



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Literatura y TIC: Recursos motivadores para la enseñanza del inglés

Trabajo fin de grado presentado por:	M ^a Ángeles Cervera Agost
Titulación:	Grado de Maestro en Educación Primaria
Línea de investigación:	Propuesta de Intervención Educativa
Directora:	Carmen Font Paz

Castellón de la Plana
21 de febrero de 2014
Firmado por: M^a Ángeles Cervera Agost

CATEGORÍA TESAURO: Educación
1.7 Recursos educativos
1.7.1 Recursos didácticos convencionales
1.7.2 Recursos didácticos digitales

ÍNDICE

RESUMEN	4
INTRODUCCIÓN.....	5
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	7
1.1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA OBJETO DE ESTUDIO	7
1.2. OBJETIVOS	8
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	9
2.1. LA MOTIVACIÓN COMO PIEZA CLAVE DE LA EDUCACIÓN	9
2.1.1. Definición de motivación.....	10
2.1.2. Motivación ¿o desmotivación? en las aulas.	10
2.2. LA LITERATURA COMO RECURSO PEDAGÓGICO EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS... 13	
2.2.1. Metodologías en detrimento de la literatura para la enseñanza de la lengua inglesa.	13
2.2.2. El resurgir de la literatura como recurso pedagógico en la enseñanza del inglés.	14
2.3. LAS TIC EN EDUCACIÓN	15
2.3.1. Las TIC como recurso didáctico.....	16
2.3.2. Recursos tecnológicos para usar en el aula de inglés.	17
2.4. <i>LI-TIC-RATURA</i>	19
2.4.1. El maridaje entre la Literatura y las TIC.....	19
2.4.2. Recursos <i>li-TIC-rarios</i> para la enseñanza del inglés.....	20
CAPÍTULO III: MARCO EMPÍRICO	24
3.1. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	24
3.1.1. Análisis del contexto.....	24
3.1.2. Destinatarios	24
3.1.3. Objetivos de la propuesta de intervención.....	25
3.2. METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES	25
3.2.1. Recursos literarios.....	26
3.2.2. Recursos tecnológicos.....	27
3.2.3. Recursos <i>Li-TIC-rarios</i>	30
3.3. RECOGIDA Y ANÁLISIS DE LOS DATOS CUALITATIVOS	33
3.3.1. Cuestionario: resultados y análisis.....	33
3.3.2. Observación directa: resultados y análisis.	42

3.4. ANÁLISIS DE LOS DATOS CUANTITATIVOS	44
CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES Y PROSPECTIVA	46
4.1. CONCLUSIONES.....	46
4.2. PROSPECTIVA.....	48
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	49
BIBLIOGRAFÍA	52
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	53
ANEXOS.....	54
Anexo I: Ejemplos de actividades literarias.	54
Anexo II: Cuestionario realizado a los alumnos de 3 ^o B.....	58
Anexo III: Fichas de los alumnos de 3 ^o B para la observación directa.....	62
Anexo IV: Ejemplos de exámenes.	64

RESUMEN

El presente trabajo es una propuesta de intervención educativa cuyo objetivo general es fomentar la motivación de los niños en el aprendizaje de la lengua inglesa mediante una serie de recursos literarios y tecnológicos.

En primer lugar, la intención en este trabajo es analizar estos dos tipos de recursos de forma separada y ver la influencia que ambos tienen en el fomento de la motivación. Posteriormente, se ha desarrollado una tercera estrategia, que hemos llamado *Li-TIC-ratura*, y que consiste en la unión de las dos mencionadas anteriormente.

Durante el trabajo, se trata de explicar cómo la motivación de los alumnos se puede ver fomentada por el uso de enfoques distintos y la repercusión que estos tienen en la actitud de los estudiantes durante su puesta en práctica. Asimismo, se pretende ver si la motivación generada por estos recursos afecta de manera positiva en el aprendizaje de la lengua inglesa.

PALABRAS CLAVE:

Motivación, Recursos, Literatura, TIC, *Li-TIC-ratura*.

INTRODUCCIÓN

El hecho de que la asignatura de inglés sea considerada como una asignatura poco atractiva por parte de muchos alumnos ha hecho que nos cuestionemos qué es aquello que puede motivar a los niños en su aprendizaje y nos planteemos estrategias diferentes para su enseñanza, en particular para el tercer curso de Educación Primaria.

Con ello no se pretende dejar de lado la metodología utilizada en la asignatura curricular, sino todo lo contrario. Lo que se trata es de aportar un complemento que proporcione un mayor aliciente a la hora de impartir y de estudiar dicha asignatura.

Un primer aspecto a tener en cuenta en el fomento de esa motivación son los relatos de cuentos o historias (*Storytelling*) como recurso educativo. Los relatos de cuentos o cuentacuentos son un recurso literario que siempre ha gustado y motivado a los niños en su aprendizaje y, de hecho, se ha convertido en un recurso pedagógico atemporal en el ámbito educativo.

Un segundo aspecto que también gusta e incentiva a los alumnos en su aprendizaje son las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). De hecho, no podemos olvidarnos de la influencia que tienen las nuevas tecnologías en nuestros alumnos, los cuales, como nativos digitales que son, se sienten muy atraídos hacia ellas.

Teniendo en cuenta los dos aspectos anteriores, este trabajo se plantea unir ambos recursos pedagógicos - el literario y el tecnológico - en una sola estrategia educativa con el fin de fomentar la motivación en los educandos. A esta estrategia se le ha llamado *Li-TIC-ratura*, y en ella se une el pasado literario y el presente tecnológico dando lugar a un enfoque *li-TIC-rario* para la motivación en el aprendizaje del inglés. Este enfoque se puede considerar una propuesta de intervención de recurso pedagógico, que podría llevarse a cabo como un complemento a la asignatura curricular o, también, como una asignatura extraescolar propiamente dicha.

El contenido de este trabajo se estructura en cuatro capítulos:

En el primer capítulo se realiza un planteamiento del problema y su posterior justificación, y se aportan los objetivos que con esta propuesta se pretenden lograr.

En el segundo capítulo se hace una exposición referente a la motivación y la influencia que ésta tiene en los estudiantes de Educación Primaria. Posteriormente, se explican una serie de recursos motivadores y pedagógicos para la enseñanza de la lengua inglesa, a través de la literatura, las TIC y la *li-TIC-ratura*. Todo esto dentro de un marco teórico en el cual la literatura y las nuevas tecnologías asuman un papel preponderante para fomentar la motivación de los alumnos en el aprendizaje de la lengua inglesa.

En el tercer capítulo se realiza un análisis del contexto del centro donde se ha aplicado esta propuesta de intervención y se especifica a quién van dirigida. En este apartado, se explican una serie de actividades aplicadas en el aula y que están relacionadas con los tres recursos pedagógicos que se han ido desarrollando a lo largo del trabajo.

En el cuarto capítulo se exponen las conclusiones a las que hemos llegado tras realizar el trabajo y las posibles líneas de investigación que se pueden llevar a cabo.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA OBJETO DE ESTUDIO

La importancia del inglés se ha incrementado de forma vertiginosa debido al contexto global en el que nos encontramos actualmente: vivimos en un mundo sin fronteras donde la lengua franca es el inglés y este hecho repercute en una mayor exigencia de dicha lengua a nuestros alumnos.

Sin embargo, la asignatura curricular propiamente dicha no cumple, en ocasiones, con dichas expectativas: muchos niños siguen pensando que el inglés es una asignatura poco atractiva ya que la materia se centra en estudiar largas listas de vocabulario o en realizar ejercicios mecánicos que no despiertan ningún interés en el alumno. De este modo, si los estudiantes no se sienten motivados a la hora de estudiar la asignatura, su interés hacia la misma puede verse afectado de forma negativa.

Martínez-Salanova (2013) considera que

La motivación es el interés que tiene el alumno por su propio aprendizaje o por las actividades que le conducen a él. El interés se puede adquirir, mantener o aumentar en función de elementos intrínsecos y extrínsecos. Hay que distinguirlo de lo que tradicionalmente se ha venido llamando en las aulas motivación, que no es más que lo que el profesor hace para que los alumnos se motiven. (párr. iii)

Sin embargo, y como señalan González-Cabanach et al. (1996) en muchos casos los alumnos se sienten desmotivados por los contenidos teóricos que les transmite la escuela, al tratarse de aspectos muy poco útiles y distantes de sus intereses. Esta desmotivación es un hecho que repercute negativamente en el rendimiento académico de los alumnos ya que, a través de experiencias educativas personales, he podido constatar que la motivación es la clave de la educación y si un alumno se siente motivado por lo que está haciendo, su rendimiento académico y personal es mucho más positivo que si no lo está.

