



Universidad Internacional de La Rioja

Facultad de Educación

**LAS TAC Y EL USO DE LOS CUENTOS EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN
EDUCACIÓN PRIMARIA.**

Trabajo fin de grado presentado por:	Raquel Temprado Sánchez
Titulación:	Grado de maestro en Educación Primaria, mención en lengua inglesa
Línea de investigación:	Propuesta de intervención educativa
Director/a:	Jelena Bobkina

Ciudad: Madrid

26 de julio del 2013

Firmado por: Raquel Temprado Sánchez

CATEGORÍA TESAURO: 1.7.2 Recursos didácticos digitales

RESUMEN

El presente trabajo está basado en una propuesta de intervención, con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua inglesa en las aulas de Educación Primaria, a través del uso del cuento y de las TAC.

En la actualidad el ambiente en las aulas ha cambiado. La multiculturalidad en las mismas es un hecho, y las aulas están formadas por estudiantes procedentes de diferentes culturas, con hábitos diversos y estrategias de pensamiento dispares.

Los cuentos, con sus historias y valores universales, se convierten en una herramienta adecuada para trabajar diversos aspectos del inglés, partiendo de un tema conocido por todos los alumnos.

En nuestra propuesta de intervención, diseñaremos actividades para el aprendizaje de la lengua inglesa, a través de los cuentos. Utilizaremos un blog de aula para llevar a cabo la propuesta que irá enfocado al segundo ciclo de primaria.

Palabras clave: cuentos, lengua inglesa, TIC, TAC, blog.

Contenido

Índice de figuras y tablas	4
Capítulo I. Introducción.....	5
1.1 Justificación.	5
1.2 Objetivos.....	6
Capítulo II. Marco teórico.....	7
2.1 El cuento en el currículo educativo de Educación Primaria. Competencias básicas y contenidos.	7
2.2 Los cuentos y sus características	10
2.2.1 Historia del cuento y su evolución	10
2.2.2 Estructura de los cuentos	12
2.2.3 El lenguaje de los cuentos.	13
2.3 Los cuentos como herramienta para el aprendizaje de la lengua inglesa.....	15
2.3.1 Didáctica de la lengua inglesa a través de los cuentos. Ventajas.	15
2.3.2 Cómo elegir un cuento	17
2.3.3 Cómo contar un cuento.	19
2.4 El cuento en el entorno tecnosocial y educativo.	20
2.4.1 El uso de las nuevas tecnologías en la Educación Primaria. El uso de las TAC...20	
2.4.2 El cuento en el entorno tecnológico.	22
Capítulo III. Propuesta de intervención educativa.....	24
3.1 Presentación de la propuesta de intervención.	24
3.1.1 Análisis de las herramientas TAC.	24
3.1.2 Análisis del cuento seleccionado. Pinocho.....	27
3.1.3 Cronograma	28
3.1.4 Actividades.....	29
Pre-listening activities	29
Listening	29
Post- listening activities	30
Capítulo IV. Conclusiones y prospectiva.....	35
Referencias bibliográficas.....	37
Anexo I.....	42

ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

Tablas

Tabla 1. Competencias básicas	9
Tabla 2. Bloques de contenidos de la lengua inglesa	10
Tabla 3. Cronograma de actividades	28

Figuras

Figura 1. Criterios para la selección de cuentos. Elaboración propia	18
Figura 2. Blog de aula Neverland. http://neverland-english.blogspot.com.es/	25
Figura 3. Pre-listening activity	29
Figura 4. Presentación de imágenes que acompañan al cuento.	30
Figura 5. Test de respuesta única realizado con <i>Hot Potatoes</i>	30
Figura 6. Crucigrama realizado con <i>Hot Potatoes</i>	31
Figura 7. Actividad de comprensión oral realizada con <i>Voki</i> y <i>Hot Potatoes</i>	32
Figura 8. Actividad de creación de un cuento con <i>Story Maker</i>	32
Figura 9. Aplicación <i>Wordle</i> para crear nubes de palabras	33
Figura 10. Actividad de creación de un cuento con <i>My Story Maker</i>	33

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN.

1.1 JUSTIFICACIÓN.

En la actualidad se ha demostrado que el dominio de la lengua inglesa no es un complemento más a la formación del individuo, sino que es una exigencia a nivel personal para lograr un desarrollo completo en diferentes ámbitos de la vida. La aldea global, de la que formamos parte y en la que desarrollamos nuestra actividad diaria, tal y como afirma Gutiérrez Ramírez & Landeros Falcón (2010), demanda cada día con más fuerza y decisión, una lengua común en la que podamos participar todos los ciudadanos en distintas actividades de carácter socioeconómico y cultural. El inglés se ha convertido en la lengua internacional por excelencia para lograr este fin, a pesar de estar en el tercer puesto en la lista de lenguas más habladas en el mundo, por detrás del chino mandarín y el español (CIA, 2013).

El conocimiento de esta segunda lengua claramente favorece el desarrollo socioeconómico del individuo, posibilitando su acceso al flujo constante de información, y su participación en la sociedad del conocimiento, tal y como demuestran los últimos estudios de Gutiérrez Ramírez et al. (2010). Como consecuencia, se ha producido un auge de los enfoques comunicativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que ha llevado en los últimos años al desarrollo de la lingüística textual, con un especial interés hacia los aspectos pragmáticos y socio-lingüísticos, que han determinado en gran medida los avances en el campo de la didáctica de enseñanza de lenguas.

La evolución de la didáctica hacia el aprendizaje significativo basado en la construcción del significado por parte del propio alumno, tiene como telón de fondo, la diversidad cultural de las aulas. La realidad multicultural de la sociedad queda reflejada en la composición del alumnado de los centros educativos. El profesor de lengua inglesa ha de enfrentarse a nuevos retos y dificultades, es decir, alumnos con niveles dispares de conocimiento de la lengua española, varias religiones en el aula, distintos valores, múltiples estrategias de aprendizaje, etc.

La práctica pedagógica implica el desarrollo de estrategias que superen los retos de esta realidad multicultural. La enseñanza del inglés, por tanto, no se puede entender desde un

enfoque tradicionalista, sino desde una perspectiva basada en una educación intercultural formando en valores de convivencia e integración cultural.

Uno de los recursos pedagógicos que permite educar acorde con la diversidad cultural y a través del aprendizaje significativo, es el uso de los cuentos. Los cuentos son narraciones universales que todos conocemos en mayor o menor medida. Los niños se sienten claramente atraídos hacia sus historias con valores positivos y personajes antagónicos, que permiten desarrollar la comprensión y los valores de respeto hacia otras culturas.

Una de las sagas de más éxito de la literatura infantil y juvenil de la historia actual, han sido los libros de Harry Potter, de la escritora británica J.K Rowling. El interés de los miles de seguidores de disfrutar de sus aventuras lo antes posible, llevó a las librerías españolas a vender las nuevas entregas en la versión original inglesa, anticipándose a la versión traducida (EFE, 2007). Miles de niños leyeron sus libros en inglés a pesar de la barrera idiomática. Su motivación por conocer cuanto antes el desarrollo de la historia, superó las carencias en el dominio de la lengua inglesa.

Es por tanto que se quiere plantear en el presente trabajo, una propuesta de intervención educativa a través de los cuentos, para incrementar el interés, la implicación y la motivación de los estudiantes hacia su propio desarrollo y aprendizaje de la lengua inglesa. Pero además la propuesta está basada en el uso de los cuentos por medio de las TAC, ya que los alumnos se relacionan constantemente con la tecnología y han de aprender a aprovecharla para su propio aprendizaje.

1.2 OBJETIVOS.

Objetivo general

- Desarrollar una propuesta de intervención basada en los cuentos para mejorar el aprendizaje de la lengua inglesa en 4º de primaria, a través de herramientas TAC.

Objetivos específicos

- Conocer el origen de los cuentos. Características propias y ventajas.
- Determinar los aspectos didácticos de su uso en el aula de inglés.

- Descubrir cómo seleccionar un cuento para el aprendizaje de la lengua inglesa.
- Entender el papel de los cuentos en los entornos tecnológicos.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1 EL CUENTO EN EL CURRÍCULO EDUCATIVO DE EDUCACIÓN PRIMARIA. COMPETENCIAS BÁSICAS Y CONTENIDOS.

La enseñanza de la lengua inglesa, como el resto de asignaturas curriculares, queda regulada por el Real Decreto 1513/2006 (Ministerio de Educación y Ciencia, 2006) por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Quedan recogidos en este ordenamiento jurídico los objetivos primordiales, los contenidos y las competencias básicas del proceso de enseñanza-aprendizaje, además de otras disposiciones.

El Real Decreto 1513/2006 que normaliza la enseñanza de la lengua inglesa, parte de las orientaciones pautadas por el Consejo de Europa, en el Marco de Referencia Común Europeo, en el que se establecen unas directrices al respecto e indican que el último objetivo consiste en que el alumnado adquiera de forma gradual niveles de competencia lingüística.

En referencia a los objetivos que marca el Real Decreto 1513/2006 (Ministerio de Educación y Ciencia, 2006), se establece la relevancia de la integración de los aprendizajes procedentes de diferentes áreas. Se incide en la importancia de relacionar los últimos con los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, para poder dar uso a los mismos en diferentes contextos.

Además, en esta resolución se delimitan las competencias básicas (ver Tabla 1), que orientan la enseñanza para identificar los contenidos y los criterios de evaluación, con el objetivo de que el alumnado alcance el máximo conocimiento de las competencias. Todas ellas han de tenerse en cuenta para desarrollar las actividades de aula.

La propuesta de intervención educativa que se expone en el presente trabajo, facilita al alumnado la adquisición de las competencias en esta etapa de Educación Primaria. A

continuación se recoge cómo los cuentos contribuyen al desarrollo de las competencias básicas:

- a) La competencia en comunicación lingüística, se desarrolla a través de las narraciones que cuentan con una estructura simple y repetitiva. El niño es capaz de comprender la mayor parte del discurso y de expresar simples pensamientos y emociones, que hayan surgido alrededor del mismo. Los cuentos son un vehículo propio para trabajar las 4 destrezas comunicativas (expresión oral, escrita y comprensión oral y escrita) que permiten al alumnado comunicarse en diferentes contextos, logrando así la adquisición de la competencia.
- b) La competencia en conocimiento e interacción con el medio físico, se logra por medio de las historias que transportan a los alumnos a lugares remotos, con objetos y personajes diferentes a su realidad cotidiana. El alumnado se cuestiona y amplía su conocimiento del mundo exterior, y adquiere destrezas para interpretar la sociedad que le rodea.
- c) Tratamiento de la información y competencia digital. Los estudiantes han nacido en la era digital y por lo tanto son nativos digitales. Se alcanza al tratar los cuentos en el aula con las TAC, que facilita al alumno extraer el máximo rendimiento y ampliar sus destrezas para poder incorporar este conocimiento a su propio proceso de aprendizaje.
- d) La competencia social y ciudadana. Se obtiene de la interacción con la realidad exterior mediante el texto, que comporta tener sentimientos de empatía hacia otras personas, lugares y culturas. Si además se seleccionan cuentos de países de los que proceden los alumnos, se educa en la interculturalidad desarrollando valores positivos.
- e) La competencia cultural y artística, se adquiere gracias a la motivación intrínseca de los niños hacia los cuentos, logrando ejercitar la capacidad del alumno para apreciar este tipo de manifestaciones culturales. Implica asimismo que prospere tanto el pensamiento como la valoración crítica del niño, y alcanzando de este modo esta destreza.

