digitales utilizando distintas herramientas digitales como Quizlet, Kahoot, Google Forms, etc. Además, se han utilizado también materiales digitales ya disponibles en la red que han sido seleccionados con gran cuidado. El tercer objetivo específico aparecía como: Implementar en el aula de ELE el uso de las TIC para mejorar las destrezas orales y escritas del alumnado. En todas las sesiones de la unidad didáctica creada los estudiantes utilizan las TIC con el objetivo de mejorar sus destrezas orales y escritas. En distintas actividades de las sesiones de la unidad didáctica, tanto

dentro como fuera del aula, el alumnado utiliza distintos dispositivos electrónicos (teléfonos móviles y tabletas) y hace uso de diferentes herramientas digitales como Quizlet, Genially, Inshot, YouTube, Voki ... En las actividades se han integrado normalmente las cuatro destrezas básicas ayudando así al aprendiz a mejorar sus destrezas orales y escritas.

La principal aportación que ofrece este TFM es la unidad didáctica creada en la que se complementan las unidades 1, 2, 4 y 6 del módulo 2 (Mi tiempo libre) del libro *Viva 1 Segunda Edición Pupil Book*, pp. 32-35, pp. 38-39 y pp. 42-43. Es de resaltar la creación de un aula virtual creada con Google Classroom para estudiantes de ELE de nivel A1 en la que se complementan las unidades del libro citado utilizando distintas herramientas digitales. Se facilita así tanto la enseñanza presencial con apoyo de Internet, la enseñanza semipresencial o de *blended learning* como la enseñanza a distancia o de educación *on line*, que nos están resultando especialmente familiares debido a la situación de pandemia mundial que vivimos. Que estamos en tiempos de crisis es evidente y es algo que conviene tener presente, pero necesitamos ser capaces de afrontarla con optimismo porque, como decía Einstein, “es en la crisis donde nace la inventiva, los descubrimientos y las grandes estrategias”.

5. Limitaciones y prospectiva

En la realización de este TFM se han encontrado distintas limitaciones. Una dificultad ha sido la escasez de bibliografía relacionada con el uso de Google Classroom en la enseñanza de ELE. Otro problema ha sido la falta de espacio, la limitación en el número de páginas, puesto que de no haber sido así se podrían haber incluido más aportados en el marco teórico que podrían haberlo enriquecido aún más. La última dificultad encontrada ha sido el hecho de no poder poner en práctica en clase esta unidad didáctica y no poder usar con alumnos reales el aula virtual creada con Google Classroom. Además, el centro donde se lleve a cabo esta unidad didáctica necesita trabajar con el entorno de Google Workspace.

En cuanto a la prospectiva, es decir, las futuras líneas de trabajo y de investigación que se abren partiendo de este TFM, consideramos que pueden ser varias. La primera sería poner en práctica en el aula la unidad didáctica y el aula virtual creada para ello. La segunda línea de trabajo podría ser complementar todos los módulos que aparecen en el libro *Viva 1 Segunda Edición Pupil Book* creando nuevos recursos digitales que aparecerían en nuestro Google Classroom. La tercera línea de trabajo que podemos abrir es hacer lo mismo, complementar los módulos, de los demás libros de esta colección, es decir, *Viva 2 Segunda Edición Pupil Book*, *Viva 3 Rojo Segunda Edición Pupil Book* y *Viva 3 Verde Segunda Edición Pupil Book*. La cuarta línea de trabajo que sería interesante también llevar a cabo es aplicar este modelo de complementar las unidades de otros libros de texto, como, por ejemplo, los manuales de español para adolescentes de *Reporteros Internacionales 1 – Libro del alumno*, *Reporteros Internacionales 2 – Libro del alumno* y *Reporteros Internacionales 3 – Libro del alumno*.

6. Bibliografía

6.1. Referencias bibliográficas

11 plataformas de educación online gratuitas y en español que los países nórdicos liberaron por la pandemia del coronavirus. (2020, abril 8). *BBC News Mundo*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-52208975>

Adell, J., y Area, M. (2009). E-learning enseñar y aprender en espacios virtuales.pdf. *Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet.*, 391-424. <https://cmapspublic.ihmc.us/rid=1Q09K8F68-1CNL3W8-2LF1/e-learning.pdf>

Alejaldre Biel, L., Álvarez Ramos, E., y Mateos Blanco, B. (2021). Formación y alfabetización del profesor de ELE: De la competencia lingüística a la tecnológica. *Educação y Formação*, 6(1), e3521-e3521. <https://doi.org/10.25053/redufor.v6i1.3521>

Alonso López, G. M. (2020a). *Kahoot! Tiempo libre—Deportes ¿Qué haces en tu tiempo libre? VIVA 1 M2 U4 y U6*. Kahoot. <https://create.kahoot.it/details/48b59ea7-35ab-4c9b-a9d2-43892866e015>

Alonso López, G. M. (2020b). *Kahoot! Tiempo libre—¿Qué haces en tu tiempo libre? VIVA 1 M2 U2 (básico)*. Kahoot. <https://create.kahoot.it/details/fdef60c2-34f6-4c64-a826-65843bd47f8f>