Alonso Tapia (2001), por otra parte, considera que los alumnos pueden encontrarse motivados o desmotivados en el aula debido a contextos diferentes, los cuales están relacionados con las distintas características e intereses personales de los alumnos.

Como se puede comprobar en la práctica docente diaria, es evidente, que no todos los alumnos tienen los mismos intereses. Sin embargo, hay una serie de recursos que pueden llegar a despertar el interés de los alumnos en un porcentaje muy alto de los casos: los **recursos literarios** y **tecnológicos** utilizados en el aula de primaria, y en nuestro caso en concreto, aplicados a la enseñanza de la lengua inglesa.

Desde siempre, se ha podido constatar que a los niños les gusta escuchar historias con las que se sienten identificados o, simplemente, por las que se muestran interesados durante la narración de las mismas. En esta línea, Lazar (1993) resalta que la literatura atrae a los niños porque es **motivadora**, puede desarrollar las habilidades de interpretación de los estudiantes y, al mismo tiempo, los alumnos se relacionan entre sí al fomentar el trabajo en grupo. De este modo, es factible decir que el uso de historias o cuentos narrados en inglés puede también despertar el interés de nuestros alumnos en el aprendizaje de dicha lengua.

Por otra parte, las nuevas tecnologías de la información y la comunicación despiertan, en gran medida, el interés de los alumnos y estos se sienten muy atraídos hacia ellas debido a su condición de nativos digitales. De hecho, consideran su uso en las aulas como algo innato en su proceso de formación. Esta percepción que tienen los estudiantes respecto al uso de las nuevas tecnologías implica que ellos esperan que los profesores también las incorporem como algo natural en nuestra práctica diaria, y en nuestro caso en particular, en la enseñanza del inglés.

Por tanto, podemos ver cómo ambos recursos –el literario y el tecnológico– se pueden utilizar para incrementar el interés de nuestros alumnos en el aprendizaje del inglés. Sin embargo, todavía podemos dar a estos recursos otra vuelta de tuerca: ¿por qué no ir más allá y unir ambos recursos en un enfoque único para un mayor fomento de la motivación en el aula de inglés?

A este nuevo enfoque resultante de los dos anteriores se le ha llamado *Li-TIC-ratura* y es un recurso donde el pasado literario y el presente tecnológico se unen para conformar una nueva estrategia en el aprendizaje y enseñanza de la lengua inglesa. Esta estrategia tiene como fin principal la motivación de los estudiantes en el aprendizaje del inglés, al hacerlos partícipes directos en la creación de historias digitales y, también, en la realización conjunta de actividades que son diferentes a las propuestas por las tecnologías tradicionales.

1.2. OBJETIVOS

Objetivo general:

- Proponer estrategias literarias y tecnológicas que fomenten la motivación en el aprendizaje de la lengua inglesa.

A raíz de este objetivo general, se pretenden conseguir los siguientes **objetivos específicos**:

- Diseñar una nueva estrategia de aprendizaje (*Li-TIC-ratura*) para la enseñanza del inglés.
- Mejorar la perspectiva de los alumnos respecto al inglés a través de la asignatura complementaria de Trinity.
- Comprobar la importancia que tiene la motivación en el aprendizaje de una segunda lengua.
- Crear un ambiente motivador que repercuta en una actitud positiva de los alumnos en la asignatura complementaria de Trinity.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

He dividido el presente capítulo en cuatro partes relacionadas con el objetivo general de esta propuesta de intervención. La primera parte la dedico a la motivación en el ámbito educativo y en las tres restantes explico una serie de recursos que pueden fomentar la motivación y, como consecuencia, contribuir a un mejor aprendizaje de la lengua inglesa.

En la primera parte, expondré una breve definición de lo que Alves (1963) considera el término “motivación” para pasar luego a analizar la desmotivación de los estudiantes en las aulas y algunas propuestas de ciertos autores para evitarla.

En la segunda parte, explicaré la trayectoria que ha seguido la literatura como recurso pedagógico en la enseñanza del inglés durante las últimas décadas: primero, veremos cómo se vio relegada a un segundo plano al entrar en juego enfoques funcionales y comunicativos, donde primaban más los contextos cotidianos y reales que los creativos y reflexivos; posteriormente, veremos cómo la literatura vuelve a ser considerada un recurso didáctico y motivador por parte de algunos autores.

En la tercera parte, haré hincapié en la importancia que tienen las TIC para fomentar la motivación de los alumnos y las razones principales para su uso en la enseñanza de la lengua inglesa. Asimismo, mencionaré ciertos recursos tecnológicos que se pueden utilizar a la hora de impartir una clase de inglés en 3^o de primaria.

En la cuarta y última parte, hablaré del maridaje entre la literatura y las TIC, una fusión en la que se unen el pasado literario y el presente tecnológico para dar lugar a un enfoque que pretende fomentar la motivación en los niños en el aprendizaje del inglés. Dentro de este apartado, también describiré varios recursos para poner en práctica en el aula de 3^o de primaria.

2.1. LA MOTIVACIÓN COMO PIEZA CLAVE DE LA EDUCACIÓN

El concepto de motivación puede estudiarse desde distintos ámbitos. Numerosos autores como Maslow (1954), Burón (1994), Alonso y Caturla (1996), entre otros, han desarrollado distintas teorías relacionadas con la motivación.

Sin embargo, en este trabajo me gustaría enfocar la motivación desde un punto de vista en concreto: desde un enfoque pedagógico que sea capaz de generar un interés en los alumnos por la lengua inglesa en un contexto de enseñanza primaria. Este interés se puede conseguir gracias a una serie de recursos literarios y tecnológicos que fomenten la motivación a la hora de enfrentarse al aprendizaje de la lengua inglesa, pero al mismo tiempo también se puede lograr con la actitud colaborativa y entusiasta del profesor a la hora de realizar las actividades y, por supuesto, con la participación interactiva de los estudiantes durante el transcurso y realización de las mismas.

2.1.1. Definición de motivación.

Según el Diccionario de la Lengua Española (DRAE), la motivación es un “ensayo mental preparatorio de una acción para animar o animarse a ejecutarla con interés y diligencia.”

Existen numerosas definiciones del término “motivación”, aunque en el caso concreto de este trabajo, me gustaría citar la definición que hace Alves de Mattos (1963): "Motivar es despertar el interés y la atención de los alumnos por los valores contenidos en la materia, excitando en ellos el interés de aprenderla, el gusto de estudiarla y la satisfacción de cumplir las tareas que exige" (p. 159).

El hecho de haber elegido esta definición se debe a que su contenido atiende al punto de vista que quiero dar a esta propuesta de intervención y que tiene que ver con el interés que se puede generar en los alumnos en el aula de inglés de Primaria.

2.1.2. Motivación ¿o desmotivación? en las aulas.

La cuestión de la motivación en las aulas de Primaria y Secundaria en nuestro país es un aspecto que preocupa, y siempre ha preocupado, a los docentes. En más de una ocasión hemos oído a algún profesor comentar que los alumnos no se sienten motivados en sus clases y no atienden lo suficiente durante las mismas. De hecho, durante mi trayectoria como profesora, he visto en muchos casos cómo la desmotivación en los alumnos respecto a ciertas asignaturas ha afectado a su rendimiento académico de una forma bastante negativa.

En esta línea, Bueno (1993) afirma que

Es de sobra conocida la constante preocupación de los profesionales de la enseñanza por la falta de motivación en los alumnos no sólo para que estudien sino para que aprendan, hagan suyo el conocimiento y de esa forma desarrollen su personalidad (p. 9)

Alonso Tapia (2001), por otra parte, opina que una de las quejas más oídas de los profesores es que muchos de sus alumnos no muestran interés en las asignaturas escolares, ni tampoco realizan el esfuerzo suficiente para conseguir el conocimiento que constituye su enseñanza.