- f) La competencia de aprender a aprender. Se consigue al despertar la curiosidad en el menor por los cuentos y lo que implican y planteando interrogantes que sirvan para el inicio de labores de investigación.
- g) La autonomía e iniciativa personal. Se logra al conocer las diferentes historias en las que cada acción tiene sus consecuencias. El menor es consciente de sus decisiones responsabilizándose de las mismas y creciendo en autonomía.

Tabla 1. Competencias básicas

Competencias básicas
Competencia comunicación lingüística.
Competencia matemática.
Competencia en conocimiento y la interacción con el mundo físico.
Tratamiento de la información y competencia digital.
Competencia social y ciudadana.
Competencia cultural y artística.
Competencia para aprender a aprender.
Autonomía e iniciativa personal.

Extraída del Real Decreto 1513/2006. (Ministerio de Educación y Ciencia, 2006)

Por otra parte los contenidos relativos a la enseñanza de la lengua inglesa también quedan recogidos en el Real Decreto (Ministerio de Educación y Ciencia, 2006), estableciéndose cuatro bloques (ver Tabla 2). Los cuentos son una herramienta perfecta para la aplicación en el aula de los contenidos, ya que los tres primeros bloques hacen referencia a trabajar las cuatro destrezas comunicativas. Los cuentos permiten desarrollar actividades que desarrollan tanto la comprensión y expresión oral, como la comprensión y expresión escrita. En cuanto al bloque cuatro, no se debe olvidar que este tipo de narraciones aportan información sobre otras culturas, países, y valores, mediante las situaciones narradas. Todo ello contribuye al conocimiento de los aspectos socioculturales y la consciencia intercultural.

Tabla 2. Bloques de contenidos de la lengua inglesa

Bloque 1	Escuchar, hablar y conversar.
Bloque 2	Leer y escribir.
Bloque 3	Conocimiento de la lengua.
Bloque 4	Aspectos socioculturales y consciencia intercultural.

Extraída del Real Decreto 1513/2006. (Ministerio de Educación y Ciencia, 2006)

2.2 LOS CUENTOS Y SUS CARACTERÍSTICAS

2.2.1 Historia del cuento y su evolución

El folklore popular y la tradición oral forman parte del origen de los cuentos. Tal y como indica Carlos Rebolledo (2012) la cultura oriental fue la precursora de los cuentos, desde donde pasó a Europa durante el periodo de la Edad Media. Este paso se realizó mediante traducciones, convirtiéndose en un género literario desarrollado por ilustres figuras como, Perrault, Grimm o Andersen.

El origen de los cuentos se remonta a algo más de 4000 años, aunque estas creaciones no eran como las que conocemos hoy en día. En la antigüedad, los cuentos tal y como afirma Colomer Martínez (1999), no estaban destinadas a un público exclusivamente infantil. De hecho, Soriano (1995) indica que los cuentos “respondían al hambre y a las durezas de las condiciones de la vida de los campesinos hasta el siglo XVII”.

Fue a partir de la época barroca cuando los cuentos se recopilaron y se adaptaron a un nuevo público más refinado. Un claro exponente fue Charles Perrault, que en 1697 publicó sus cuentos procedentes de la tradición oral o escrita, y que realizó cambios para lograr una mayor aceptación por parte del público exquisito de la época. En este momento los cuentos todavía no estaban destinados a un público infantil, sino que se utilizaban para amenizar las veladas.

Fue en el siglo XVII cuando Ambrosio de Salazar fue llamado por el rey de Francia Luis XIII, para ser su profesor de español, nombrándole posteriormente secretario e intérprete. La originalidad de Salazar estribó en proponer para el conocimiento de la lengua

española, colecciones de cuentos y leyendas en las que demostraba una singular imaginación y un notable dominio de la lingüística (Arana Caballero, 2012).

A partir del siglo XVIII comienza a surgir una incipiente literatura infantil. Se considera al niño, por primera vez en la historia, como un ser con una personalidad propia, con sus necesidades y deseos. Y aunque al principio estas lecturas iban destinadas a ilustrarles sobre las normas de comportamiento, la gran demanda de historias tuvo como desencadenante, la publicación de libros especialmente para este público (Colomer Martínez, 1999).

Jean-Jacques Rousseau publicó en 1762 su *Emilio o De la educación*, donde argumentó que no había que considerar al niño como un adulto pequeño, sino que había que tener en cuenta sus características propias. Podemos decir por lo tanto, que los grandes pensadores de la época comenzaron a considerar la necesidad del niño por disponer de su propia literatura.

A comienzos del siglo XIX, la aparición del movimiento romántico con su exaltación del individuo, favoreció el auge de la fantasía. Es en este siglo cuando surge un interés por la recopilación de obras procedentes de la literatura popular, como fuente de inspiración. Así aparecieron en la primera mitad del XIX, importantes escritores que con el paso de los años, dieron lugar a grandes clásicos de la literatura (Arana Caballero, 2012).

Los hermanos Grimm, escribieron sus *Cuentos para la infancia y el hogar* (1812-1822), donde recopilaron narraciones populares en las que aparecían personajes que se conocerían en todo el mundo como: Pulgarcito, Blancanieves, Cenicienta o Caperucita Roja entre otros. Por su parte, Hans Christian Andersen continuó con la labor de los hermanos Grimm, con la publicación de *Cuentos para niños* (1835) que gozaron de un gran éxito.

Es en siglo XIX cuando al considerar a los niños como un público lector, se crean materiales exclusivos para ellos. Ello implicó que esta época se caracterizada por un aumento de la alfabetización que se extendió a la clase social obrera, incluyendo mujeres y niños. La ávida respuesta del público a mitos y cuentos de hadas supuso la base sobre la que se asentó el sector literario del XX (Colomer Martínez, 1999).

La industria literaria se consolida en el siglo XX, sobre todo en la segunda mitad, donde crece exponencialmente, y el marketing literario se fortalece para responder a la gran demanda de publicaciones. Es sobre todo durante esta en segunda mitad del XX, cuando la literatura infantil adquirió su autonomía y donde los intereses del niño son tenidos en cuenta por los escritores (Arana Caballero, 2012).

A lo largo de las diferentes etapas por las que han pasado los cuentos, han aparecido infinidad de estudios con el objetivo de clasificarlos, tales como los realizados por Aarner (1961), Thompson (1955-1958), Rodríguez Almodóvar (1989), etc. Pero quizás el más importante de ellos fue Vladimir Propp (1998) a través de su *Morfología del cuento* publicada en 1928.

La relevancia de Propp (1998) en la historia de los cuentos, radica en su análisis de la estructura de este tipo de narraciones, ya que dotó a los cuentos de una base teórica a través de su investigación y formulando su teoría acerca de la recurrencia de la estructura. El autor tras estudiar más de cien cuentos rusos, se percató de que la mayoría de las narraciones, tenían una estructura muy parecida. Por ejemplo, los personajes, aunque tuvieran caracteres muy distintos, desarrollaban acciones muy similares en todos los relatos.

En síntesis, desde su la aparición hasta nuestros días, los cuentos han servido para diferentes fines. La época en la que se sitúa el cuento, marca tanto la finalidad de las narraciones, así como el público para el que van destinadas. La evolución que han sufrido los cuentos para solventar las necesidades sociales y educativas, constituyen una variable recurrente a lo largo de la historia.

2.2.2 Estructura de los cuentos

No todas las manifestaciones literarias provenientes de la tradición oral popular son catalogadas como cuentos. El cuento es una narración corta, oral o escrita, donde el autor relata a los lectores una historia, es decir, una situación donde los personajes participan en una sola acción o conflicto con un solo punto temático. Su trama puede ser fantástica, con personajes y situaciones imposibles en la realidad, o bien puede ser verosímil, con personajes y situaciones que pertenecen al mundo real (López Nieves, 2013).

El esquema del cuento es el de planteamiento, nudo y desenlace (Arana Caballero, 2012). Tal y como afirma Cameron (2001), esta estructura sencilla está formada por una serie de eventos que se suceden de forma temporal y por un tema que se ha de superar.

Propp (1998) en su obra *Morfología del cuento* delimita una estructura fija compuesta de 8 categorías que aparece en los cuentos:

- Un comienzo o apertura.
- Introducción de los personajes.
- Escenario.
- Aparece un problema.
- Se desarrollan una serie de sucesos.
- Se soluciona el problema.
- Cierre.
- Moraleja.

Parte de esta la estructura típica de los cuentos radica en un inicio y un cierre distintivo de este tipo de narraciones, que transportan al lector a un mundo de fantasía con sus propias reglas. Algunas de las fórmulas que aparecen en los cuentos son: “Érase una vez”, “hace mucho, mucho tiempo”, “en un reino muy, muy lejano”, “vivieron felices para siempre”, etc.

A esta estructura fija de los cuentos, se incorpora una repetición cíclica de patrones lingüísticos y vocabulario. Esta naturaleza repetitiva del cuento facilitó su transmisión oral en la antigüedad, ya que debido a la escasa alfabetización de la población, una estructura sencilla y recurrente era un elemento clave para transmisión y conservación.

Asimismo, los cuentos además de poseer una estructura propia, gozan de unas propiedades lingüísticas inherentes al texto, que les diferencian de otro tipo de relatos.

2.2.3 El lenguaje de los cuentos.

Los cuentos disfrutan de una rica variedad de recursos lingüísticos. Por una parte, es muy común en este tipo de narraciones, que se produzca una repetición de patrones

gramaticales y de léxico, mediante los cuales los niños aprenden estructuras y amplían vocabulario sin ser conscientes de ello (Heathfield, 2011; Rinvoluti, 2004).

Por otra parte, es habitual que los cuentos estén narrados con vocablos inusuales como onomatopeyas, paralelismos, aliteraciones o metáforas. El propósito es lograr la atención del oyente o lector, favoreciendo la comprensión de la realidad y la memorización del nuevo vocabulario, tal y como señala Cameron (2001).

Las metáforas, por ejemplo, son un recurso característico que favorece la interpretación del mundo por parte del niño (Bettelheim, 1977). A menudo son usadas para ampliar la información sobre otros lugares y costumbres, modificando la percepción del menor sobre otras culturas Heathfield (2011).

Siguiendo a Cameron (2001), en los cuentos predominan dos modos de discurso: la narración y el diálogo. El primero se usa para describir los hechos acaecidos a los personajes en el tiempo y en el espacio y se caracteriza por el empleo del pretérito. En cuanto al diálogo, se utiliza como proceso comunicativo entre los personajes empleando el presente y el futuro como tiempos verbales predominantes.

Otra característica propia del lenguaje de los cuentos es el contraste entre el bien y el mal que se refleja en las historias. Así según Gordillo Santofimia (2011) esta disparidad es crucial tanto para la comprensión del texto, como para el desarrollo integral del niño. Los cuentos muestran personajes antagónicos que ayudan al niño a diferenciar entre ambos caracteres, ayudándole a crecer en autonomía y desarrollando su capacidad crítica.

Por último mencionar las ilustraciones que constituyen un recurso en sí mismo. La ilustración, de acuerdo con Goodman (2006), facilita el aprendizaje y la comprensión durante la narración, sirviendo de ayuda al niño para entender el contenido. Gordillo Santofimia (2011) añade que son un elemento de apoyo al texto, que proporcionan y amplían información, facilitando la lectura.