Alonso López, G. M. (2020c). *Kahoot! Tiempo libre—¿Qué haces en tu tiempo libre? VIVA 1 M2 U2 (largo)*. Kahoot. <https://create.kahoot.it/details/328c6527-fd10-4d48-8ea6-49d08d46b649>

Alonso López, G. M. (2020d). *Kahoot! Tiempo libre—¿Qué te gusta hacer? VIVA 1 M2 U1*. Kahoot. <https://create.kahoot.it/collection/422bfeb9-daaa-4976-9a47-6af12b9dd5b0>

Alonso López, G. M. (2020e). *Quizlet Tiempo libre ¿Qué haces en tu tiempo libre? VIVA 1 M2 U6*. Quizlet. <https://quizlet.com/594609587/tiempo-libre-que-haces-en-tu-tiempo-libre-viva-1-m2-u6-flash-cards/>

Alonso López, G. M. (2020f). *Quizlet Tiempo libre—¿Cantas Karaoke? VIVA 1 M2 U2*. Quizlet. <https://quizlet.com/514028374/tiempo-libre-que-haces-en-tu-tiempo-libre-viva-1-m2-u2-flash-cards/>

- Alonso López, G. M. (2020g). *Quizlet Tiempo libre—¿Qué deportes haces? ¿Qué haces en tu tiempo libre? VIVA 1 M2 U4 y U6*. Quizlet. <https://quizlet.com/515275621/tiempo-libre-que-deportes-haces-que-haces-en-tu-tiempo-libreviva-1-m2-u4-y-u6-flash-cards/>
- Alonso López, G. M. (2020h). *Quizlet Tiempo libre—¿Qué deportes haces? VIVA 1 M2 U4*. Quizlet. <https://quizlet.com/594608444/tiempo-libre-que-deportes-haces-viva-1-m2-u4-flash-cards/>
- Alonso López, G. M. (2020i). *Quizlet Tiempo libre—¿Qué haces en tu tiempo libre? VIVA 1 M2 U1, U2, U4 y U6*. Quizlet. https://quizlet.com/_9ys2gg?x=1qqtyi=ctaz2
- Alonso López, G. M. (2020j). *Quizlet Tiempo libre—¿Qué te gusta hacer? VIVA 1 M2 U1*. Quizlet. <https://quizlet.com/512696229/tiempo-libre-que-te-gusta-hacer-viva-1-m2-u1-flash-cards/>
- Alonso López, G. M. (2021). *Kahoot! Tiempo libre—Deportes ¿Qué deportes haces? VIVA 1 M2 U4*. Kahoot. <https://create.kahoot.it/details/0c4065a0-b832-4443-8024-978e2fdb86fa>
- Alonso López, G. M. (2021, mayo 5). *ELE A2 Español como Lengua Extranjera. ELE A2*. <https://classroom.google.com/u/1/c/MzMzMjM3NjY2ODU1>
- Aprender español online. (2019, agosto 24). *Me gusta y no me gusta. Expresar gustos en español / Clase 4*. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=HJIJFsFnzqo>
- Aranda, D., Gabelas, J. A., y Marta Lazo, C. (2012). Por qué las TRIC y no las TIC. *Revista de los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación, Madrid, n. 9, s.p., 2012., 9, s.p.* <https://doi.org/10.7238/c.n9.1221>
- Arjonilla Sampedro, A., Atienza Cerezo, E., Castro Carrillo, M. D., Cortés Moreno, M., González Argüello, M. V., Inglés Figueroa, M., Iruela Guerrero, A., Lahuerta Galán, J., López Ferrero, C., Montmany Molina, B., Pueyo Villa, S., Puig Soler, F., Sánchez Quintana, N., Torner Castells, S., Vañó Aymat, A., Wesenaar, D., y Martín Peris, E. (2014). *Diccionario de términos clave de ELE*. Instituto Cervantes, Centro Virtual Cervantes. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/indice.htm#e
- Barberá, E. (2008). *Aprender e-learning*. Paidós.
- Bayas Huilcapi, A., Enríquez Silva, M., Huilcapi Mazacón, N., y Mora Arístega, J. (2020). Desarrollo de un aula virtual utilizando herramientas de Google para facilitar la enseñanza