En mi opinión, la desmotivación en las aulas puede estar causada por varios factores coyunturales que afecta a los estudiantes de manera directa. Entre estos factores se encontrarían la falta de interés que despiertan los contenidos y actividades que se imparten en clase y la poca participación por parte de los estudiantes a la hora de intervenir en el proceso de aprendizaje. En este aspecto, Núñez (2009) afirma que la falta de motivación está relacionada con los cambios que se han producido en la educación en los últimos años y que tienen que ver con el papel que debe adoptar el alumno como protagonista y la manera de entender “el aprendizaje, concebido este último no

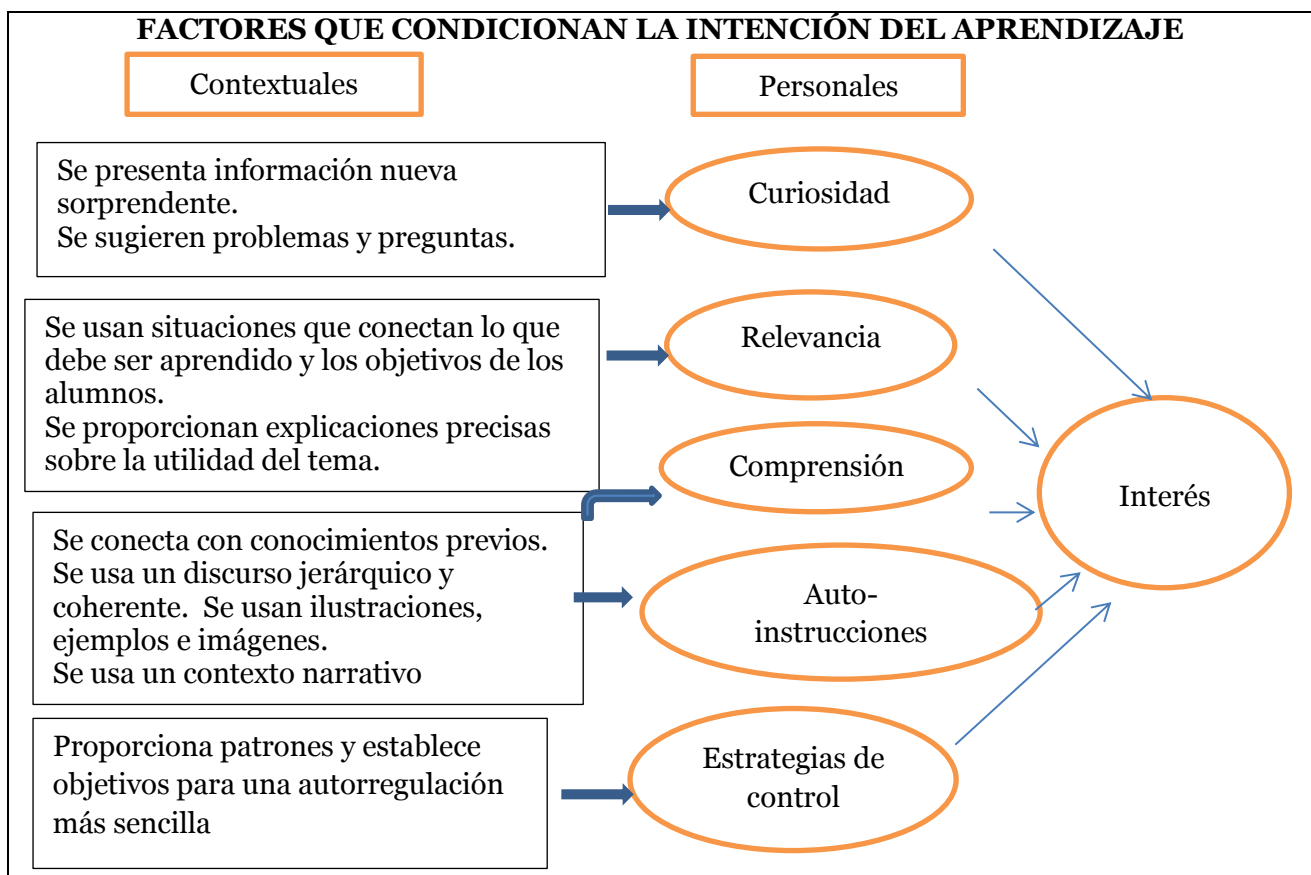
como un proceso de reproducción mecánica de lo que se enseña, sino como un proceso de construcción de conocimientos.” (P. 64)

Alonso Tapia (2001), por su parte, considera que, ante esta situación, hay profesores que no se sienten capaces de fomentar la motivación en los alumnos y su autoestima profesional se ve afectada negativamente al no poder llevar a cabo los objetivos educativos que se habían propuesto.

Esta percepción que tenemos de la falta de motivación por parte de nuestros alumnos se convierte en una preocupación constante para los docentes, que ven cómo afecta de manera negativa al rendimiento académico de los estudiantes y a su actitud en el aula. Sin embargo, bajo mi punto de vista y mi experiencia docente, pienso que esta desmotivación, lejos de provocar apatía y desaliento en los docentes, debería convertirse en un reto para ellos; un reto que, partiendo de la pregunta: “¿Qué puedo hacer para mejorar los intereses de mis estudiantes en el aprendizaje (...)?” (Alonso Tapia, 2001, p. 1, traducción propia), tenga un objetivo primordial: buscar estrategias y recursos pedagógicos que motiven y despierten el interés de los alumnos en el aula.

Desde esta perspectiva, Alonso Tapia (2001) considera que hay varios factores que pueden fomentar el interés por el aprendizaje en el aula, los cuales se pueden ver en la tabla siguiente.

Tabla 1: Factores que afectan la motivación en el aprendizaje.



Extraída de Alonso Tapia, 2001, p. 32, traducción propia.

Por tanto, Alonso Tapia considera que “para que los alumnos tengan el aprendizaje como prioridad máxima, es fundamental que despertemos su curiosidad, provoquemos su interés y demostremos la importancia de las actividades para conseguir los objetivos. (...)” Y afirma que “el interés, esfuerzo y la manera de realizar las actividades no son algo estático, sino dinámico –que cambian según las condiciones y experiencias con las que se encuentran los alumnos durante el desarrollo de la actividad.” (2001, p. 44, traducción propia).

De hecho, y como he podido comprobar gracias a mi experiencia docente, la mayoría de los alumnos se sienten interesados cuando les proponemos una actividad que despierta su curiosidad; factor importante que provoca una motivación intrínseca a la hora de realizarla. Los alumnos, especialmente los alumnos de Educación Primaria, son curiosos por naturaleza y si les presentamos una materia de forma novedosa, dinámica y entusiasta, responden de manera muy positiva y, a la vez, también entusiasmada durante el desarrollo de la misma. Por tanto, bajo mi punto de vista apoyado por mi experiencia personal, puedo constatar que la presentación de una actividad es muy importante a la hora de fomentar la motivación en los niños; sin embargo, no nos podemos olvidar de que la actitud del profesor también es significativa: una actitud que ha de ser positiva y apasionada a la hora de estimular a los alumnos para que desarrollen esta actividad.

Alonso Tapia (2001), por su parte, también argumenta que la motivación no es igual para todos los alumnos y no depende solo de los contextos de aprendizaje, sino también de las características personales de cada estudiante. Dado este hecho, los contextos de aprendizaje creados por los profesores interactúan con las características de los alumnos para conseguir los objetivos de aprendizaje y los rasgos personales de cada alumno provocan que los efectos motivadores sean diferentes en cada uno de ellos aunque el contexto de aprendizaje sea el mismo.

Sin duda, uno de los aspectos más relevantes para poder enfrentarte a una clase es conocer a tus alumnos y sus características personales. Es de suma importancia que sepas los intereses de los estudiantes para poder realizar actividades que les gusten a todos. Esta puede ser una tarea harto complicada, pues no todos a los alumnos les gusta lo mismo, ni todos ellos responden de la misma manera ante las actividades propuestas. Sin embargo, se trata de encontrar un punto de inflexión que sirva de revulsivo a la hora de dar una clase. En mi caso, la participación directa e interactiva de los estudiantes durante la realización, e incluso creación en algunos casos, de ciertas actividades por una parte y el atractivo de ser actividades novedosas, como veremos en el capítulo 3, ha sido parte del revulsivo para despertar el interés y la curiosidad en la mayoría de los alumnos.