2.3 LOS CUENTOS COMO HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE DE LA LENGUA INGLESA.

2.3.1 Didáctica de la lengua inglesa a través de los cuentos. Ventajas.

Utilizar los cuentos en el aula, trae consigo una serie de ventajas para el alumno de lengua inglesa. Algunas de las virtudes que menciona Cameron (2001) se basan:

- a. En el enfoque holístico que proporcionan los cuentos para el aprendizaje de la lengua extranjera.
- b. En ejemplos claros y accesibles de los usos reales del lenguaje.
- c. Desarrollar actitudes positivas en los estudiantes hacia el inglés.

Wright (1996) y Ellis (2002) por su parte, señalan que los cuentos son un modo excelente para trabajar los aspectos del currículo educativo, no sólo los del área de lengua extranjera, sino también aquellos procedentes de otras áreas curriculares. A causa de esto, los cuentos resultan ser un recurso interdisciplinar al poder trabajar varias competencias educativas.

Si bien es cierto, según Wright (1996), los cuentos posibilitan tratar a la vez varios aspectos lingüísticos, logrando alcanzar la fluidez en el idioma, ya que mediante su uso, se trabajan al mismo tiempo, las 4 destrezas comunicativas (expresión oral, escrita y comprensión oral y escrita) que facultan al educando a comunicarse en diferentes contextos. Siguiendo con las aportaciones de Wright (1996), el alumno, mediante los relatos, desarrolla las habilidades pertinentes para lograr la comprensión general del texto. Tanto el léxico, como la estructura y los patrones gramaticales que se repiten, son característicos de los cuentos, y funcionan como elementos de apoyo para adquirir la comprensión oral y escrita en lengua inglesa.

El siguiente paso es lograr que el escolar desarrolle el discurso oral, es decir, que sea capaz de producir mensajes, ya que es una de las competencias fundamentales del currículo. Para ello es necesaria una correcta comprensión del cuento que permita experimentar sensaciones y emociones. Evidentemente prosperará la valoración y el

pensamiento crítico del menor sobre el cuento y comenzará a expresar sus gustos e impresiones sobre los diferentes elementos de la historia.

Otra de las ventajas del uso de los cuentos en el aula de inglés, es la motivación que produce en los niños. Un estudiante motivado puede alcanzar un buen dominio del inglés, con independencia de sus aptitudes. Por lo tanto, la actitud hacia la lengua puede ser aún más importante que la aptitud. Así, según Dörnyei (2003) la motivación determina la tasa de éxito en el aprendizaje de la lengua extranjera. Los cuentos motivan porque son una forma lúdica de aprender inglés y promueven una sensación de bienestar y relajación (Stoyle, 2003) y permiten además, trabajar en el aula con materiales auténticos conocidos por el alumnado (Hyland, 2007).

Pero no sólo el aprendizaje de una lengua es el dominio de las diferentes habilidades para comunicarse con los demás y decodificar sus mensajes. También se trata de una alteración de la propia identidad: la adopción de nuevos comportamientos sociales (Williams, 1994).

De acuerdo con Rinvulcri (2008), otra de las ventajas de la utilización de los cuentos, es que son un recurso didáctico del que dispone el profesorado para trabajar en las aulas con una creciente diversidad cultural. En estudios recientes, Heathfield (2011) afirma que la mayoría de los profesores de lengua inglesa, desempeñan su labor en centros educativos multiculturales. Esta nueva composición de las aulas, implica asimismo, nuevas dificultades para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ello, en estos contextos multiculturales, el profesor debe desarrollar una metodología basada en el aprendizaje cooperativo.

Heathfield (2011) demostró cómo esta diversidad en las aulas de idiomas, incrementa la curiosidad de los alumnos por conocer los cuentos de sus compañeros, que proceden de diferentes culturas. Se crea, por tanto, un ambiente de fraternidad y, de acuerdo con Stoyle (2003), se desarrollan valores de respeto y tolerancia hacia otras naciones.

En síntesis, los cuentos son recursos pedagógicos que permiten educar en contextos multiculturales, permitiendo al alumno alcanzar las habilidades para comunicarse en una variedad de contextos, incrementando su motivación e integrando conocimientos para

lograr un aprendizaje significativo que cristalice en un adecuado dominio del idioma anglosajón.

2.3.2 Cómo elegir un cuento

La literatura infantil goza de una gran variedad de cuentos, que permiten trabajar los bloques de contenidos recogidos en el Real Decreto 1513/2006 (Ministerio de Educación y Ciencia, 2006). Para seleccionar qué cuento es el más apropiado, es necesario tener claro los objetivos que queremos conseguir con la actividad.

Diversos autores a lo largo de sus publicaciones, han establecido unos criterios a tener en cuenta al elegir un cuento para el aula de inglés. Algunos a los que aluden son:

- I. La edad de los alumnos. Algunos cuentos necesitan ser adaptados a la edad y características del alumnado (Gordillo Santofimia, 2011).
- II. La Estructura. En palabras de Cameron (2001) es necesario seleccionar historias que sigan el esquema de los cuentos, por ejemplo con lenguaje y expresiones simples y frases que no sean excesivamente largas (Wright, 1996), para que sean más accesibles y reconocibles para los niños.
- III. El Argumento. Debe ser lo suficientemente interesante como para conseguir la atención del niño (Cameron, 2001) y mantener sus curiosidad durante el relato (Bettelheim, 1977). Tolkien en su obra *Sobre los cuentos de hadas* (1947) acuñó el término Eucatástrofe, enfatizando la importancia de que el argumento cambiara, y el protagonista no tuviera el destino terrible que le esperaba.
- IV. Los personajes. Es importante que el niño empatice con los personajes del cuento como afirma Stoye (2003), es decir, que el menor se sienta identificado con los protagonistas (Cameron, 2001).
- V. Los valores y actitudes. Hay que tener en cuenta que los valores que aparecen en los cuentos sean los adecuados, por ejemplo, algunos clásicos pueden reflejar roles sexistas (Ellis, 2002). Bettelheim (1977) afirma que el contexto de los cuentos

se parece poco a la sociedad en la que vivimos, sin embargo los valores y el mundo interno de los personajes con sus tribulaciones, son a los que se enfrenta el ser humano. Los niños aprenden de los relatos valores y actitudes positivas ante las dificultades.

- VI. Uso de ilustraciones. El uso de las ayudas visuales aportan información al texto, haciéndolo más atractivo a los ojos de los niños (Gordillo Santofimia, 2011). Para Goodman (2006), las imágenes son más favorables para aquellos estudiantes con un nivel inferior de inglés, porque funcionarán como un apoyo para seguir el argumento de la historia.
- VII. Vocabulario. Para poder comprender el argumento del cuento, las historias deben tener una cantidad adecuada de vocablos nuevos, para que los niños puedan seguir la historia y entiendan gran parte del mensaje. Las palabras nuevas que aparecen en el cuento podrán ser fácilmente descifrables a través de las ilustraciones y con el apoyo del profesor (Cameron, 2001).
- VIII. Los modos del discurso. En los cuentos predominan dos tipos: la narración y el diálogo. Según Cameron (2001), la decisión de elegir un texto con más o menos diálogo depende de los objetivos a alcanzar. Por ejemplo la narración dispone de recursos de patrones gramaticales, mientras que el diálogo es una buena herramienta para la expresión oral.

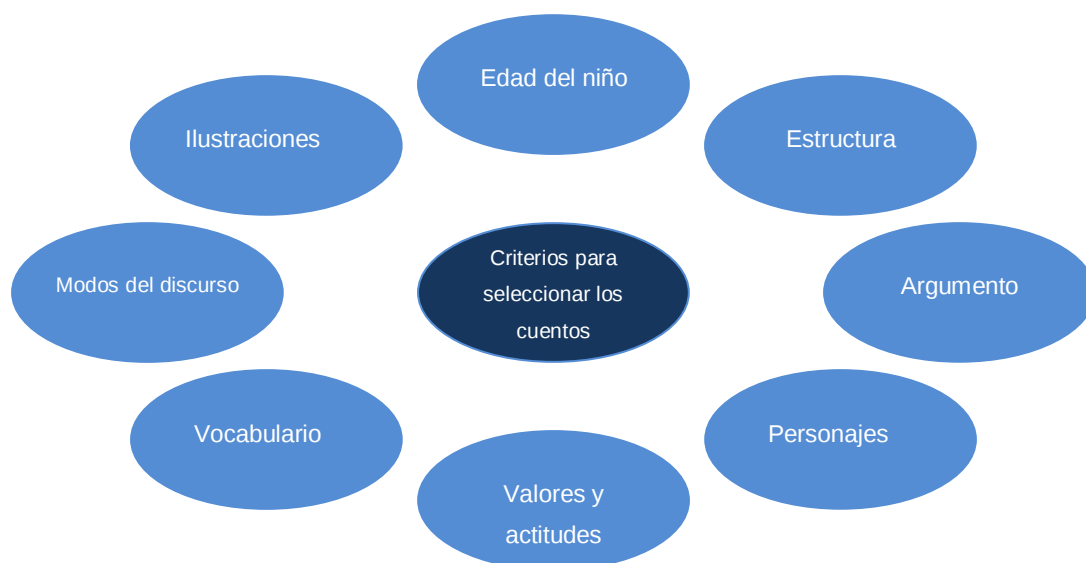


Figura 1. Criterios para la selección de cuentos. Elaboración propia

Por último, algunos criterios que hemos visto para seleccionar un cuento (ver Figura 1) tienen más peso que otros, si bien es cierto que el profesor de lengua extranjera debe considerarlos todos en menor o mayor medida. Contar un cuento implica como primer paso, elegir el cuento, para pasar posteriormente a la narración propiamente dicha.

2.3.3 Cómo contar un cuento.

Contar cuentos es una tarea muy satisfactoria tanto para los alumnos como para el profesor. Una vez que se escuchan las palabras “Érase una vez” se abre una puerta a nuevos mundos donde se puede dejar volar la imaginación (Wright, 1996). Aunque esta magia no es la misma si el cuento se narra, se lee o se escucha desde una grabación, como manifiesta Rinvoluti (2004).

Hay que distinguir, por tanto, entre contar cuentos y leer cuentos. Para Wright (1996) contar cuentos supone que el profesor se involucre más en la narración, ya que es consciente si los niños se sienten atraídos por la historia y si entienden el mensaje. Le va a permitir además utilizar el lenguaje no verbal con una mayor libertad y enfatizar determinados pasajes o palabras. Por el contrario leer un cuento, impide mantener ese contacto constante con el alumnado y puede llevar al profesor a perderse entre sus páginas, olvidándose de su público.

Uno de los elementos clave para contar un cuento, es la voz del interlocutor, tal y como destaca Rinvoluti (2008), ya que es un potente generador de imágenes mentales que facilita el seguimiento del argumento, como si de una película se tratase. Asimismo, la voz tiene la cualidad de mostrar los diferentes estados emocionales por los que atraviesan los personajes.

Otra de las consideraciones a valorar al contar un cuento, es encontrar un lugar apropiado en el aula. Mantener una adecuada disposición de las mesas en la clase, crea, según Mourão (2009) un clima apropiado para la escucha activa. Este autor (Mourão, 2009) sugiere organizar las sillas en una parte del aula o incluso sentarse en el suelo, de forma que todos los alumnos tengan una adecuada visión del profesor.