- en épocas de pandemia. *Journal of Science and Research*, 5(CIINGEC2020), 691-709.
<https://doi.org/10.5281/ZENODO.4443145>
- Brown, S. (2021, febrero 12). *Digital education platforms and how they're helping schools— DfE Digital*. DfE Digital (Department for Education).
<https://dfedigital.blog.gov.uk/2021/02/12/digital-education-platforms/>
- Budiana, K. M., y Yutanto, H. (2020). Webinar: A Strategy to Enhance Speaking Skill of Non-native English Speakers. *JEES (Journal of English Educators Society)*, 5(1), 31-37.
<https://doi.org/10.21070/jees.v5i1.354>
- Calabria, M., Campos, S., Galli, M. L., San Pedro, J. E., Signo Fuentes, M., y Talledo Hernández, S. R. (2018). *Reporteros internacionales 2 – Libro del alumno*. Difusión.
- Calabria, M., Galli, M. L., y Signo Fuentes, M. (2018). *Reporteros internacionales 1 – Libro del alumno*. Difusión.
- Cassany, D. (2007). *Reparar la escritura: Didáctica de la corrección de lo escrito*. Graó.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=211855>
- Cassany, D., Luna, M., y Sanz Pinyol, G. (2007). *Enseñar lengua (12ª)*. Graó.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=170598>
- Chiriguaya Morales, M. I., Espinoza Espinoza, M. J., y Zamora, M. (2018). Google Classroom: Via para desarrollo el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Memorias del cuarto Congreso Internacional de Ciencias Pedagógicas de Ecuador: La formación y superación del docente: «desafíos para el cambio de la educación en el siglo XXI»*, 2158-2164.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7220523>
- Chiva Sanchis, I., y Ramos Santana, G. (2015). Diseño y validación de una escala para evaluar las estrategias de gestión e intervención docente en educación primaria. *Actualidades Investigativas en Educación*, 15(3). <https://doi.org/10.15517/aie.v15i3.20927>
- Comisión Europea. Dirección General de Educación y Cultura. (2003). *Better e-learning for Europe*. http://europa.eu.int/comm/dgs/education_culture/publ/pdf/e-learning/en.pdf
- Consejo de Europa. (2002). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: Aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte - Anaya.
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf

- Council of Europe. (2018). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment. Companion volume with new descriptors*. Council of Europe. <https://rm.coe.int/cefr-companion-volume-with-new-descriptors-2018/1680787989>
- Department for Education. (2021, abril 13). *Laptops and tablets data, Week 15 2021*. GOV.UK. <https://explore-education-statistics.service.gov.uk/find-statistics/laptops-and-tablets-data/2021-week-15>
- Department for Education. (s. f.). *Digital education platforms—Get help with technology—GOV.UK*. GOV.UK. Recuperado 6 de abril de 2021, de <https://get-help-with-tech.education.gov.uk/digital-platforms>
- Español con Ana Monrey. (2017, junio 20). *La letra C en español y sus sonidos. Sounds of letter C in Spanish*. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=vLTHGevd0oY>
- Español con Ana Monrey. (2018, marzo 23). *El sonido J. J sound in Spanish*. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=IchxMD3SOKk>
- Eurydice España-REDIE. (2020, julio 14). *Estado de la educación a distancia en las administraciones educativas*. Eurydice España-REDIE. <http://www.educacionyfp.gob.es/mc/redie-eurydice/redipedia/e-secundaria/rec-educacion-a-distancia.html>
- Fernández Munín, M. C., y García Navarro, E. (2017). TIC, TAC, TEP, TRIC. *Aula*, 267 (10 idias clave y 10 retos de futuro), 78. <https://colaboraeducacion30.juntadeandalucia.es/educacion/colabora/documents/15785291/16667537/TIC-TAC-TEP/8aa0438c-ff9c-0182-f743-90056df59838?version=1.0>
- Gabelas Barroso, J. A., y Marta-Lazo, C. (2016). *Comunicación digital: Un modelo basado en el Factor R-Elacional*. Editorial UOC. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=667242>
- García Manzanedo, J. (2003). *El e-learning en España: Modelos actuales y tendencias de actuación*. Colección EOI Tecnología e Innovación. <https://www.eoi.es/es/savia/publicaciones/19182/el-e-learning-en-espana-modelos-actuales-y-tendencias-de-actuacion>
- Genially. (s. f.). *Genially*. Recuperado 15 de junio de 2021, de <https://www.genial.ly/>

- Gómez-Goitia, J. M. (2020). Buena práctica docente para el diseño de aula virtual en Google Classroom. *Revista Andina de Educación*, 3(1), 64-66.
<https://doi.org/10.32719/26312816.2020.3.1.7>
- Google. (s. f.-a). *Ayuda de Classroom*. Recuperado 6 de mayo de 2021, de <https://support.google.com/edu/classroom#topic=>
- Google. (s. f.-b). *Google Classroom*. <https://classroom.google.com/u/0/h?hl=es>
- Google. (s. f.-c). *Publicar anuncios para los alumnos—Ayuda de Classroom*. Recuperado 6 de mayo de 2021, de <https://support.google.com/edu/classroom/answer/6020270>
- Hawkes, R., Lillington, C., y McLachlan, A. (2019a). *Viva 1 Segunda Edición Pupil Book* (2ª). Pearson Education Limited.
- Hawkes, R., Lillington, C., y McLachlan, A. (2019b). *Viva 2 Segunda Edición Pupil Book* (2ª). Pearson Education Limited.
- Hawkes, R., Lillington, C., y McLachlan, A. (2019c). *Viva 3 Rojo Segunda Edición Pupil Book* (2ª). Pearson Education Limited.
- Hawkes, R., Lillington, C., y McLachlan, A. (2019d). *Viva 3 Verde Segunda Edición Pupil Book* (2ª). Pearson Education Limited.
- Instituto Cervantes. (2006). *Plan Curricular del Instituto Cervantes. Niveles de referencia para el español*. Instituto Cervantes-Biblioteca nueva.
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/plan_curricular/
- Instituto Cervantes. (2010). *Acreditación de examinadores DELE: niveles A1 y A2*. Instituto Cervantes. [https://carlotele.files.wordpress.com/2013/10/dele-a1-a2-modulo-v-2-contenidos .pdf](https://carlotele.files.wordpress.com/2013/10/dele-a1-a2-modulo-v-2-contenidos.pdf)
- Instituto Cervantes. (2012). *Las competencias clave del profesorado de lenguas segundas y extranjeras*. Instituto Cervantes.
https://cvc.cervantes.es/ENSENANZA/biblioteca_ele/competencias/default.htm
- Instituto Cervantes. (2020). *El español: Una lengua viva. Informe 2020*.
https://cvc.cervantes.es/lengua/espanol_lengua_viva/pdf/espanol_lengua_viva_2020.pdf