Además, para fomentar la motivación en las aulas, Dörnyei (2001) opina que debemos crear unas condiciones motivadoras básicas. Estas condiciones son las siguientes:

- El docente debe tener una conducta apropiada en el aula: los docentes tienen que mostrar entusiasmo por los contenidos de las sesiones y compartirlos con sus estudiantes.
- Se debe crear una atmósfera agradable en la clase.

- Se tiene que conseguir un grupo unido de estudiantes que tengan sentido de equipo y cooperen entre ellos, ya que la cooperación entre los estudiantes puede incrementar su motivación.

De este modo, podemos concluir que el interés de los estudiantes respecto al aprendizaje de una materia depende de factores tanto internos como externos a los propios alumnos. Estos factores englobarían un contexto de aprendizaje agradable, cooperativo e interactivo en el aula, donde los alumnos son los protagonistas de su propio proceso de aprendizaje. Asimismo, también deberíamos tener en cuenta las características e intereses personales de cada alumno así como la actitud entusiasta del profesor. Todos estos aspectos influyen de manera importante en el fomento de la motivación en nuestros alumnos.

2.2. LA LITERATURA COMO RECURSO PEDAGÓGICO EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS.

La mayoría de los investigadores consideran interesante el uso de la literatura para la enseñanza de una segunda lengua y respaldan que la literatura se incluya en las aulas de inglés, ya que aporta múltiples beneficios tanto al profesor como a los alumnos. (Bonachera, 2013).

Lazar (1993), por su parte, considera que la literatura tiene ciertos beneficios en la enseñanza de las lenguas extranjeras. De entre los beneficios que propone este autor, me gustaría destacar, por la importancia que tiene en el presente trabajo, el aspecto **motivador, estimulante**, cooperativo y de disfrute personal que tiene la literatura en nuestros alumnos.

Pasemos ahora a analizar las distintas metodologías y enfoques que ha tenido la literatura en el aula de inglés a lo largo de las últimas décadas del siglo XX.

2.2.1. Metodologías en detrimento de la literatura para la enseñanza de la lengua inglesa.

El uso de la literatura era un recurso que se utilizaba en la enseñanza y aprendizaje de la lengua inglesa antes del nacimiento de los métodos orales y comunicativos, especialmente en el ámbito universitario. Sin embargo, la aparición de los enfoques de tipo estructural y comunicativo la relegó a un segundo plano e incluso la hizo desaparecer como recurso en la enseñanza del inglés.

Varios son los autores que han investigado acerca de las distintas metodologías que se han utilizado en el aula de inglés y que han repercutido de forma negativa en el uso de la literatura como recurso didáctico en la enseñanza de una segunda lengua.

Mascato (2008) expone de manera muy clara la trayectoria que ha seguido la literatura en el aula de idiomas desde los años 50 hasta los años 80, periodo durante el cual los materiales literarios no

eran considerados apropiados para la enseñanza del inglés, debido a los distintos enfoques utilizados en las aulas de idiomas.

De este modo, el autor explica cómo en los años 50, el enfoque tradicional utilizado como método de enseñanza, centraba su atención en el texto literario, pero con la finalidad de trabajar las reglas gramaticales (modelo de gramática-traducción). En la década de los 60 y 70, continúa diciendo, los enfoques estructurales suprimieron la literatura –la cual era considerada como una creación artificiosa- en favor de las estructuras lingüísticas y el vocabulario. Ya en la década de los 80, los enfoques comunicativos supusieron un rechazo de la literatura como recurso didáctico para la enseñanza del inglés.

En la misma línea que Mascato (2008), Collie & Slater, en su libro *Literature in the Language Classroom: A resource book of ideas and activities* (1987), revelan que el enfoque hacia los aspectos comunicativos del lenguaje del nuevo modelo provoca un marcado rechazo hacia la literatura.

Albaladejo (2007) también considera que a partir de los años 80 hay “una verdadera revolución comunicativa”, en la que el énfasis recae totalmente en la lengua hablada y en la adquisición de la denominada competencia comunicativa por parte del alumno (...) y la lengua literaria es vista como una forma de lengua esencialmente escrita y estática, muy alejada de las expresiones utilizadas en la comunicación diaria.” (pp. 3-4)

Por tanto, podemos decir que, en este contexto, la literatura, no tenía cabida en la enseñanza del inglés ya que era vista como un hándicap para su aprendizaje y se consideraba una materia alejada de los contextos comunicativos. Por esta causa, su uso se vio relegado e incluso mal considerado durante varias décadas del siglo veinte.

2.2.2. El resurgir de la literatura como recurso pedagógico en la enseñanza del inglés.

Aunque no es hasta mediados de los 80, cuando diferentes autoridades en la materia empiezan a cuestionarse la forma tan simplista de entender el enfoque comunicativo, en la década de los 70, Widdowson (1978), en su libro *Teaching Language as Communication*, ya señala que la enseñanza de una lengua no es simplemente transmitir funciones aisladas y remarca que la enseñanza del inglés se ha reducido al hecho simplista de producir las frases en inglés de forma correcta.

Jáimez (2003) considera que las apreciaciones que hace Widdowson constituyen el punto de inflexión para que muchos lingüistas, pedagogos y profesores, en los años 80, consideren de nuevo las ventajas que tiene la literatura como recurso didáctico en el aula de inglés. Se dan cuenta de que lo que se entiende como “comunicativo” no puede reducirse a desarrollar las cuatro destrezas básicas, con respecto a un lenguaje que es mera transmisión de mensajes rutinarios y ajeno a los

intereses y sentimientos de los alumnos. El aprendizaje del inglés es mucho más que eso: debe tener en cuenta el poder imaginativo y creativo de la lengua.

En esta época, numerosos autores apuestan por la integración de la literatura en la enseñanza del inglés. Es el caso de Morgan y Rinvolutri, quienes en su libro *Once upon a time. Using stories in the language classroom* (1983), proponen el método de contar cuentos para enseñar inglés de una forma más dinámica y comunicativa a los estudiantes extranjeros.

Posteriormente, en los **años 90**, se plantean metodologías más eclécticas que permiten incluir a la literatura en el aula de inglés y convertir a los textos literarios en un instrumento didáctico muy recomendable para la enseñanza del inglés, que puede incluso **resultar motivador** para el estudiante de lenguas, como señalan Collie y Slater (1987) en su obra *Literature in the Language Classroom: A resource book of ideas and activities*.

En esta línea, Jáimez (2003) argumenta que hay una serie de razones (lingüísticas, psicológicas, educativas...) para integrar la literatura en la enseñanza del inglés. De entre las razones que expone, me gustaría destacar las razones psicológicas, ya que en ellas se argumenta que la literatura contribuye a **la motivación e interés** del alumnado (si los textos son apropiados y están bien seleccionados), apela a su emoción y proporciona disfrute y placer.

De hecho, la literatura tiene una función motivadora que podemos atribuir al carácter lúdico que le proporcionan los cuentos tradicionales o las historias creadas para niños. Esta función lúdica se puede conseguir a través de actividades y juegos que fomenten la participación y la cooperación de los estudiantes en el aula, aspectos que, gracias a mi experiencia docente, he podido comprobar que son de gran importancia para fomentar la motivación en el aprendizaje de nuestros alumnos.

2.3. LAS TIC EN EDUCACIÓN

Es de sobra conocido por todos, la influencia que hoy en día tienen las Tecnologías de la Información y de la Comunicación en muchos aspectos de nuestra vida diaria. De hecho y, parafraseando a Delibes (2007), la sombra de las nuevas tecnologías es tan alargada que nuestros sistemas educativos y nuestras instituciones escolares se ven también afectados por esta gran avalancha multimedia. Se trata de un aluvión tecnológico e informativo que Pierre Levy (1998) ha denominado como “segundo diluvio” y que afecta a la mayor parte de nuestra sociedad.

Debido a esta realidad, el Ministerio de Educación, asumiendo las conclusiones de diferentes comités internacionales (La Comisión Europea y la OECD) y del informe PISA, introdujo en el currículum educativo el concepto de competencias básicas -una serie de aptitudes, conocimientos y habilidades que deben adquirir nuestros alumnos durante su etapa de formación académica- entre las que se encuentra la competencia para el Tratamiento de la Información y Competencia

Digital. Con esta introducción, se pretende es mejorar la calidad e igualdad de nuestro sistema educativo con respecto al resto de Europa.