Para finalizar, y en palabras de Rinvolutri (2008) la magia y la capacidad de atracción de los cuentos reside, en que durante la narración, el profesor está en comunicación directa con el alumnado, haciendo del cuento su propia historia.

2.4 EL CUENTO EN EL ENTORNO TECNOSOCIAL Y EDUCATIVO.

2.4.1 El uso de las nuevas tecnologías en la Educación Primaria. El uso de las TAC.

En los últimos años, el uso de las nuevas tecnologías y su presencia en todos los ámbitos de nuestra vida, han cambiado nuestra forma de ver y de interaccionar con el mundo. La forma de recibir y transmitir información, relacionarnos, trabajar y comunicarnos, ha evolucionado en las últimas décadas. Las tecnologías de la información y de la comunicación forman parte de nuestra cotidianeidad y de cada una de las acciones que emprendemos a diario.

Es por tanto que ha existido una demanda de aprendizaje de las tecnologías, haciendo necesario que el sistema educativo satisficiera esa necesidad. A causa de esto, el conocimiento de las tecnologías se ha ido incorporando al currículo educativo a lo largo de las diferentes etapas. La Educación Primaria no ha sido una excepción, ya que mediante la competencia digital se hace referencia al desarrollo de las habilidades necesarias para el manejo de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC).

Uno de los principales objetivos, ha sido alcanzar un conocimiento y dominio de las TIC, tanto por parte de los profesores como del alumnado. Ello implica convertir los recursos tecnológicos disponibles, en elementos cotidianos y habituales en las aulas. A principios de nuestro siglo, Gros (2002) indicaba que el logro en la educación era conseguir que el uso de los ordenadores en las aulas, fuera tan cotidiano como la pizarra y los libros de texto.

Si bien es cierto que los alumnos que cursan en la actualidad la Educación Primaria, parten de que la tecnología digital ha estado presente en sus vidas desde el principio, y su proceso de aprendizaje es opuesto al de los estudiantes de hace décadas. Son los que ha denominado Prensky (2010), “los nativos digitales” (p.5). En contraposición el profesorado

existente en las aulas ha recibido la denominación de "inmigrantes digitales" (Prensky, 2010: p.5), haciendo referencia a aquellos que no han nacido en la vorágine de las nuevas tecnologías. Para poder participar ambos en el proceso de enseñanza aprendizaje y romper la brecha generacional, ha sido necesario la inclusión de las nuevas tecnologías en el aula para poder desempeñar la labor docente (Fernández, 2006).

En definitiva, la importancia de las TIC radica en lograr el aprendizaje de la tecnología, para alcanzar la autonomía del alumno y desarrollar su valoración crítica hacia las diferentes herramientas y fuentes disponibles a su alcance.

Si bien es cierto que se ha producido en los últimos años un cambio en la mentalidad, ya que el conocimiento de las TIC no muestra un impacto real en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es por ello que en el ámbito educativo se ha pasado del concepto de aprendizaje de la tecnología, al aprendizaje con las tecnologías. Es aquí donde entran en juego las tecnologías del aprendizaje y del conocimiento (TAC).

Las TAC dirigen las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) hacia unos usos más pedagógicos, que involucran a profesor y a alumno, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje (Lozano, 2011). Este cambio de paradigma se centra en una evolución lógica desde la adquisición de los conocimientos necesarios para su uso, hacia la adquisición de competencias para aprender a aprender (Balagué, 2013).

Una de las razones del cambio radica en el surgimiento de múltiples herramientas tecnológicas para las que son necesarios unos conocimientos mínimos y por encima de todo, el saber cómo usarlas apropiadamente para influir en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Claramente, este panorama favorece el debate que ha surgido en algunos ambientes educativos, en torno al área TIC/TAC, para referirse a ambas funciones, la informática y la pedagógica, que están interrelacionadas (Lozano, 2011).

En definitiva, a través de las nuevas tecnologías hemos recuperado la función social de la información. La unión que se ha producido entre la sociedad y las tecnologías ha llevado a la evolución de las TIC a las TAC, es decir, a un cambio entre el objetivo de promover una enseñanza que domina las tecnologías, a una nueva enseñanza para aprovechar las

tecnologías para el aprendizaje, tal y como afirma la profesora Reig Hernández (OEI, 2012).

Es por ello, que nuestra propuesta para la mejora del aprendizaje de la lengua inglesa, está basado en el uso de los cuentos por medio de las TAC, tanto por las ventajas que hemos expuesto en capítulos anteriores, como por ser una de las principales tendencias en tecnología y educación a medio plazo, tal y como se afirma en el Internacional Horizon Report (Johnson, Smith, Willis, Levine, & Haywood, 2011). Asimismo somos conscientes de la importancia que la educación se dirija hacia las TEP, tecnologías del empoderamiento y del aprendizaje, de manera que los alumnos vayan siendo conscientes de las posibilidades futuras para participar en la vida pública.

2.4.2 El cuento en el entorno tecnológico.

Los seres humanos se sienten motivados con las historias narradas tal y como afirma Reig Hernández (2011) por tres razones. Primero porque el cerebro busca significados, y los cuentos ayudan a dar sentido a lo que ocurre a nuestro alrededor. Segundo porque al ser animales sociales disfrutamos al relacionarnos con otras personas y escuchar sus historias. Y tercero, como forma de transmitir información a los demás y aprender de los demás. A causa de esto las historias siguen estando muy presentes en los entornos tecnológicos demandadas por la sociedad. En la actualidad la forma que tenemos de acercarnos a los cuentos, a estas las historias, ha cambiado.

En el International Horizon Report (Johnson, et al. 2011) se menciona, el incremento en el uso de los libros electrónicos y de aplicaciones relacionadas con los cuentos para dispositivos móviles. La tecnología posibilita una nueva visión de los cuentos y de la forma de interaccionar del usuario con ella. La escuela, como entorno en el que se desenvuelve el niño, no debe obviar estas tendencias en tecnología y educación, adoptando en la medida de los posible, actividades que integren las TAC en la rutina de aula.

A lo largo de la evolución, el ser humano ha aprendido a través de historias, el escritor Jostein Gaardner (2010) va más allá afirmando, que nuestro cerebro está diseñado para aprender a través de las historias y no memorizando enciclopedias. Vivimos en un mundo rodeados de tecnología donde los nativos digitales interaccionan constantemente con ella.

El sistema educativo debe adoptar nuevas metodologías actuales para que no se produzca una brecha entre lo aprendido en clase, con la realidad exterior. Es por ello que en los últimos años haya aumentado la importancia del transmedia, es decir, que el mensaje se adapte a los distintos medios tecnológicos (Johnson, et al. 2011).

Un ejemplo de ello, es un vídeo que se popularizó a través de Youtube, en el que una bebe de menos de un año, piensa que una revista es un Ipad que no funciona. Este vídeo muestra la incredulidad de un nativo digital, al interaccionar con una revista como si fuera una interfaz táctil (Users Experiences Work, 2011).

El conocimiento de la lengua extranjera va a permitir al alumno interaccionar, comunicarse y participar en la red. Es importante que el profesor de lengua inglesa en una sociedad caracterizada por la sobreinformación, inculque una serie de valores para que el alumno desarrolle su valoración crítica y sepa discernir fuentes y entornos adecuados. Es por tanto que se hace fundamental educar en valores y para ello los cuentos son una herramienta valiosa, que nos permiten orientar al alumno en la tolerancia, respeto, empatía y la solidaridad. La tecnología es igual para todos, pero los valores que mueven a las personas son diferentes (OEI, 2012).

En síntesis, en entornos tecnológicos es necesario que los niños desarrollen la capacidad de valoración crítica a la hora de enfrentarse a la información y a diferentes fuentes. El educador ha de actuar como guía y orientador para que el alumno aprenda a hacer las preguntas correctas con el fin de filtrar la información. En este ambiente, el uso de los cuentos mejorará la capacidad del alumno para comunicarse en la lingua franca por excelencia de entornos tecnológicos, proporcionando valores de empatía, respeto y tolerancia.

Con la propuesta que presentamos a continuación, pretendemos que el niño en un futuro pueda desenvolverse en entornos internacionales de participación, guiándose por unos valores adecuados para su desarrollo integral como persona.

CAPÍTULO III. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

3.1 PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.

La propuesta de intervención presenta una serie de actividades basadas en los cuentos y diseñadas con las TAC, que nos permiten mejorar la competencia en lengua inglesa.

El objetivo es presentar una serie de tareas para el aprendizaje de la lengua inglesa basadas en un cuento tradicional. Para ello analizaremos algunas de las herramientas TAC existentes en Internet, que los profesores pueden utilizar en las aulas, tanto para diseñar actividades, como para desarrollar las destrezas comunicativas de los alumnos.

La propuesta de intervención está dirigida a los alumnos de 4º curso de Educación Primaria. Se desarrollará a lo largo de 3 semanas, con un total de 6 sesiones de duración, que tendrán lugar en el aula de informática. Para la realización de las actividades es necesario disponer de ordenadores de aula, proyector y pizarra digital

3.1.1 Análisis de las herramientas TAC.

El entorno tecnológico en el que nos desenvolvemos, nos proporciona diferentes herramientas para aplicar en la didáctica de la lengua inglesa. Para llevar a cabo la propuesta de intervención hemos hecho uso de la herramienta Blogger de Google, para la creación de un blog de aula.

La propuesta gira en torno al blog de aula (ver Figura 2) que hemos creado: [Neverland](http://neverland-english.blogspot.com.es/)¹ en la siguiente dirección web (<http://neverland-english.blogspot.com.es/>). El blog de aula va a suponer nuestro medio de trabajo. En él se han insertado las actividades a realizar antes, durante y después del cuentacuentos. Para ello se han seleccionado las herramientas TAC necesarias para el diseño y creación de las tareas a realizar.

¹ Se facilitan hipervínculos para acceder tanto al blog, como a las actividades y a los programas usados para diseñarlas.