- INTEF. (2021, enero 25). *Publicación de la traducción del Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores*. INTEF. <https://intef.es/Noticias/publicacion-de-la-traducion-del-marco-europeo-para-la-competencia-digital-de-los-educadores/>
- INTEF. (s.f.). *Entornos virtuales de aprendizaje*. INTEF. <https://intef.es/recursos-educativos/recursos-para-el-aprendizaje-en-linea/te-ayudamos/entornos-virtuales-de-aprendizaje/>
- Iruela, A. (2019). *Las cosas que me gustan. Nivel A1*. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=YG3Sx1bvoKE>
- Liarte, R. (2020, marzo 16). *Google Classroom—Tutorial en español*. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=F05HfdPRaFQ>
- Los centros educativos podrán acceder gratis a los servicios educativos de Google y Microsoft*. (2020, noviembre 27). Junta de Andalucía - Noticias de la Junta. <http://www.juntadeandalucia.es/presidencia/portavoz/156439>
- Machin-Mastromatteo, J. D., Romo-González, J. R., y Tarango, J. (2019). Evaluación según diseño y aprendizaje de Google Classroom y Chamilo. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 10(19), 91-104. https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v10i19.518
- Marta-Lazo, C. (2018, diciembre 10). Las TRIC (Tecnologías de la Relación, la Información y la Comunicación) al servicio de la educomunicación para la salud. *Blog LAAAB*. <http://www.laaab.es/2018/12/las-tric-tecnologias-de-la-relacion-la-informacion-y-la-comunicacion-al-servicio-de-la-educomunicacion-para-la-salud/>
- Méndez Santos, M. del C., y Pano Alamán, A. (2019). Una aproximación al perfil del profesorado de español como lengua extranjera en línea. *Revista Internacional de Lenguas Extranjeras / International Journal of Foreign Languages*, 2(11), 1-31. <https://doi.org/10.17345/rile11.2639>
- Merino Rivera, E. (2020). *Teorías, enfoques y métodos en la enseñanza de segundas lenguas. Tema 5: Tendencias metodológicas poscomunicativas*. UNIR, la universidad en Internet. <https://campus.unir.net/Temario>
- Palma-Ruiz, J. M. P., González-Moreno, S. E., y Cortés-Montalvo, J. A. (2019). Sistemas de gestión del aprendizaje en dispositivos móviles: Evidencia de aceptación en una universidad

pública de México. *Innovación Educativa*, 19(79), 35-56.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6888317>

Pérez, J. D. (2020, septiembre 3). *Tutorial Google Classroom para profesores*. [Vídeo]. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=5gz2Yre6eSEylist=PLnVD0pPf7Gn_tX5lg6uoNPLnDyp_johLzk

Plataformas Educativas | eAprendizaje. (s. f.). Recuperado 6 de abril de 2021, de <https://www.iuntadeandalucia.es/educacion/eaprendizaje/plataformas-educativas/>

Puren, C. (2004). Del enfoque por tareas a la perspectiva co-accional. *Porta Linguarum. Revista Internacional de Didáctica de las Lenguas Extranjeras*, 1, 31-36.

Redecker, C. (2017). *European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu*. Publications Office of the European Union.
<https://data.europa.eu/doi/10.2760/178382>

Redecker, C. (2020). *Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores: DigCompEdu*. (Trad. Fundación Universia y Ministerio de Educación y Formación Profesional de España). Secretaría General Técnica del Ministerio de Educación y Formación Profesional de España (Original publicado en 2017).
<https://sede.educacion.gob.es/publiventa/marco-europeo-para-la-competencia-digital-de-los-educadores-digcompedu/competencia-digital/24685#:~:text=DigCompEdu,-En%20la%20medidaytext=DigCompEdu%20es%20un%20marco%20de,de%20capacitaci%C3%B3n%20regionales%20y%20nacionales.>

Regueiro Rodríguez, M. L. (2014). *La programación didáctica ELE: Pautas para el diseño de la programación de un curso ELE*. Arco Libros, D. L.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=668377>

Roig-Vila, R., Urrea-Solano, M., y Merma-Molina, G. (2021). La comunicación en el aula universitaria en el contexto del COVID-19 a partir de la videoconferencia con Google Meet. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(1), 197-220.
<https://doi.org/10.5944/ried.24.1.27519>

Román-Mendoza, E. (2018). *Aprender a aprender en la era digital. Tecnopedagogía crítica para la enseñanza del español LE/L2*. Routledge.