De este modo, la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), en su artículo 17 dedicado a los objetivos de la Educación Primaria, establece que los alumnos deberán:

“Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y la comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran”.

El Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Primaria, recoge, como una de las competencias básicas de esta etapa educativa, el tratamiento de la información y competencia digital indicando que esta competencia consiste en:

(...) disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Incorpora diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.

2.3.1. Las TIC como recurso didáctico.

Se denominan TIC “al conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de las informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética.” (Fundesco, 1986 citado en Figueroa, 2014, p. 2)

La inclusión de las TIC en el ámbito educativo produce cambios en la educación y, de hecho, ha generado lo que se llama un nuevo paradigma educativo (Alva, 2006). Según Alva, “en este nuevo paradigma el estudiante deja de ser un elemento pasivo y el profesor ya no tiene el monopolio de ser la fuente del conocimiento. Además, este paradigma debe centrar el aprendizaje en la motivación, en la resolución de problemas y en el trabajo colaborativo” (Alva, párr. xi)

Marquès (2012) aporta una serie de razones y consecuencias que se derivan de la utilización de las TIC, como son la competencia digital e informacional del alumnado, el aumento de la productividad, la innovación que proporcionan sus recursos y la actualización que proporcionan sus herramientas novedosas. Asimismo, también considera que trabajar con las TIC contribuirá a que los alumnos desarrollen diversas capacidades, entre las que me gustaría destacar: la autonomía, la toma de decisiones, el desarrollo de criterio, el aprendizaje a partir del error, el desarrollo de habilidades sociales, el trabajo colaborativo y la creatividad.

Sin embargo, hemos de tener en cuenta que el mero hecho de tener un ordenador en el aula o una sala de informática en el centro donde trabajamos, a la que se va de vez en cuando, no significa que estemos poniendo en práctica las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. El uso de las TIC en el aula y, especialmente en el aula de inglés, significa hacer uso de Internet y otras herramientas multimedia para crear material, realizar actividades y hacer que los estudiantes participen en el proceso de aprendizaje. De hecho, lo que es nuevo en el uso de las TIC en una clase de inglés es la participación activa de los docentes en su utilización y su puesta en práctica en la planificación de los contenidos.

En este contexto, Lavado (2011) afirma que el área de la enseñanza de lenguas extranjeras fue pionera en hacer uso y aplicar las nuevas tecnologías en el aula.

En la misma línea, Venzal (2012) declara que

En la enseñanza del inglés, el docente se ha servido del uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, como fin de un conocimiento directo de la lengua extranjera como de sus costumbres de los distintos países de habla inglesa. Por tanto el profesor de inglés siempre ha añadido recursos para aumentar la atención y motivación del alumno, recreando o bien haciendo participe al alumno tanto de la lengua inglesa como de sus costumbres, uso de textos donde se muestran costumbres, canciones, etc., pueden ser unos de los tantos ejemplos que se usan en el aula de lengua extranjera. (p. 10)

Con todo esto, podemos concluir que la educación actual ya no se concibe sin el uso de la TIC, ya que aportan nuevos elementos para la formación y el aprendizaje de los alumnos, generan una conexión entre alumnos y profesores al estar a un mismo nivel virtual y fomentan la motivación en los docentes, pero también en los discentes con la consiguiente mejora en el rendimiento académico.

2.3.2. Recursos tecnológicos para usar en el aula de inglés.

Todos sabemos que Internet tiene mucho que ofrecer tanto a los alumnos como a los profesores, ya que existe una amplia variedad de recursos disponibles en la Red. Se trata de materiales ya hechos en Internet y que pueden ser descargados e imprimidos según los intereses de los alumnos o las necesidades de los profesores en ese momento. Estos materiales son muy atractivos para los alumnos y normalmente estos prestan más atención cuando se usan en clase.

Como profesora, encuentro Internet extremadamente útil cuando preparo mis lecciones ya que utilizo muchas de las actividades tanto imprimibles como online en mis clases. Además he comprobado que los alumnos están más motivados cuando hago este tipo de actividades que cuando uso las fotocopias tradicionales para llevarlas a cabo.

Sin embargo, la desventaja que hay con este tipo de materiales es que no todo lo que encontramos en la Red es bueno o fiable. Para saber si una página web es útil y apropiada para nuestros propósitos, debemos conocer los criterios existentes para su evaluación. Estos criterios vienen delimitados por la exactitud de la página, su autoridad, la objetividad que brinda, el nivel de actualización que tiene y el cubrimiento que proporciona. (Kapoun, 1998)

Aparte del material ya preparado que podemos encontrar en Internet, también existe cierto software y varias herramientas tecnológicas multimedia que permiten a los profesores crear su propio material para el aula de inglés. Las ventajas que tienen estos materiales es que están confeccionados para un entorno de aprendizaje específico y, por tanto, son una muy buena opción para los alumnos, ya que el profesor tiene en cuenta las necesidades individuales y los intereses de sus estudiantes.

Ya que el objetivo principal del presente trabajo es proponer estrategias literarias y tecnológicas que fomenten la motivación en el aprendizaje de la lengua inglesa, he considerado importante explicar en este apartado ciertas herramientas tecnológicas que pueden incrementar esa motivación en los estudiantes.

La primera herramienta que voy a mencionar es **Hot Potatoes**, la herramienta de autor más conocida y famosa en el ámbito educativo para crear materiales en formato electrónico.

Hot potatoes, desarrollada por el Centro de Humanidades de la Universidad de Victoria (UVIC), en Canadá, es una herramienta que consta de varios programas (Jcloze, JMix, JCross...) que se utilizan para elaborar diversos tipos de ejercicios interactivos multimedia. Se puede decir que *Hot Potatoes* es un programa útil y recomendado para los profesores por su simplicidad, aplicabilidad y universalidad. (Ministerio de Educación. Instituto de Tecnologías Educativas, s.f.)

Al mismo tiempo, considero que esta herramienta es un recurso motivador para las clases de inglés ya que, gracias a los programas que presenta, permite crear actividades online, diferentes de las tradicionales, que pueden resultar más atractivas a los estudiantes.

En segundo lugar me gustaría mencionar **la WebQuest** como otro recurso interesante y motivador en el aula de inglés. Su término fue utilizado por primera vez en 1995 por los americanos Bernie Dodge y Tom March (Pérez, 2006)

Valero (2007) define la WebQuest como “una actividad en que se propone a los alumnos una búsqueda de información en la web en forma de tarea para que adquieran conocimientos sobre asuntos relacionados con sus intereses.”

Maureen Yoder (1999 citado en Pérez, 2006) considera que las WebQuests motivan tanto a los profesores como a los alumnos ya que “evocan a la realidad circundante y no a las situaciones hipotéticas e irreales de los libros de texto.” (Pérez, 2006, p. 170).

Otras herramientas multimedia que son muy atractivas para los alumnos y con las que también se pueden hacer actividades son *Tagxedo*, *Voki* o *VoiceThread*.

Tagxedo es una herramienta online con la que podemos crear nuestras propias nubes de etiquetas a partir de una serie de palabras o de un texto, e incluso desde la URL de un sitio en Internet. Es una aplicación muy fácil de utilizar y podemos seleccionar el diseño que queramos, el tipo de letra, los colores, la orientación y la forma de la nube.

Voki es una herramienta multimedia que gusta mucho a los alumnos. Con ella puedes crear un personaje (Voki o avatar animado) que reproduce oralmente el texto que introduces. Puedes insertarlo en una página web, blog... e incluso mandarlo por correo electrónico. Los alumnos pueden contribuir al diseño de la actividad a través de la pizarra digital, con lo que se potencia el trabajo en grupo y se fomenta la motivación en el aula de inglés.

VoiceThread es una herramienta online para crear álbumes multimedia donde se pueden insertar imágenes, documentos, audio y vídeo. Los usuarios pueden añadir texto o comentarios e incluso garabatear mientras comentan de maneras diferentes: usando la voz (con un micrófono o teléfono), mediante un texto escrito, un archivo de audio o un vídeo.

2.4. LI-TIC-RATURA

Hasta ahora hemos visto como tanto la literatura como las TIC se pueden utilizar como recursos didácticos en la enseñanza del inglés.