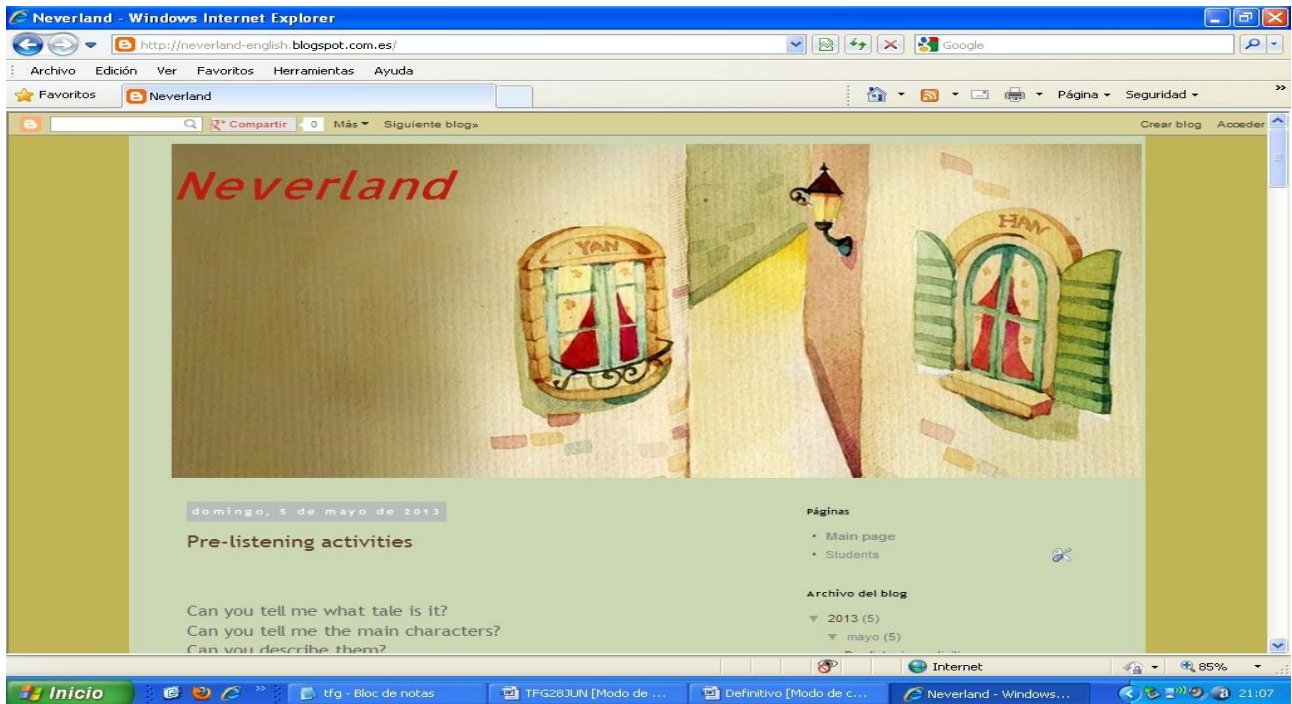


Figura 2. Blog de aula [Neverland](http://neverland-english.blogspot.com.es/).

Hay varias clasificaciones de blogs pero siguiendo la realizada por Campbell (2003), el blog de aula constituye un espacio compartido donde el profesor y los alumnos pueden generar y editar información, participando en su aprendizaje. Es uno de los recursos que va a permitir al profesor exponer temas a debatir, realizar ejercicios, compartir otras direcciones web, etc. Y a los alumnos, los va a posibilitar la creación de contenidos, desarrollando habilidades de investigación y la interacción con sus compañeros. Los blogs de aula son por tanto el resultado de un trabajo compartido por parte del profesor como de los alumnos.

El blog de aula nos va a permitir crear e insertar actividades, diseñadas a través de los diferentes programas de autor. Los estudiantes que actualmente están en la educación primaria son nativos digitales, por lo tanto combinar en las aulas la metodología tradicional cara a cara con las TAC, favorece la motivación de nuestros alumnos así como su autonomía para el aprendizaje.

Utilizar un blog de aula favorece crear entornos personales de aprendizaje y participación, donde el alumno guiado por el profesor y por la temática del cuento, interaccionará y participará con el resto de sus compañeros. Además las familias de los alumnos podrán consultar su trabajo y el de sus compañeros.

El diseño de las actividades se ha realizado a través de diferentes tipos de software gratuito. Algunos de ellos requieren una instalación del programa en el propio ordenador, como es el caso de *Hot Potatoes*, mientras otros no requieren ningún tipo de descargas, como es el caso de *Voki*.

[Wordle](#), es un software online que permite crear nubes de palabras con el texto que nosotros le proporcionemos. El programa resalta las palabras que aparecen con mayor frecuencia en el texto. Además permite hacer diferentes cambios en la tipografía, colores, letra, diseño, etc. De esta forma podemos crear esquemas de palabras que visualmente son muy atractivos y faciliten la memorización. Dentro de las ventajas del programa son las opciones de imprimir, guardar, o insertar la nube de palabras en un blog, de nuestro resultado final.

Con este programa conseguiremos que los niños sean conscientes de la utilidad y la simplicidad de crear las palabras clave del cuento seleccionado, para entender la historia. De esta forma aprenderán cómo usar el programa para su propio aprendizaje.

Para crear distintas actividades se ha elegido el programa de autor [Hot Potatoes](#) ya que permite diseñar diferentes tipos de tareas instalando el programa en el ordenador. Consta de 6 aplicaciones dependiendo del tipo de ejercicios que queramos diseñar. En nuestra propuesta hemos utilizado las siguientes:

- JCLOZE: actividades para rellenar los huecos.
- JCROSS: para realizar crucigramas.
- JMX: actividades de frases desordenadas.
- JQUIZ: pruebas de respuestas orales

Con esta herramienta el profesor puede desarrollar cualquier tipo de actividad para que los alumnos practiquen las cuatro destrezas comunicativas (comprensión oral, comprensión escrita, expresión oral, expresión escrita.)

[Voki](#), es el programa que hemos utilizado para crear audios a través de un texto escrito, eligiendo desde el tipo de acento que deseamos, hasta el tipo de avatar que queremos mostrar. La herramienta dispone de una interfaz muy intuitiva, en la que los alumnos

podrán comprobar cómo pueden ellos mismos realizar audios para mejorar su comprensión oral y su expresión oral.

[Story maker](#) es una aplicación muy sencilla para que los niños creen sus propios cuentos a partir de tres temáticas disponibles. La herramienta permite enriquecer la historia con un vocabulario disponible. Con este programa los alumnos podrán realizar multitud de historias sencillas, aprendiendo a su vez vocabulario nuevo.

[My story maker](#) es una aplicación muy intuitiva para escribir cuentos. Permite seleccionar los personajes de la historia de entre varias sugerencias como un científico, una sirena, un fantasma, etc. Cuando tenemos la narración finalizada podemos tanto imprimir, como insertar un enlace en un blog que nos lleve a la versión en PDF. Este programa permite una mayor libertad creativa, los niños aprenderán jugando y por tanto lograremos un mayor aprendizaje, tanto en habilidades como en persistencia, motivación, etc., tal y como reflejan las últimas tendencias en Gamificación en el International Horizon Report (Johnson, et al. 2011).

Para insertar los ejercicios en el blog hemos usado [Dropbox](#) que nos permite disponer de los documentos y compartirlos en el blog a través de un enlace y de [Slideshare](#).

3.1.2 Análisis del cuento seleccionado. Pinocho.

Hemos seleccionado el cuento de *Pinocho* (ver anexo I) por los valores que representa, así como la sencillez del lenguaje utilizado. En el cuento predomina la narración frente al diálogo, la estructura sencilla con frases cortas y asequibles. Predominan los verbos en pasado simple, y un lenguaje acorde a la edad del alumno. En cuanto a los valores que transmite la historia de Pinocho, destacan la amistad, la empatía, la responsabilidad, la sinceridad y el amor.

El cuento nos va a permitir mejorar las destrezas comunicativas del alumnado y trabajar la motivación. El uso de las herramientas TAC con el cuento, nos ayudan a que el alumnado se involucre en las tareas y comprenda la importancia de usar la tecnología para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.1.3 Cronograma

La propuesta de intervención se desarrolla a lo largo de 3 semanas de duración con dos sesiones por semana, con un total de 6 sesiones de 50 minutos cada una.

Tabla 3. Cronograma de actividades

		SEMANA		
	ACTIVIDADES	1	2	3
1º SESIÓN	Recogida de conocimientos previos			
	Qué es y qué no es un blog			
	Consultar diferentes blogs de aula			
2º SESIÓN	Familiarización con el blog Neverland			
	Actividades pre-listening Wordle			
	Cuentacuentos			
	Actividades post-listening			
3º SESIÓN	Cuentacuentos (2º lectura)			
	Creación de nubes de palabras: verbos en pasado y vocabulario			
	Publicación de contenidos en el blog			
4º SESIÓN	My Story Maker			
5º SESIÓN	Puesta en común			
6º SESIÓN	Puesta en común(continuación)			

Elaboración propia

3.1.4 Actividades.

Pre-listening activities

Las actividades del pre-listening se realizan en las sesiones 1 y 2. El profesor llevará a cabo una recogida de conocimientos previos de los alumnos sobre los blogs. Posteriormente explicará qué son y qué no son los blogs con el objetivo que el alumnado sea capaz de discernir diferencias y similitudes y mostrará el blog de aula de la clase. Seguidamente se realizará la actividad inscrita en el blog de aula de la nube de palabras.

Esta actividad ha sido diseñada con el software *Wordle* (ver Figura 3). Hemos creado una [nube de palabras](#) con los términos más característicos del cuento de Pinocho. Pretendemos que con un golpe de vista los alumnos sepan responder a una serie de preguntas simples referidas al cuento, los personajes y la trama. La nube de palabras permite que un texto resulte un elemento muy visual que facilite el aprendizaje, al estimular la memoria fotográfica, y dejando claro los conceptos claves del texto.