[https://www.academia.edu/36616921/Aprender a aprender en la era digital Routledge 2018](https://www.academia.edu/36616921/Aprender_a_aprender_en_la_era_digital_Routledge_2018)

- Romero, S. E., y Quintero, J. J. (2018). Entornos flexibles para el aprendizaje: B-Learning. *Revista Internacional de Tecnología, Ciencia y Sociedad*, 7(1), 9-15. <https://doi.org/10.37467/gka-revtechno.v7.317>
- Rosenberg, M. J., y Foshay, R. (2002). *E-learning: Strategies for Delivering Knowledge in the Digital Age*. McGraw Hill.
- Ruiz, D. (2019). Quizizz en el aula: Evaluar jugando. *Observatorio de tecnología educativa. INTEF*, 4. <https://intef.es/wp-content/uploads/2019/02/Quizizz.pdf>
- Senor Jordan. (2008a, octubre 13). *01019 Spanish Lesson - Present Tense - AR verbs: Yo form*. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=3bTJ0qHk3hs>
- Senor Jordan. (2008b, octubre 13). *01020 Spanish Lesson - Present Tense - AR verbs: Tú form*. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=6ScSctwXvjM>
- Senor Jordan. (2012, junio 28). *01063 Spanish Lesson—Present Tense—Jugar (to play)*. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=hGkNwt3jAfoyt=148s>
- Senor Jordan. (2013, marzo 4). *01 Spanish Lesson—Present Tense—Hacer (to do/make)*. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=SFG-Q-nmpt4>
- UNESCO. (2019). *Marco de competencias de los docentes en materia de TIC de la UNESCO (versión 3)*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024>
- UNESCO. (2020, abril 21). *Surgen alarmantes brechas digitales en el aprendizaje a distancia*. UNESCO. <https://es.unesco.org/news/surgen-alarmanentes-brechas-digitales-aprendizaje-distancia>
- UNESCO. (2021a, enero 25). *La UNESCO revela una pérdida aproximada de dos tercios de un año académico en todo el mundo debido a los cierres de la COVID-19*. UNESCO. <https://es.unesco.org/news/unesco-revela-perdida-aproximada-dos-tercios-ano-academico-todo-mundo-debido-cierres-covid-19>
- UNESCO. (2021b, abril 30). *Interrupción y respuesta educativa*. UNESCO. <https://es.unesco.org/covid19/educationresponse>

UNESCO. (s.f.). *Distance learning solutions*. UNESCO.
<https://en.unesco.org/covid19/educationresponse/solutions>

Varani, G. (2016). Gestionando el campus virtual con Classroom. *Edunovatic 2016. I Congreso Virtual internacional de Educación, Innovación y TIC: del 14 al 16 de diciembre de 2016. Libro de actas*, 547-553. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5796989>

Varios autores. (2019). *Reporteros internacionales 3 – Libro del alumno*. Difusión.

6.2. Bibliografía consultada o de ampliación

Adnan, M., Daud, A., y Khairani, A. (2020). Students' acceptance of the use of Google Classroom as a platform in blended learning. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 1-16.
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v12i1.193>

Bartolomé, A. (2004). Blended learning. Conceptos básicos. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 23, 7-20. <https://www.researchgate.net/publication/277262026>

Bartolomé-Pina, A., García-Ruiz, R., y Aguaded, I. (2017). Blended learning: Panorama y perspectivas. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(1), 33-56.
<https://doi.org/10.5944/ried.21.1.18842>

Betsabé-Bonetto, I. (2019). *El Uso de las TIC en Manuales de ELE para Adolescentes y Adultos*.
<http://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/171091>

Castañeda, L., Salinas, J., y Adell, J. (2020). Hacia una visión contemporánea de la Tecnología Educativa. *Digital Education Review*, 37, 240-268.
<https://doi.org/10.1344/der.2020.37.240-268>

Cedeño-Escobar, M. R., Lucas-Flores, Y. A., Perero-Alonzo, V. E., y Ponce-Aguilar, E. E. (2020). Classroom y Google Meet, como herramientas para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 47^a ed., 5(07), 388-405.
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/1525>

Conseil, L., Garcia-Marques, M.-E., y MCDaniel Mann, S. (2014). Aplicación del enfoque orientado a la acción en la enseñanza de idiomas. *XI Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria: Educar para transformar*, 106-113.
<https://docs.google.com/viewer?url=https%3A%2F%2Ffabacus.universidadeuropea.es%2F>

[bitstream%2Fhandle%2F11268%2F3574%2Fjiiu_2014_106.pdf%3Fsequence%3D4yembedded=true&chrome=false&ydo=1](https://reunir.unir.net/handle/123456789/4999)