Ambos recursos tratan de fomentar la motivación en los estudiantes y ello puede repercutir en los estudiantes en un mayor interés por el aprendizaje de la lengua inglesa. Por tanto, y llegados a este punto, si estos recursos pueden ser una influencia positiva para la motivación en los alumnos, ¿por qué no unirlos ambos para conformar un nuevo recurso motivador para la enseñanza del inglés? A este recurso se le ha denominado *Li-TIC-ratura*.

2.4.1. El maridaje entre la Literatura y las TIC.

La unión de la literatura y las TIC supone tener las ventajas de un enfoque literario empleado durante décadas por los profesores de inglés y, al mismo tiempo, incluye el interés que despiertan las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en nuestros alumnos.

Se trata de una fusión del pasado literario y del presente tecnológico en un enfoque *li-TIC-rario* que trata de incrementar todavía más la motivación de los alumnos en el aprendizaje de la lengua inglesa. Esta motivación se pretende llevar a cabo mediante actividades literarias realizadas a través de distintas aplicaciones y herramientas multimedia. Dichas aplicaciones y herramientas las explicaré con más detalle en el apartado 2.4.2.

Desde mi punto de vista, existen varios motivos para la utilización de este recurso en el aula de inglés:

- Como recurso pedagógico combina aspectos intelectuales y tecnológicos que fomentan la adquisición de competencias lingüísticas, literarias y tecnológicas en un ámbito educativo de primaria, a través de las distintas actividades realizadas en el aula de la asignatura complementaria de Trinity. Estas actividades las veremos con detalle en el capítulo 3.

- Del mismo modo, fomenta el trabajo colaborativo en la creación de historias por parte de los alumnos y en la reflexión conjunta de actividades literarias en un contexto tecnológico compartido. Se trata de actividades cuya realización requiere el trabajo en equipo de los alumnos y la toma de decisiones en grupo para la creación de historias.

- Como consecuencia del punto anterior, la *li-TIC-ratura* aumenta la productividad literaria al crear los alumnos historias propias. Además, su uso se hace extensivo fuera del aula al incrementarse la motivación de los alumnos por la creación de **SUS** propias historias y el deseo de compartirlo con sus familiares y amigos.

- Fomenta el hábito de lectura, al estar los alumnos expuestos a textos y actividades literarias en Internet ya que en la clase de Trinity se lleva a cabo la lectura de diferentes tipos de historias digitales: las historias creadas por los propios alumnos, aquellas creadas por el profesor o bien la lectura de cuentos tradicionales en versión digital.

- Finalmente, aumenta la creatividad, la imaginación y la reflexión al tener que hacer uso de su intelecto para la creación de determinadas actividades. En otras palabras: les hace pensar en inglés.

De este modo, podemos decir que, mediante el uso de la literatura a través de las TIC, se pretende conseguir el objetivo general de esta propuesta de intervención: incrementar el interés por parte de los alumnos y, por tanto, de su motivación, al sentirse partícipes en la creación de las actividades y no ser meros receptores en el proceso de aprendizaje.

2.4.2. Recursos *li-TIC-rarios* para la enseñanza del inglés.

En este apartado voy a explicar varios recursos didácticos que combinan la literatura y las nuevas tecnologías para el aula de inglés. Este nuevo enfoque intenta ser una propuesta concreta dentro de mi trabajo cuya finalidad manifiesta es captar la máxima atención de los alumnos durante su puesta en práctica en el aula.

La motivación se pretende conseguir mediante el uso conjunto de diferentes estrategias motivadoras para los estudiantes. Se trata de una nueva ventana a través de la cual los recursos

literarios y tecnológicos se convierten en un único enfoque didáctico que, como ya se ha mencionado, nos hemos permitido llamar *Li-TIC-ratura*.

Para empezar me gustaría hablar sobre aquello que llamamos **Narrativa digital o Digital Storytelling** y que no es más que “the modern expression of the ancient art of storytelling” (Matthews-DeNatale, 2008, p. 2)

DeNatale (2008), considera que contar historias se ha utilizado, a lo largo del tiempo, para compartir conocimiento, sabiduría y valores. De hecho, las historias han adoptado muchas formas diferentes y se han adaptado a cada medio que ha aparecido en ese momento: podemos hablar desde historias que se contaban en círculo en los campamentos de verano hasta aquellas que se han contado y se cuentan en la pantalla del cine. Hoy en día esas historias las podemos disfrutar también en la pantalla del ordenador.

De hecho, los profesores deberíamos tener en cuenta todas las posibilidades que nos ofrece la narrativa digital, ya que es un recurso que “suele facilitar la motivación, sin la que no es fácil aprender.” (educ@contic, 2010, párr. v)

Existen infinidad de herramientas multimedia para crear historias en Internet y es muy difícil hacer una selección de las que son mejores o más útiles a la hora de aplicarlas en la clase de inglés. Por ello, me he basado en mi experiencia personal para exponer algunas de aquellas que he utilizado y que he puesto en práctica con mis alumnos de 3^o de primaria, las cuales son bastante sencillas de utilizar.

La primera de ellas es **Storybird**, una herramienta 2.0 con la que se pueden crear historias o poemas online, las cuales puedes compartir en la red. Esta herramienta multimedia te ofrece la posibilidad de elegir entre una gran variedad de imágenes que están clasificadas por categoría y se puede utilizar para trabajar diversas destrezas comunicativas con nuestros alumnos al tiempo que desarrollamos su creatividad.

Storybird nació fruto de un regalo a una madre por parte de su marido e hijo, lo cuales escribieron e ilustraron un libro para ella. Este acontecimiento fue la inspiración para *Storybird*, un servicio que se describe como Cuentacuentos colaborativo y cuyo propósito principal es conectar a las personas a través de las historias. (Mark, 2009)



Imagen 1: “Un recurso digital, creativo y motivador: Storybird” (Amiguitos de Segundo, 2012)

Otra herramienta que también gusta a los alumnos es **Dvolver Moviemaker**. Se trata de una herramienta sencilla para crear cortos. El proceso creativo, como he dicho, es muy sencillo: eliges un escenario, un argumento, unos personajes y una música de fondo. Solo tienes que escribir el texto, que aparecerá al final en los bocadillos de los correspondientes personajes, y añadir las escenas que quieras. Puedes añadir un título y el nombre del director.

En la misma línea, también podemos utilizar recursos para contar o confeccionar historias de forma oral. Un ejemplo de estos, es **Voxopop**, una herramienta que te permite crear “grupos para hablar” en la red. Estos grupos pueden ser públicos, restringidos o privados. Una de las actividades que te permite hacer esta herramienta es la construcción de narraciones: Se graba la primera oración de una historia y, luego, se les pide a los estudiantes que la escuchen y vayan añadiendo oraciones a la historia. Otra actividad con esta misma herramienta puede ser la grabación de una historia y algunas preguntas relacionadas con la misma que los alumnos deben contestar. Esta herramienta no se ha utilizado todavía en nuestra aula de inglés, pero la docente no descarta hacerlo en un futuro.

Voki es una herramienta que gusta mucho a los alumnos, como ya se ha explicado en el apartado 2.2.2. Con ella también se pueden confeccionar historias cortas que luego reproduce, de forma oral, el personaje que hemos creado y personalizado entre todos.

Para finalizar, otra herramienta interesante que se puede utilizar en el aula de primaria es **Zooburst**, una herramienta muy sencilla con la que se pueden crear libros interactivos en 3D. Para poder acceder y crear tus historias, solo tienes que registrarte. Sin embargo, si quieres hacer uso de todas sus características, tienes que inscribirte y pagar una cuota.

Como hemos visto, la Narrativa Digital, a través de las herramientas tecnológicas aplicadas en clase, puede ser un recurso muy interesante y motivador para los alumnos de primaria. Sin embargo, hay **otras herramientas multimedia** que también pueden incorporar actividades literarias para su realización.

Una de esas herramientas es el **blog**. Bohórquez (2008) lo define como “una página Web muy básica y sencilla donde el usuario puede colgar comentarios, artículos, fotografías, enlaces e incluso vídeos” (p. 2). El contenido del blog puede ser muy diverso y su manejo es muy sencillo. Se puede actualizar cuando quieras desde cualquier parte del mundo y su acceso es libre.