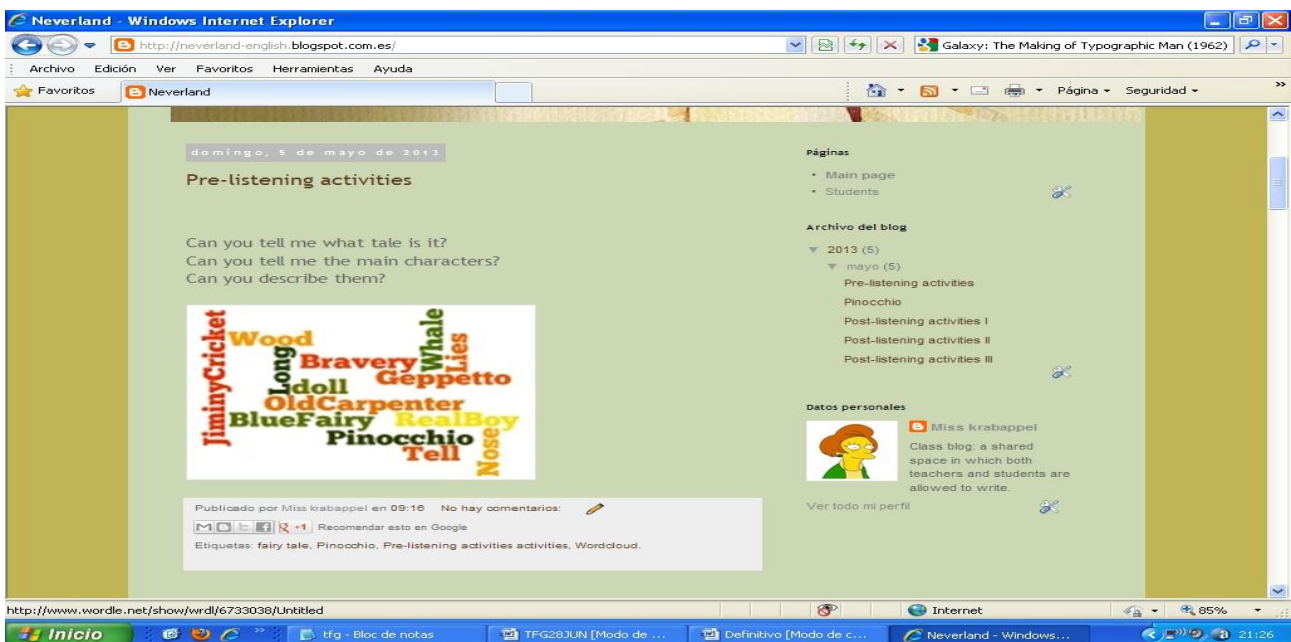


Figura 3. Pre-listening activity

Listening

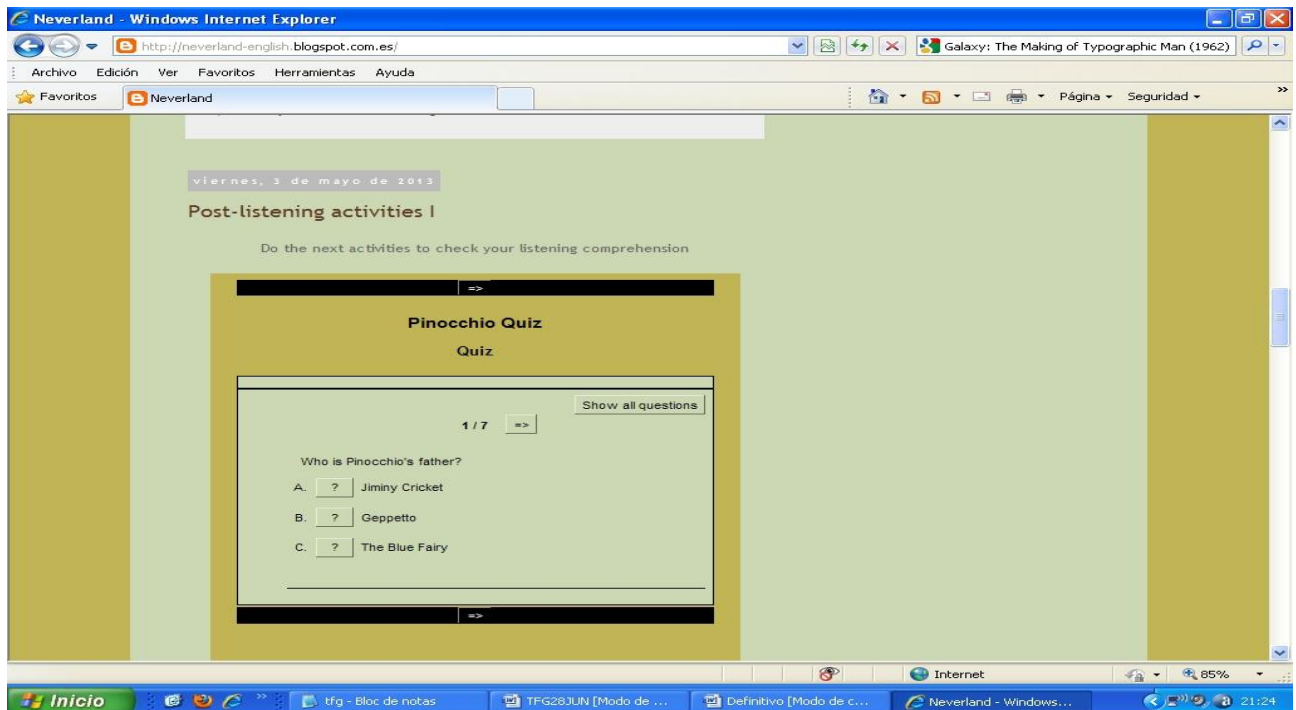
[Actividad](#) que se realiza en la segunda sesión. Durante la narración del cuento, el profesor como apoyo visual, utilizará el programa *slideshare* para visionar las imágenes (ver Figura 4) que acompañan al texto y que servirán de orientación al relato.



Figura 4. Presentación de imágenes que acompañan al cuento.

Post- listening activities

Una vez realizada la lectura del cuento de *Pinocho*, los estudiantes tendrán que realizar las actividades diseñadas para comprobar la comprensión oral. Las actividades de este grupo se han diseñado a través *Hot Potatoes*. La [primera actividad](#) es un test de respuesta única (ver Figura 5), en el que los estudiantes deberán seleccionar la respuesta



correcta.

Figura 5. Test de respuesta única realizado con *Hot Potatoes*

Una vez seleccionada una opción, el sistema les indicará si la respuesta es correcta o incorrecta y tendrán un máximo de dos intentos.

En el [segundo ejercicio](#) los alumnos deben solucionar un crucigrama (ver Figura 6) con ayuda de las pistas que proporciona el ejercicio. El vocabulario proviene del cuento facilitando la memorización del léxico aprendido y su agilidad en el manejo de las nuevas palabras.

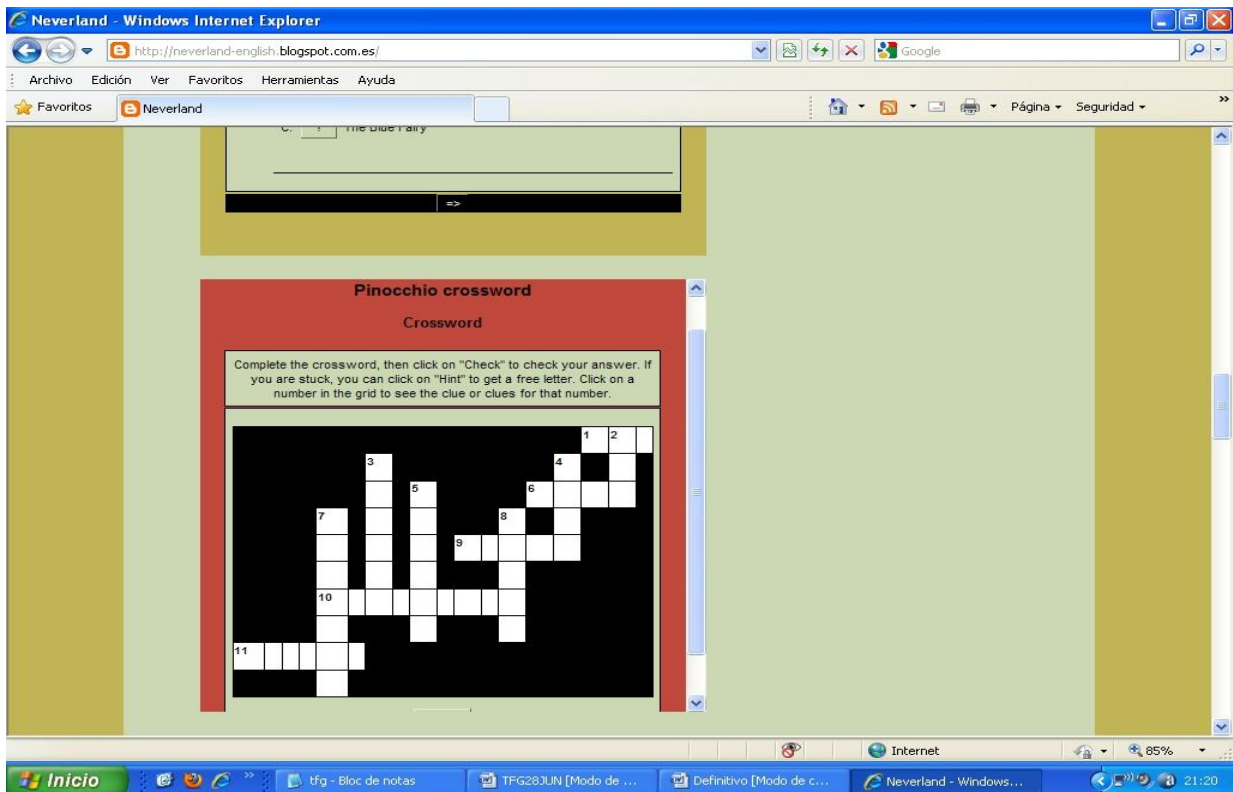


Figura 6. Crucigrama realizado con *Hot Potatoes*

En el [tercer ejercicio](#) se ha creado un audio con una parte del cuento a través de *Voki*, los niños deberán escuchar tres veces la grabación para poder rellenar los huecos del ejercicio de comprensión lectora que ha sido creado con *Hot Potatoes* (ver Figura 7).

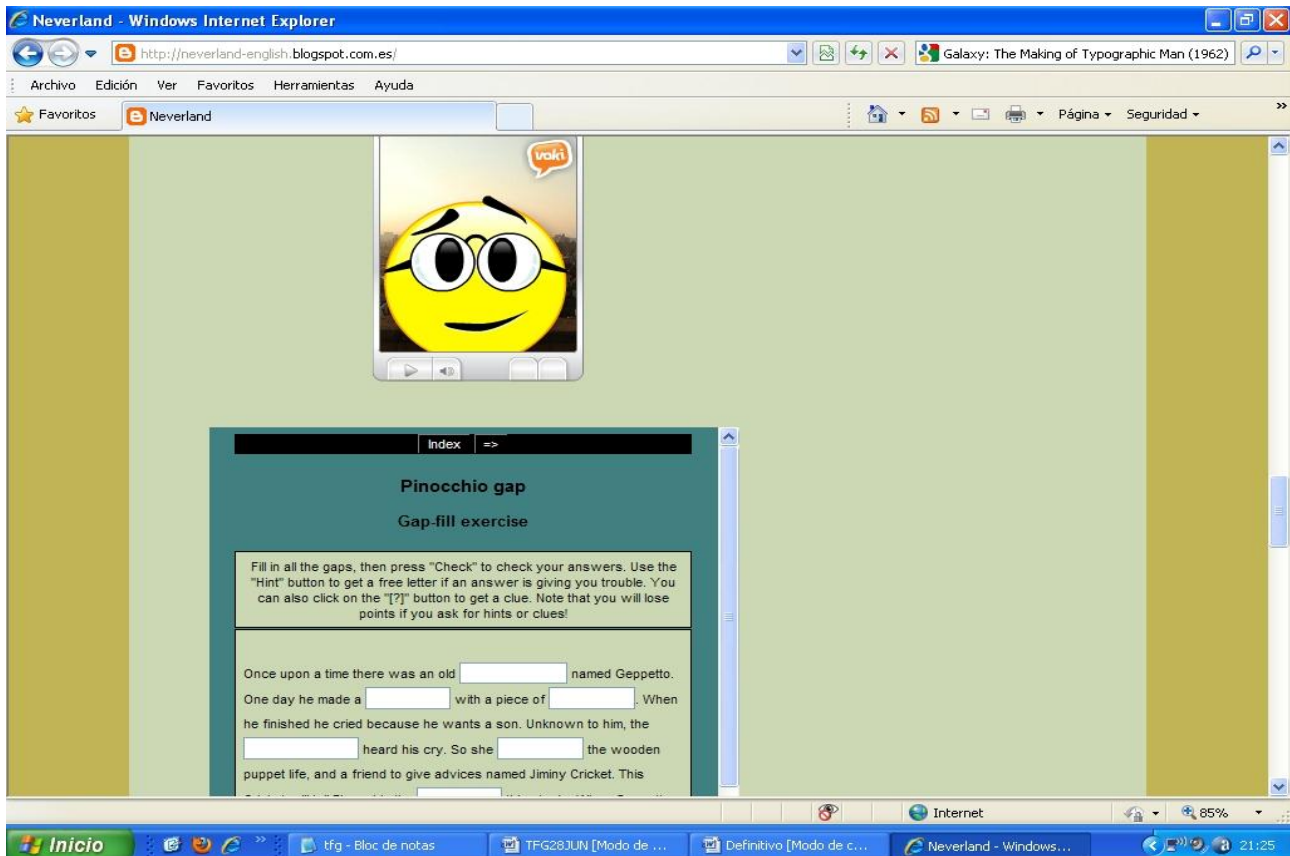


Figura 7. Actividad de comprensión oral realizada con Voki y Hot Potatoes

La cuarta actividad consiste en crear un cuento a través de la aplicación del *British Council*, *Story Maker* (ver Figura 8), en la que los alumnos crearán un cuento con una estructura y vocabulario prefijado.