- González-Murillo, A. R. (2017). *Las aulas virtuales: Herramientas de aprendizaje para enseñar español como lengua extranjera* [Trabajo fin de máster, UNIR].
<https://reunir.unir.net/handle/123456789/4999>
- Leis, A., y Takemori, T. (2020). *Google Classroom: Practice and Reflections*. 27, 59-65.
https://www.researchgate.net/publication/342903397_Google_Classroom_Practice_and_Reflections
- Okmawati, M. (2020). The Use of Google Classroom during Pandemic. *Journal of English Language Teaching*, 9(2), 438-443. <https://doi.org/10.24036/jelt.v9i2.109293>
- Rahayu, W. A., y Widayanti, L. (2021). The Influence of Google Classroom in English Language Teaching. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 8(3), 159. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v8i3.2401>
- Setiadi, M. A. (2020). *Students' perception on the use of Google Classroom in Language Learning*. 11.
https://www.researchgate.net/publication/343575424_STUDENTS'_PERCEPTION_ON_THE_USE_OF_GOOGLE_CLASSROOM_IN_LANGUAGE_LEARNING
- Sordo de Pedro, D. (2017). Propuesta de unidad didáctica basada en metodología ELE digital. *E-eleando*, 3, 1-93. <https://ebuah.uah.es/dspace/handle/10017/34582>
- Tortosa-Serrano, J. P. (2020). *Mi nuevo barrio. Los adjetivos calificativos y comparativos. Unidad didáctica nivel A2* [Trabajo fin de máster, Universidad de Jaén].
<http://tauja.ujaen.es/jspui/handle/10953.1/12228>
- Zuriah, N. (2020). Strategy for Implementing Blended Learning With Google Classroom during the COVID-19 Pandemic Era in Higher Education. *International Conference on Community Development (ICCD 2020). Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 477, 559-563.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.201017.124>

7. Anexos

Anexo A. Visión General del Marco DigCompEdu

1. Compromiso profesional	2. Contenidos digitales	3. Enseñanza y aprendizaje
<p>1.1 Comunicación organizativa Utilizar las tecnologías digitales para mejorar la comunicación organizativa con estudiantes, padres y terceros. Contribuir al desarrollo y mejora, a través de la colaboración, de las estrategias de comunicación organizativa.</p> <p>1.2 Colaboración profesional Emplear las tecnologías digitales para entablar colaboración con otros educadores, compartir e intercambiar conocimientos y experiencias e innovar las prácticas pedagógicas de manera conjunta.</p> <p>1.3 Práctica reflexiva Reflexionar, de modo individual y colectivo, sobre la práctica pedagógica digital personal y de la propia comunidad educativa, evaluarlas de forma crítica y desarrollarlas de forma activa.</p> <p>1.4 Desarrollo profesional continuo (DPC) a través de medios digitales Utilizar fuentes y recursos digitales para el desarrollo profesional continuo.</p>	<p>2.1 Selección de recursos digitales Localizar, evaluar y seleccionar recursos digitales para la enseñanza y el aprendizaje. Considerar, de forma específica, el objetivo de aprendizaje, el contexto, el enfoque pedagógico y el grupo de estudiantes al seleccionar los recursos digitales y programar su uso.</p> <p>2.2 Creación y modificación de recursos digitales Modificar y adaptar los recursos con licencia abierta existentes y otros recursos en los que esto esté permitido. Crear, de forma individual o en colaboración con otros, nuevos recursos educativos digitales. Considerar, de modo específico, el objetivo de aprendizaje, el contexto, el enfoque pedagógico y el grupo de estudiantes al diseñar los recursos digitales y programar su uso.</p> <p>2.3 Protección, gestión e intercambio de contenidos digitales Organizar los contenidos digitales y ponerlos a disposición de los estudiantes, padres y otros educadores. Proteger eficazmente la información digital confidencial. Respetar y aplicar correctamente la normativa sobre privacidad y propiedad intelectual. Conocer el uso y creación de licencias abiertas y recursos educativos abiertos, incluyendo su correcta atribución.</p>	<p>3.1 Enseñanza Programar y poner en funcionamiento dispositivos y recursos digitales en el proceso de enseñanza, a fin de mejorar la eficacia de las intervenciones docentes. Gestionar y coordinar adecuadamente las intervenciones didácticas digitales. Experimentar con nuevos formatos y métodos pedagógicos para la enseñanza y desarrollarlos.</p> <p>3.2 Orientación y apoyo en el aprendizaje Utilizar las tecnologías y servicios digitales para mejorar la interacción individual y colectiva con el alumnado dentro y fuera de las sesiones lectivas. Emplear las tecnologías digitales para ofrecer orientación y asistencia pertinente y específica. Experimentar con nuevas vías y formatos para ofrecer orientación y apoyo y desarrollarlos.</p> <p>3.3 Aprendizaje colaborativo Utilizar las tecnologías digitales para fomentar y mejorar la colaboración entre los estudiantes. Capacitar al alumnado para utilizar las tecnologías digitales como parte de las tareas de colaboración, como un medio para mejorar la comunicación, la cooperación y la creación conjunta de conocimiento.</p> <p>3.4 Aprendizaje autorregulado Utilizar las tecnologías digitales para favorecer procesos de aprendizaje autorregulado, es decir, hacer que los estudiantes sean capaces de planificar, supervisar y reflexionar sobre su propio aprendizaje, aportar pruebas de los progresos realizados, compartir ideas y formular soluciones creativas.</p>

4. Evaluación y retroalimentación

4.1 Estrategias de evaluación

Utilizar las tecnologías digitales para la evaluación formativa y sumativa. Mejorar la diversidad e idoneidad de los formatos y enfoques de evaluación.