Además, “los blogs tienen un gran potencial como herramienta en el ámbito de la enseñanza, ya que se pueden adaptar a cualquier disciplina, nivel educativo y metodología docente.” (Almeda, 2009, p.1)

Desde mi punto de vista, considero que esta herramienta multimedia es un recurso interesante y motivador para la enseñanza del inglés, especialmente el llamado **blog de aula** (Almeda, 2009). En dicho blog, el docente puede realizar actividades específicas para sus alumnos, las cuales pueden abarcar las cuatro destrezas básicas referentes a la comprensión escrita y lectora y la expresión oral y lectora (*listening, writing, reading y speaking*), pero además, se invita a los alumnos a reflexionar sobre dichas actividades, ya que pueden introducir comentarios respecto a ellas. De este modo, la interacción profesor-alumno puede ser muy beneficiosa para ambas partes.

En este apartado en especial, se puede crear un **blog literario** en el que, a través de la inserción de historias inventadas o cuentos tradicionales o populares, los alumnos realicen una serie de actividades propuestas por el profesor.

En la misma línea, también podemos utilizar **Wikis** y **Podcasts**, relacionados con la literatura, y que pueden llegar a ser recursos muy motivadores para los alumnos.

En el capítulo tercero se expondrán una serie de actividades relacionadas con algunas de las herramientas explicadas en este capítulo y que tienen que ver con los tres recursos didácticos que conforman el eje central de este trabajo.

CAPÍTULO III: MARCO EMPÍRICO

3.1. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

A través de la propuesta de intervención, pretendemos explicar una serie de recursos y actividades que fomenten la motivación de los alumnos en un contexto de primaria, en concreto en el tercer curso, correspondiente al segundo ciclo de primaria.

Con todo ello se quiere intentar despertar un mayor interés en los niños y niñas por la lengua inglesa y, por ende, obtener un mayor rendimiento académico en dicha asignatura.

3.1.1. Análisis del contexto

El colegio se encuentra en Castellón. Se trata de un colegio religioso concertado, donde se imparten clases de infantil, primaria, ESO y Bachiller. Cada curso cuenta con tres vías (A, B, C).

El colegio está dotado con aula de informática, sala de audiovisuales (cuenta con televisión, pizarra digital y cañón) y pizarras digitales fijas y movibles en algunas de las aulas.

La asignatura de inglés es impartida por maestros especialistas en inglés, en el segundo y tercer ciclo de primaria. En el primer ciclo, el inglés es impartido por los tutores.

En el segundo ciclo de primaria, y en concreto en el curso de tercero, los alumnos tienen dos horas de inglés a la semana y una hora de plástica (*Arts and Crafts*), también en inglés. Además, en este centro se imparten asignaturas complementarias durante cuatro días a la semana. Algunas de estas asignaturas son en inglés y forman parte del plan de estudios de los alumnos. Su horario es de 12 a 13 h., después de finalizar las clases de la mañana.

3.1.2. Destinatarios

La propuesta va dirigida a alumnos/as de 3^o de Primaria, en concreto a los alumnos/as de 3^o B. El curso está compuesto por 24 estudiantes, 11 niños y 13 niñas, de edades comprendidas entre los 8 y los 9 años. El aula tiene pizarra digital fija y ordenador portátil.

Los estudiantes de este curso tienen cuatro asignaturas complementarias a la semana: Teatro, PAI (Proyecto de Activación de la Inteligencia), *Multisports* y *Trinity*, estas dos últimas impartidas en inglés. Cada asignatura tiene una hora de duración.

Trinity es la asignatura que imparto en este colegio desde hace varios años y, aunque es una asignatura complementaria, los alumnos que se considera que están preparados pueden realizar un

examen en mayo. El examen se lleva a cabo por profesores externos al centro y procedentes de países de habla inglesa.

3.1.3. Objetivos de la propuesta de intervención

El objetivo fundamental del presente trabajo es, como ya he mencionado anteriormente, el fomento de la motivación de los alumnos de primaria para el aprendizaje del inglés a través de ciertos recursos didácticos. En concreto es una propuesta para los alumnos del tercer curso de primaria.

El aumento de esta motivación se pretende hacer a través de la asignatura complementaria de Trinity, la cual tiene como objetivo académico que aquellos alumnos que estén lo bastante preparados realicen un examen en mayo y obtengan un diploma del grado del cual se examinan.

Sin embargo, y aunque el objetivo descrito en el párrafo anterior es importante, considero que fomentar la motivación de la lengua inglesa en los estudiantes es todavía más importante: Si los niños y niñas están interesados por el inglés, pueden hacer extensivo este interés a otras asignaturas impartidas en dicha lengua, entre ellas la asignatura curricular, y, por tanto, se puede producir una mayor adquisición de la lengua y una mejora en el aprendizaje del inglés.

3.2. METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES

En este apartado se van a proponer una serie de actividades relacionadas con los tres recursos pedagógicos que se han ido desarrollando a lo largo del trabajo: recursos literarios, recursos tecnológicos y recursos *li-TIC-rarios*.

Todos los recursos que se van a explicar tienen como centro de atención al propio alumno y tratan de estimular el interés de los estudiantes durante el aprendizaje del inglés. De este modo, no se intenta realizar un aprendizaje mecánico y formal, propio de la escuela tradicional, donde el alumno es un elemento pasivo que no participa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Todo lo contrario: se trata de realizar una enseñanza basada en la acción y participación de los educandos, que tiene, como punto de partida, el interés de los estudiantes.

Las actividades que, a renglón seguido, se van exponer giran en torno a la organización temática del primer grado de la asignatura complementaria de Trinity, aunque para este trabajo se han seleccionado actividades de tres temas en concreto:

- Los animales
- La ropa
- Las partes del cuerpo

Aunque las actividades se presentan de forma separada en tres apartados, se han ido aplicando en el aula de forma alterna en relación con los temas propuestos. Esto se expondrá con mayor detalle en la Tabla 1 al finalizar la exposición de los tres recursos pedagógicos mencionados.

Se trata de actividades cuyo propósito es captar el interés de los alumnos cuando las realizan, de modo que vayan aprendiendo el inglés de una forma divertida y, al mismo tiempo, adquieran el gusto por la lengua inglesa.

3.2.1. Recursos literarios

En este apartado se han confeccionado una serie de actividades a través de textos literarios que se han traducido y adaptado a la edad y nivel de los alumnos de 3^o de Primaria, tanto por el vocabulario utilizado como por los ejercicios que luego deben realizar.

Se han elaborado tres textos distintos, cada uno de los cuales hace referencia a uno de los temas escogidos en torno al bloque temático del primer grado de Trinity y que paso a continuación a explicar.

El primer texto, correspondiente al tema de los animales del primer grado de Trinity, se titula *El presidente de la granja* y está inspirado en el relato corto del mismo nombre de Danny Vega Méndez. En este texto se describe cómo todos los animales de una granja quieren ser el presidente de la misma, argumentando diversas razones para ello. Con este texto se pretende que los alumnos, a través de diversas actividades, aprendan el vocabulario referente al tema de los animales; para ello, los estudiantes participan de forma activa en la realización de las mismas; de este modo, se fomenta la cooperación entre ellos al tener que realizar actividades por parejas y se desarrolla la creatividad y la toma de decisiones al tener que decidir y argumentar qué animal consideran que debe ser el presidente de la granja. (Véase enunciado del ejercicio en Anexo I)

El segundo texto se titula *El payaso descuidado*. Se trata de un texto inspirado en el relato corto del mismo nombre de Pedro Pablo Sacristán, en el que un payaso muy descuidado siempre acaba rompiéndose la ropa. El texto se corresponde con el tema de la ropa del primer grado de Trinity y con él se pretende que los alumnos repasen y aprendan dicho vocabulario.

Este texto, más tradicional respecto a sus actividades que los otros dos, hizo que la docente tuviera que desempeñar una actitud entusiasta durante la narración de la historia y la realización de los ejercicios, elemento este también muy importante para estimular el interés de los alumnos y, por ende, fomentar su motivación. (Véase enunciado del ejercicio en Anexo I)

El tercer texto se titula la *Historia del Doctor Monkey*. Es un texto inspirado en canciones e historias del libro del primer ciclo de primaria *Little Elephant* y se corresponde con el tema de las partes del cuerpo del primer grado de Trinity.

El texto trata de un pueblo donde los animales van al médico porque a cada uno de ellos les duele una parte del cuerpo y el médico les da una solución para su dolencia.