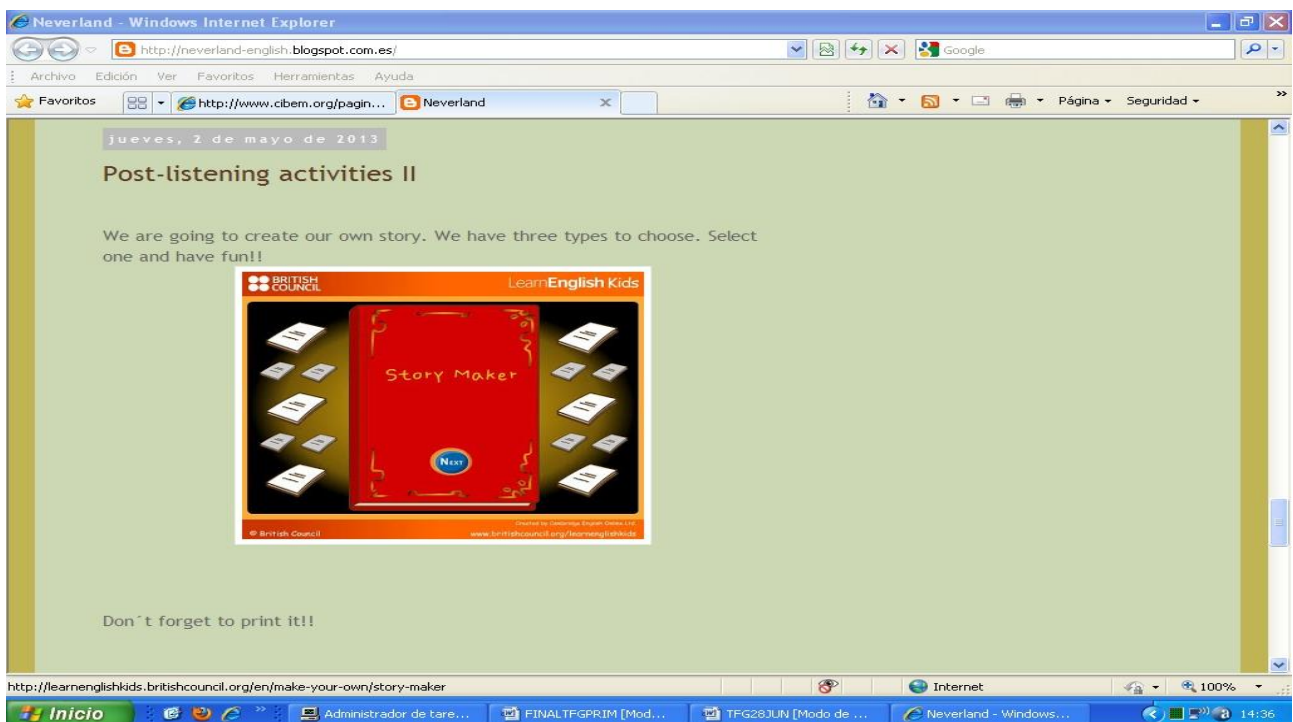


Figura 8. Actividad de creación de un cuento con *Story Maker*

La [quinta actividad](#) programada para la 3º sesión, consistirá en que los alumnos han de crear dos nubes de palabras a través del software *Wordle*, una con los verbos en pasado de la historia, y otra con el vocabulario (ver Figura 9).

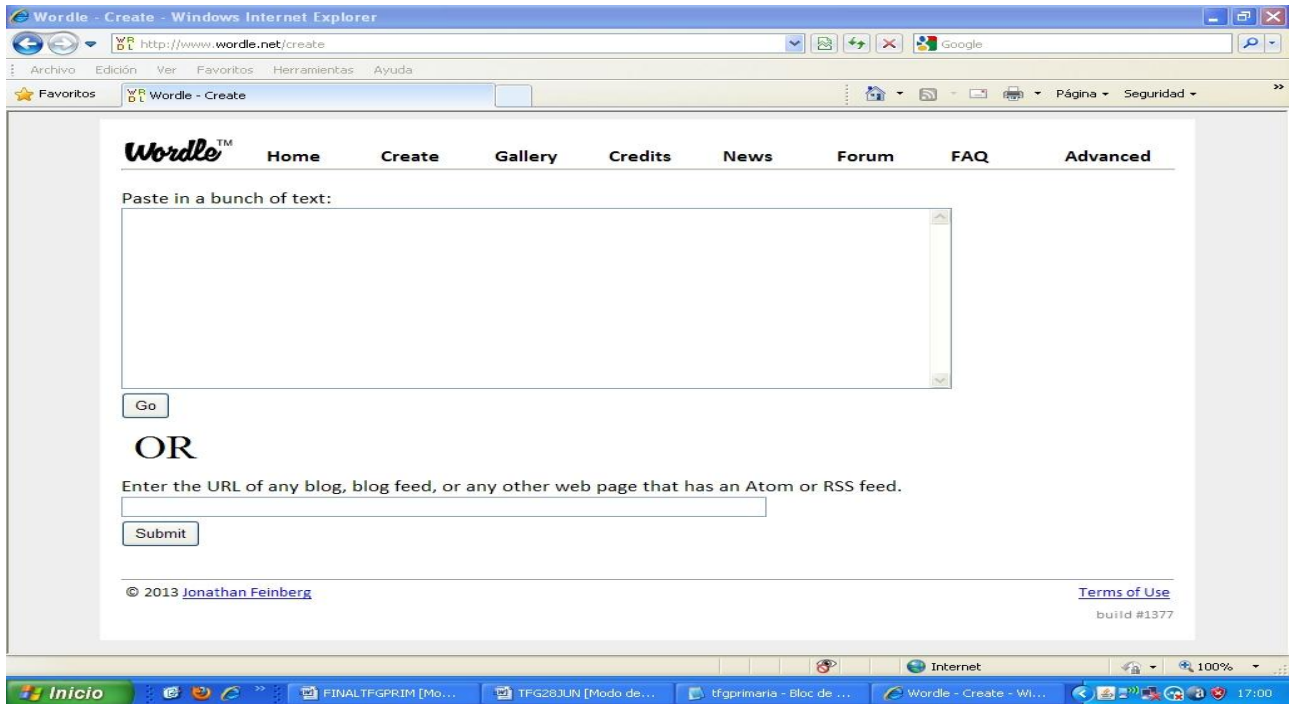


Figura 9. Aplicación *Wordle* para crear nubes de palabras

La [sexta actividad](#) se llevará cabo en la 4º sesión y en ella los alumnos crearán un cuento a través de la aplicación *My Story Maker* (ver Figura 10). Una vez finalizada deberán subirla al blog de aula a través del link que proporciona la propia aplicación para insertarlo en el blog de aula y en las siguientes sesiones pondrán en común su historia.

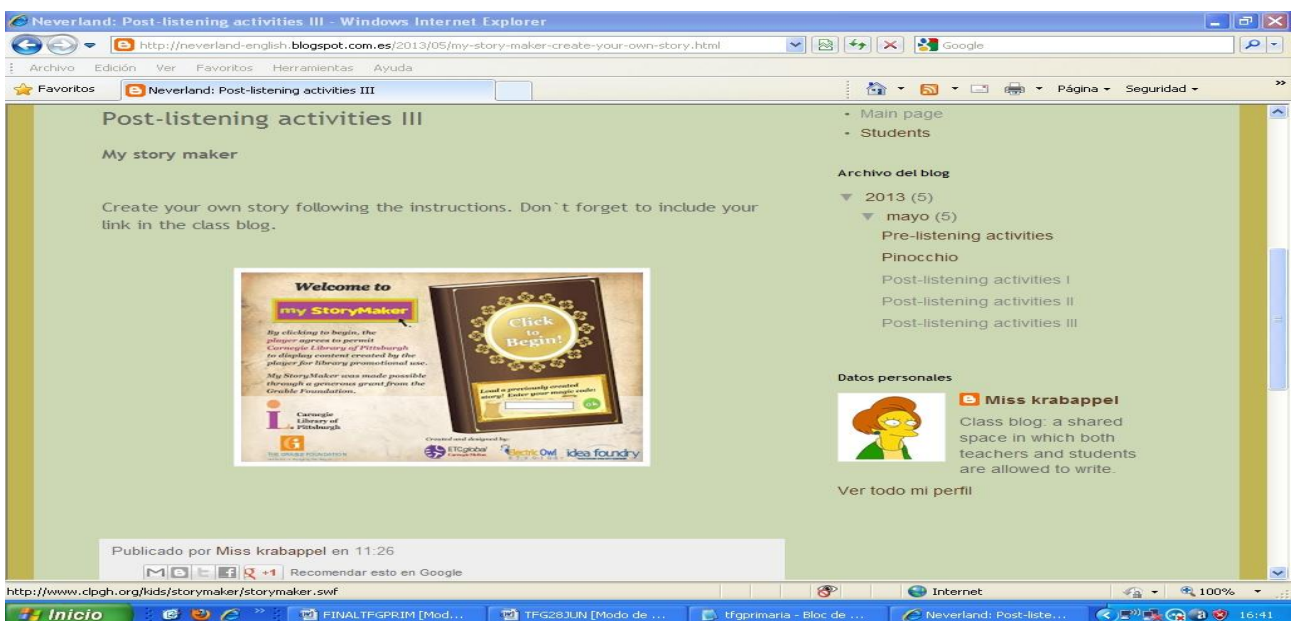


Figura 10. Actividad de creación de un cuento con *My Story Maker*.

En síntesis, nuestra propuesta ha tratado de poner en contacto al niño con los valores que consideramos necesarios para lograr su correcto desarrollo como persona. Las actividades han sido diseñadas con software sencillos de utilizar y que pone al alcance del alumnado las tecnologías actuales. Todo ello con el fin de alcanzar un correcto dominio de la lengua inglesa afianzando la motivación del alumno por su aprendizaje.

CAPÍTULO IV. CONCLUSIONES Y PROSPECTIVA

En este capítulo final del trabajo pretendemos desarrollar las conclusiones y la prospectiva de nuestra línea de investigación.

En referencia a nuestro objetivo general “desarrollar una propuesta de intervención basada en los cuentos, para mejorar el aprendizaje de la lengua inglesa en 4º de primaria, a través de herramientas TAC” se ha logrado alcanzar en primer lugar, al seleccionar el cuento de *Pinocho* para la propuesta de intervención, que cumple con los requisitos desgranados a lo largo del presente trabajo. En segundo lugar, hemos hecho uso de las herramientas TAC mediante la creación del blog de aula, que se convierte en un espacio común para compartir conocimientos y en el que se han insertado actividades diseñadas con diferente software, que permiten al alumno comprobar, tanto sus conocimientos, como hacer uso de las tecnologías para su propio proceso de enseñanza-aprendizaje.

En cuanto al resto de objetivos planteados en el trabajo, los denominados objetivos específicos, podemos afirmar que éstos últimos también han sido conseguidos:

a) “Conocer el origen de los cuentos. Características propias y ventajas”.