4.2 Analíticas de aprendizaje

Generar, seleccionar, analizar e interpretar de forma crítica las estadísticas digitales sobre la actividad, el rendimiento y el progreso del alumnado con el fin de configurar la enseñanza y el aprendizaje.

4.3 Retroalimentación, programación y toma de decisiones

Utilizar las tecnologías digitales para proporcionar retroalimentaciones selectivas y oportunas a los estudiantes. Adaptar las estrategias de enseñanza y proporcionar refuerzo específico a partir de los datos generados por las tecnologías digitales utilizadas. Capacitar a los estudiantes y a los padres para que comprendan las pruebas que aportan las tecnologías digitales y para que las utilicen en la toma de decisiones.

5. Empoderamiento de los estudiantes

5.1 Accesibilidad e inclusión

Garantizar la accesibilidad de todos los estudiantes, incluidos aquellos que tienen necesidades especiales, a los recursos y actividades de aprendizaje. Tomar en consideración y dar respuesta a las expectativas, habilidades, usos y conceptos erróneos (digitales) de los estudiantes, así como a las limitaciones contextuales, físicas o cognitivas en su utilización de las tecnologías digitales.

5.2 Personalización

Utilizar las tecnologías digitales para atender las diversas necesidades de aprendizaje de los estudiantes, permitiéndoles avanzar a diferentes niveles y velocidades y seguir itinerarios y objetivos de aprendizaje individuales.

5.3 Compromiso activo de los estudiantes con su propio aprendizaje

Utilizar las tecnologías digitales para promover el compromiso activo y creativo de los estudiantes con una materia. Integrar las tecnologías digitales en estrategias pedagógicas que potencien las competencias transversales de los estudiantes, el pensamiento complejo y la expresión creativa. Abrir el aprendizaje a nuevos ámbitos, a contextos del mundo real que involucren a los propios estudiantes en actividades prácticas, en la investigación científica o en la resolución de problemas complejos o que, por cualquier otro medio, fomenten la participación activa de los estudiantes en temas complejos.

6. Desarrollo de la competencia digital de los estudiantes

6.1 Información y alfabetización mediática

Incorporar actividades de aprendizaje, tareas y evaluaciones que requieran a los estudiantes expresar sus necesidades de información; localizar información y recursos en entornos digitales; organizar, procesar, analizar e interpretar la información y comparar y evaluar de forma crítica la credibilidad y fiabilidad de la información y sus fuentes.

6.2 Comunicación y colaboración digital

Incorporar actividades de aprendizaje, tareas y evaluaciones que requieran que los estudiantes utilicen de manera efectiva y responsable las tecnologías digitales para la comunicación, la colaboración y la participación cívica.

6.3 Creación de contenido digital

Incluir actividades de aprendizaje, tareas y evaluaciones que requieran a los estudiantes expresarse a través de medios digitales, así como modificar y crear contenidos digitales en diferentes formatos. Enseñar a los estudiantes cómo afectan a los contenidos digitales los derechos de autor y las licencias, cómo hacer referencia a las fuentes y atribuir las licencias.

6.4 Uso responsable

Tomar medidas para garantizar el bienestar físico, psicológico y social de los estudiantes al utilizar las tecnologías digitales. Capacitar a los estudiantes para gestionar los riesgos y utilizar las tecnologías digitales de forma segura y responsable.

6.5 Resolución de problemas digitales

Incorporar actividades de aprendizaje, tareas y evaluaciones que requieran que los estudiantes identifiquen y resuelvan problemas técnicos o que transfieran conocimientos tecnológicos de forma creativa a nuevas situaciones.

Fuente: Redecker (2020, pp. 24-25).

Anexo B. ¿Qué deportes haces?


MODULE 4

¿Qué deportes haces?

• Saying what sports you do
 • Using **hacer** (to do) and **jugar** (to play)


1 Escucha y escribe la letra correcta (1-9).

Ejemplo: 1 e ¿Qué deportes haces?




a

Hago gimnasia.




b

Hago artes marciales.




c

Hago equitación.




d

Hago atletismo.




e

Hago natación.




f

Juego al fútbol.




g

Juego al tenis.



h

Juego al voleibol.



i

Juego al baloncesto.

Gramática

Hacer (to do) is an important irregular verb. The C changes to g in the 'I' form. Learn it by heart.

hago	I do
haces	you do
hace	he/she does
hacemos	we do
hacéis	you (plural) do
hacen	they do

>> p49

2 Escucha. Escribe las letras correctas del ejercicio 1 y dibuja el símbolo correcto. (1-5)

Listen. Write the correct letters from exercise 1 and draw the correct symbol.

1 Adrián 2 Marta 3 Claudia 4 Hugo 5 Samuel

	deportes	opinión
Adrián	d, h, e	♥♥

SKILLS

Giving opinions

You can use these expressions on their own (without an infinitive), to give an opinion about something you've already mentioned.

¡Me gusta!
♥

¡Me gusta mucho!
♥♥

¡Me gusta muchísimo!
♥♥♥


¡Me encanta!
♥♥♥♥

3 Con tu compañero/a, haz cuatro diálogos.


Ejemplo:

- ¿Qué deportes haces?
- Hago atletismo y juego al baloncesto. También hago natación.
- Me gusta mucho porque es divertido.


a



b



c



d ¿Y tú?

Pronunciación

The letter **C** has a soft sound ('thee') when it comes before **e** and **i**. For example: **hac**e natación.

38

treinta y ocho

Fuente: Hawkes et al. (2019, p. 38).

Anexo C. Diez consejos de Cassany para mejorar la corrección de lo escrito por los alumnos

1. Corrige sólo lo que el alumno pueda aprender. No vale la pena dedicar tiempo a corregir cosas para las cuales el alumno no está preparado.
2. Corrige cuando el alumno tenga fresco lo que ha escrito; o sea, en el momento en que lo escribe o poco después. No dejes pasar mucho tiempo entre la redacción y la corrección.
3. Si es posible, corrige las versiones previas al texto, los borradores, los esquemas, etc. Recuerda que es mucho más efectivo que corregir la versión final.
4. No hagas todo el trabajo de la corrección. Deja algo para tus alumnos. Marca las incorrecciones del texto y pídeles que busquen ellos mismos la solución correcta.
5. Da instrucciones concretas y prácticas y olvida los comentarios vagos y generales. Por ejemplo: *reescribe el texto, fíjate en este punto, amplía el párrafo 3º, escribe frases más cortas, añade más puntos o comas al 2º párrafo...* Escribe o di cosas que el alumno pueda entender.
6. Deja tiempo en clase para que los alumnos puedan leer y comentar tus correcciones. Asegúrate de que las leen y las aprovechan.
7. Si puedes, habla individualmente con cada alumno. Corrige oralmente sus trabajos escritos. Es más económico, práctico y seguro.
8. Da instrumentos para que los alumnos puedan autocorregirse; enséñales a consultar diccionarios y gramáticas, dales pistas sobre el tipo de error que han cometido, estímúales para que revisen el escrito...
9. No tengas prisa por corregirlo todo. Tómate tiempo para corregir concienzudamente cada escrito. Asegura la calidad de la corrección, aunque la cantidad se resienta de ello.
10. Utiliza la corrección como un recurso didáctico y no como una obligación. Utiliza técnicas de corrección variadas. Adáptalas a las características de cada alumno

Fuente: Cassany, D. (2007, p. 124).

Anexo D. Puntualizaciones de Cassany, Luna y Sanz sobre la corrección de la expresión oral

1. **Corregir sólo los errores más importantes.** El alumno no puede asumir ni aprender todos los errores que comete en una intervención. Además, es posible que determinadas faltas impliquen un nivel de conocimientos gramaticales o lingüísticos que el aprendiz todavía no ha adquirido. Por esto mismo, sólo se tienen que comentar los errores más básicos y asimilables.

2. **Fomentar la autocorrección y la colaboración entre compañeros.** El aprendiz es responsable absoluto de su expresión y, por lo tanto, de su corrección. Además, en una actividad como la expresión es muy difícil que el maestro pueda seguir a todos los alumnos y todas las intervenciones que se realicen. Por este motivo los aprendices deben adoptar una actitud de mejora constante y de colaboración, para ellos mismos y entre los compañeros de aula.

3. **Decir los errores, pero no corregirlos.** Los maestros tenemos que notar los errores cometidos, pero no es necesario corregirlos, ya que la corrección es tarea del alumno. Una corrección inmediata en una intervención podría ser la siguiente:

Alumno: *Y llegaron al hostel hacia las seis... y después me entero de que el otro grupo no había...*

Maestro: *¿"Entero"?*

Alumno: *...enteré... me enteré de que el otro grupo no había llegado aún...*

La repetición del fallo con entonación de pregunta (o cualquier otro recurso que sirva para avisar al alumno) permite que el aprendiz rectifique el error por su cuenta y que retome el hilo de la expresión.

4. **Corrección y fluidez.** Los maestros nos fijamos más en los errores gramaticales que en la fluidez. Estamos más acostumbrados a ello, ya que tenemos más conocimientos de la normativa. A pesar de todo la corrección es un terreno más concreto que la fluidez, ya que afecta a cuestiones determinadas de lengua, mientras que la otra es más general y difícil de corregir. Así pues, es evidente que nuestra intervención tiene que abarcar los dos componentes: de un lado, se pueden hacer notar los errores más flagrantes, y de otro, se

tienen que hacer los comentarios globales que sean necesarios sobre el ritmo, la seguridad o la soltura en la expresión.

5. **Medir el grado de corrección.** Debemos ser conscientes de que la corrección oral puede causar un efecto intimidatorio o inhibitor en el aprendiz. Si un alumno tiene problemas de timidez o de indecisión cuando habla en público, una corrección excesiva sería contraproducente, ya que afectaría, aún más, a la poca confianza del sujeto en sus capacidades. De la misma manera, una corrección inmediata demasiado constante y continuada sería molesta para el flujo expresivo del alumno, llegándose incluso a cortar. Pensemos pues, en la inseguridad que todos sentimos cuando nos dirigimos a alguien que nos está escuchando con ojo crítico, y cómo este hecho se traduce en vacilaciones, paradas y pérdida general de la fluidez.

Fuente: Cassany et al. (2007, p. 189).