Hemos visto a lo largo del presente trabajo cómo los cuentos se han ido utilizando para diferentes fines a lo largo de la historia. Los relatos se han ido narrando desde la época del Paleolítico, donde las pinturas rupestres contaban historias, hasta nuestros días donde los cuentos con una estructura y un lenguaje propio, facilitan el aprendizaje de aspectos básicos de la lengua inglesa y colaboran en el desarrollo de valores esenciales para el crecimiento integral del niño.

b) “Determinar los aspectos didácticos de su uso en el aula de inglés”.

Diversos autores citados en el trabajo, afirman la importancia de los cuentos para poder aplicar en el aula aspectos relativos al currículo educativo de la lengua inglesa y de otras áreas. Los cuentos son un recurso didáctico en sí mismo al favorecer la motivación de los alumnos hacia la lengua extranjera y al facilitar su aplicación en contextos de diversidad cultural.

c) “Descubrir cómo seleccionar un cuento para el aprendizaje de la lengua inglesa”. Hemos analizado diferentes variables a tener en cuenta a la hora de elegir un cuento, si bien es cierto que el profesor de lengua inglesa ha de valorarlos en general, pero dependiendo de los objetivos a lograr otorgará más peso a unos u a otros.

d) “Entender el papel de los cuentos en los entornos tecnológicos.”

La sociedad evoluciona hacia entornos de personales de aprendizaje y participación. Los profesores de lengua inglesa debemos aprovechar los medios que tenemos al alcance para lograr que el alumno se implique en su proceso de enseñanza-aprendizaje. El dominio del inglés permite a los estudiantes poder participar en la sociedad del conocimiento compartiendo información y colaborando en los entornos tecnológicos. Pero este aprendizaje de una segunda lengua debe ir enlazado con el aprendizaje de desarrollar el pensamiento crítico del alumno, para que sea capaz de discernir el buen uso de la información y de la tecnología que debe hacerse. Los cuentos facilitan el desarrollo de ese pensamiento crítico y se caracterizan por provocar en el receptor una serie de valores como la empatía, la solidaridad, la tolerancia. Valores que ayudan al alumno a desenvolverse en una realidad poblada de sobreinformación.

La limitación principal del trabajo es por su propia naturaleza una propuesta de intervención. Sería necesario poner en práctica durante un curso académico, el uso de los cuentos en el proceso de enseñanza-aprendizaje y comprobar cómo evoluciona el conocimiento de la lengua inglesa, la fluidez, la precisión, la motivación, y la iniciativa de los alumnos en el uso de las TAC.

En síntesis, es necesario que en proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua inglesa se tengan en cuenta los contextos en los que en un futuro se desenvolverá el alumnado. Tanto para educar con el objetivo de alcanzar un conocimiento y un dominio de la L2 aceptable, como para hacer un buen uso de ese conocimiento.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aarner, A. (1961). *The Types of the Folktale: A Classification and Bibliography*. Helsinki.: The Finnish Academy of Science and Letters.

Agencia EFE. (19 de julio de 2007). El confidencial. *La versión inglesa del último Harry Potter, a la venta en España en la madrugada del sábado*. Recuperado el 3 de junio del 2013 de http://www.elconfidencial.com/cache/2007/07/19/90_version_inglesa_ultimo_harry_potter_venta_espana_madrugada.html.

Arana Caballero, R. (2012). Tema 2: Breve aproximación histórica a la literatura infantil

Balagué, F. *Slide share*. de "Las TIC TAC en educación. ¿Lo hacemos? ¿Porqué? ¿Cómo?". Recuperado el junio de 2013,: <http://www.slideshare.net/fbalague/tictac-en-educacin-3542071>

Bettelheim, B. (1977). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Grijalbo.

Cameron, L. (2001). *Teaching languages to young learners*. Cambridge: Cambridge University Press.

Carlos Rebolledo, R. (2012). El papel del cuento en Educación Infantil. *Revista digital de la Junta de Castilla y León*. V 8, 3-5. Recuperado de http://www.revistas.educa.jcyl.es/revista_digital/images/stories/revista_pdf/08_octubre_2012.pdf

CIA. (2013). *The World Factbook*. Obtenido de <https://www.cia.gov/library/publications/the-world-factbook/fields/2098.html>

Colomer Martínez, T. (1999). *Introducción a la literatura infantil y juvenil actual*. . Madrid: Síntesis.

Collodi, C. (2011). *Pinocho*. Barcelona: Sol90

- Dörnyei, Z. (2001). *Motivational strategies in the language classroom*. . Cambridge: Cambridge university press.
- Ellis, G. (2002). Learning English through stories and the technique of storytelling. *The journal* , 13, 6-12. Recuperado de <http://www.britishcouncil.org/portugal-inenglish-2002s-learning-english-through-stories.pdf>
- Gardner, J. (28 de mayo de 2010). *El País* . Recuperado el 27 de junio de 2013 de http://cultura.elpais.com/cultura/2010/05/28/actualidad/1274997614_850215.html
- Goodman, J. (7 de febrero de 2006). *British Council* Picture stories in the communicative classroom. Recuperado el 3 de junio de 2013 de : <http://www.teachingenglish.org.uk/articles/picture-stories-communicative-classroom>
- Gordillo Santofimia, L. (2011). Los cuentos infantiles: Una herramienta de trabajo en el aula de lengua extranjera. *Revista Innovación y experiencias educativas* , nº40, 1-8.. Recuperado de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_40/LOURDES MARIA GORDILLO SANTOFIMIA_02.pdf
- Gros, B. (2002). Constructivismo y diseños de entornos virtuales de aprendizaje. *Revista de Educación nº328* , 225-247.
- Gutiérrez Ramírez, M., & Landeros Falcón, I. (2010). Importancia del lenguaje en el contexto de la aldea global. *Horizontes Educativos* , vol 15, 95-107. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/979/97916218008.pdf>
- Heathfield, D. (5 de julio de 2011). *British Council*. Teaching the tale: language and memory. Recuperado el 23 de mayo de 2013 de : <http://www.teachingenglish.org.uk/articles/teaching-tale-language-memory>
- Hyland, K. (2007). Genre pedagogy: language literacy and L2 writing instruction. *Journal of Second Language Writing* , 148-164. Recuperado de

http://www2.caes.hku.hk/kenhyland/files/2012/08/Genre-pedagogy_language-literacy-and-L2-writing-instruction1.pdf

Johnson, L., Smith, R., Willis, H., Levine, A., & Haywood, K. (2011). *The Horizon Report*. Texas: The New Media Consortium. Recuperado de <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/hr2011.pdf>

Krashen, S. D. (1981). *Second language acquisition and second language learning*. Recuperado de http://www.sdkrashen.com/SL_Acquisition_and_Learning/index.html

López Nieves, L. (Sin fecha). *Estructura, desarrollo y panorama histórico del cuento*. Recuperado el 5 de julio del 2013 de <http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/hist/anonimo.htm>

Lozano, R. (2011). “Las ‘TIC/TAC’: de las tecnologías de la información y comunicación a las tecnologías del aprendizaje y del conocimiento”. *Anuario ThinkEP* . Recuperado de <http://www.thinkepi.net/las-tic-tac-de-las-tecnologias-de-la-informacion-y-comunicacion-a-las-tecnologias-del-aprendizaje-y-del-conocimiento>

McLuhan, M. (1962). *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Toronto: University of Toronto Press.

Mourão, S. (2009). Using stories in the primary classroom. *BritLit: Using Literature in EFL Classrooms*. 17 – 26. Recuperado de <http://englishagenda.britishcouncil.org/sites/ec/files/books-britlit-using-literature-in-efl-classrooms.pdf>

Organización de Estados Iberoamericanos (Dirección). (2012). *Sociedad Aumentada y el aprendizaje*. [Vídeo]. Youtube.

Prensky, M. (2010). Nativos e inmigrantes digitales. *Cuadernos SEK 2.0* .Recuperado de <http://www.thinkepi.net/las-tic-tac-de-las-tecnologias-de-la-informacion-y-comunicacion-a-las-tecnologias-del-aprendizaje-y-del-conocimiento>

Propp, V. (2000). *Morfología del cuento*. Recuperado de <http://castellanoulagos.files.wordpress.com/2011/03/propp-vladimir-morfologia-del-cuento.pdf>

Real Decreto 1513/2006, del 7 diciembre, Ministerio de Educación y Ciencia.
Boletín Oficial del Estado N°293 de 8 de diciembre de 2006.

Reig Hernández, D. (8 de abril de 2011). *El Caparazón. Lo que pasa en nuestros cerebros cuando leemos, en pantalla o papel, una historia*. Recuperado el 6 de junio de 2013, de: <http://www.dreig.eu/caparazon/2011/04/08/neuropsicologia-storyteling/>

Rinolucrí, M. (19 de 11 de 2008). *British Council*. Recuperado el 3 de junio de 2013 de <http://www.teachingenglish.org.uk/articles/story-telling-language-teachers-oldest-technique>

Rinolucrí, M. (2004). *Once upon a time: using stories in the language classroom*. Cambridge: Cambridge University press.

Rodríguez Almodovar, A. (1989). *Los cuentos populares, o la tentativa de un texto infinito*. Murcia: Universidad de Murcia.

Rousseau, J. (2000). *Emilio o la educación*. Recuperado de <http://escritoriocentes.educ.ar/datos/recursos/libros/emilio.pdf>

Soriano, M. (1995). *La literatura para niños y jóvenes: guía de exploración de sus grandes temas*. Buenos Aires: Ediciones Colihue.

Stoyle, P. (8 de julio de 2003). *British Council. Storytelling Benefits and Tips*. Recuperado el 26 de junio del 2013 de : <http://www.teachingenglish.org.uk/articles/storytelling-benefits-tips>

Thompson, S. (1955-1958). *Motif-Index of Folk Literature*. Copenhagen & Blomington: Indiana University .

Tolkien, J. (1947). *Sobre los cuentos de hadas* . Oxford: Oxford University Press.

UsersExperiencesWork (Dirección). (2011). *A magazine is an Ipad that does not work* [Vídeo].Youtube.

Wright, A. (1996). *Storytelling with children*. Oxford: Oxford University Press.

ANEXO I

Versión adaptada del cuento de Pinocho de Carlo Collodi

Once upon a time there was an old carpenter called Geppetto. One day he made a puppet with a piece of wood. When he finished he cried because he wants a son. Unknown to him, the Blue Fairy heard his cry. So she gave the wooden puppet life, and a friend to give advices named Jiminy Cricket. This Cricket will tell Pinocchio the right thing to do. When Geppetto found out that his puppet came alive, he was very happy and sent to him at school. Instead of going to school Pinocchio joined to a puppet show and he earned five bronze coins. He met a fox and cat who tried to steal his coins but the blue fairy scared them.

-Why you didn't you go to school today? She asked.

Pinocchio lied and his nose grew. He didn't follow Jiminy's advice so the Blue Fairy made him a Donkey.

Pinocchio was so sad that he cried because he only wanted to come back home.

-Now go find Geppetto; he is out looking for you by the sea. Said the blue fairy

Pinocchio was rowing a small boat in the sea when he thought he heard a voice coming from inside a large dark cave. He rowed inside, only to find himself inside a whale with Geppetto. He tickled the whale with a feather, and the whale sneezed, sending Pinocchio and Geppetto flying out on to the beach. Relieved, Pinocchio promised never to lie again and the Blue Fairy rewarded Pinocchio for his bravery. He made him a true boy, and they live happily ever after.