En el texto, solo aparecen dos animales que van al médico. El resto de los animales aparecen en una tabla con sus dolencias y remedios correspondientes y los alumnos tienen que formar grupos y hacer un *role playing* para completar la historia. De este modo, se produce la participación de los estudiantes en la realización de las actividades y en la confección de la historia, que quedaría inacabada sin su actuación. (Véase enunciado del ejercicio en Anexo I)

Esta historia fue la que más gusto a los niños, hecho que nos permite argumentar que el interés de los alumnos también se estimula mediante su participación activa en el desarrollo de las actividades.

La metodología que se ha seguido para realizar los tres textos es muy similar: en primer lugar, los alumnos escuchan cómo el profesor cuenta la historia. La historia es contada con gestos y tonos de voz diferentes para ayudar al alumno a entenderla. De este modo, el profesor, con esta actitud, se involucra en la actividad de manera activa y crea un ambiente que promueve el interés de los alumnos.

En segundo lugar, se les reparte el texto a los alumnos, los cuales leen la historia y realizan las actividades propuestas para cada uno de los textos. Las actividades se pueden realizar de forma individual, por parejas o por grupos más numerosos, siendo los estudiantes parte activa de su realización en todo momento, con lo que se promueve que haya una interacción constante entre los propios alumnos o entre ellos y el profesor.

En todos los textos se han de hacer actividades relacionadas con las cuatro destrezas básicas: Comprensión oral, lectora y expresión escrita y oral (*Listening, reading, writing y speaking*). Además, también se intenta que las actividades les hagan pensar y reflexionar al tener que hacer uso en determinados momentos de la creatividad personal y de la imaginación.

3.2.2. Recursos tecnológicos

En este apartado se han confeccionado una serie de actividades a través de ciertas herramientas multimedia. Estas actividades están relacionadas con la organización temática del primer grado de la asignatura de Trinity: los animales, la ropa y las partes del cuerpo.

Hay muchas herramientas tecnológicas que se pueden utilizar en el aula de inglés y que pueden fomentar la motivación de los alumnos, como ya se ha mencionado en el capítulo segundo del presente trabajo. La elección que hagamos de ellas dependerá de las necesidades que tengamos en ese momento y de los intereses de nuestros estudiantes pero, sobre todo, de nuestra imaginación y creatividad.

Una herramienta que podemos utilizar para aprender vocabulario de un tema en concreto es **Tagxedo**. Por ejemplo, hemos creado un ejercicio para que los alumnos repasen y aprendan los animales que se pueden encontrar en una granja.



Imagen 2: Ejemplo de actividad creada con Tagxedo. Disponible electrónicamente en <http://www.tagxedo.com/artful/ofceec8be4784e93>

Esta actividad se ha realizado a través de la pizarra digital y una conexión a Internet. Los alumnos han leído en voz alta, de forma individual o en grupo, los animales que se han ido seleccionando con el puntero. Si no sabían el nombre de algún animal, se ha pinchado sobre el mismo ya que, con este tipo de herramienta, tienes la opción de seleccionar un nombre y, de este modo, ir a una página web con información e imágenes sobre dicha palabra.

Otro recurso que se puede utilizar en el aula de primaria es el **blog**. A través de las actividades de un blog, se puede estudiar un tema en concreto; por ejemplo, se ha creado un blog donde se pueden realizar actividades relacionadas con el bloque temático de la ropa perteneciente al primer grado de Trinity.



Imagen 3: Ejemplo de blog creado con Blogger. Disponible electrónicamente en <http://tfgunir.blogspot.com.es/>

En dicho blog, se han creado actividades relacionadas con las cuatro destrezas básicas. Este ejercicio se ha realizado en la pizarra digital del aula, aunque también se ha proporcionado la dirección a los alumnos para que practiquen en casa.

VoiceThread es otro de los recursos que hemos utilizado en clase para practicar, mediante una serie de actividades, las prendas de vestir.



Imagen 4: Ejemplo de actividad creada con VoiceThread. Disponible electrónicamente en <https://voicethread.com/share/5296744/>

Otra herramienta multimedia que gusta mucho a los niños y en la cual pueden participar a la hora de crear una actividad es **Voki**. Con esta herramienta hemos creado un ejercicio de comprensión oral relacionado con las partes del cuerpo. Antes de crear la actividad, se han repasado las partes del cuerpo mediante flashcards.



Imagen 5: Ejemplo de actividad creada con Voki. Disponible electrónicamente en <http://www.voki.com/pickup.php?scid=9266999&height=267&width=200>

Los recursos digitales tradicionales –CDs, vídeos- se llevan utilizando en las aulas de inglés desde hace años. Sin embargo, la diferencia existente entre los recursos tradicionales y los recursos que se han utilizado en el aula es que, con estos últimos, se fomenta el trabajo en grupo, se promueve la participación interactiva entre los estudiantes y el profesor y, en cierto tipo de actividades, los alumnos se involucran en la creación de las mismas.

Además, es interesante, y necesario, que los docentes nos adaptemos a las nuevas posibilidades que la tecnología nos ofrece para fomentar y desarrollar nuestra creatividad al tiempo que fomentamos el interés de los niños por las mismas.

No obstante, me gustaría señalar que en todo ello la actitud entusiasta del profesor es también imprescindible para que los alumnos se sientan motivados.

3.2.3. Recursos *Li-TIC-rarios*

En este apartado, hemos creado una serie de actividades que combinan recursos literarios y tecnológicos al mismo tiempo. Se trata de realizar unas actividades que giran en torno a una historia que se cuenta a través de diferentes herramientas multimedia.

Un primer recurso que podemos utilizar es ***Dvolver Moviemaker***. Con esta herramienta se pueden crear cortos en los que se insertan diálogos con el vocabulario que te interesa en ese momento. Los alumnos pueden involucrarse en la creación de la misma.

En el siguiente vídeo, los alumnos pueden practicar vocabulario relacionado con el tema de la ropa del primer grado de Trinity.



Imagen 6: Ejemplo de actividad creada con Dvolver Moviemaker. Disponible electrónicamente en <http://www.dvolver.com/live/movies-938887>

En segundo lugar, otro recurso que se puede utilizar es el **blog**. En este apartado, se puede realizar un blog literario en el que, a través de un cuento tradicional por ejemplo, se realicen una serie de actividades relacionadas con un tema en concreto que despierten el interés de los niños.

En el siguiente blog, hemos estudiado el vocabulario relacionado con las partes del cuerpo perteneciente al primer grado de Trinity. Para ello hemos confeccionado diversas actividades en

torno al cuento de Caperucita Roja (*Little Red Riding Hood*) y que tienen que ver con las cuatro destrezas básicas.

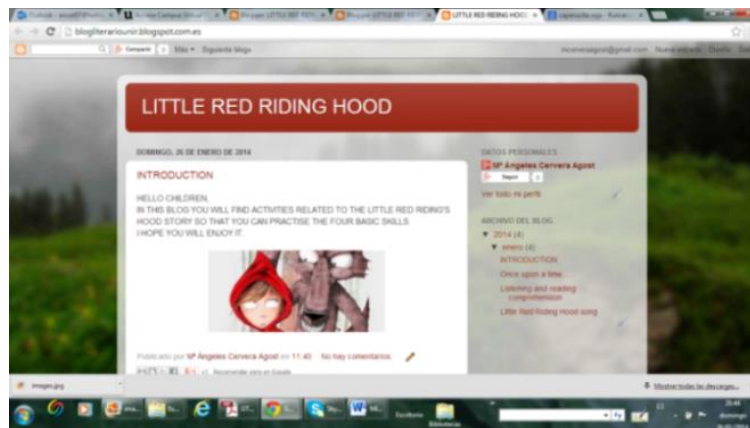


Imagen 7: Ejemplo de blog literario. Disponible electrónicamente en <http://blogliterariounir.blogspot.com.es/>

Por último, también se puede utilizar **Storybird** para crear historias. Este recurso se ha utilizado para tratar el tema de los animales del primer grado de Trinity.

En primer lugar hemos creado una historia a través de preguntas planteadas a los alumnos que se corresponden con información básica que los estudiantes deben adquirir durante la preparación del primer grado de Trinity. Se ha dividido la clase en grupos y cada grupo ha tenido que responder a preguntas relacionadas con los animales: ¿Cómo se llama? ¿Cuántos años tiene? ¿Qué tiene?...

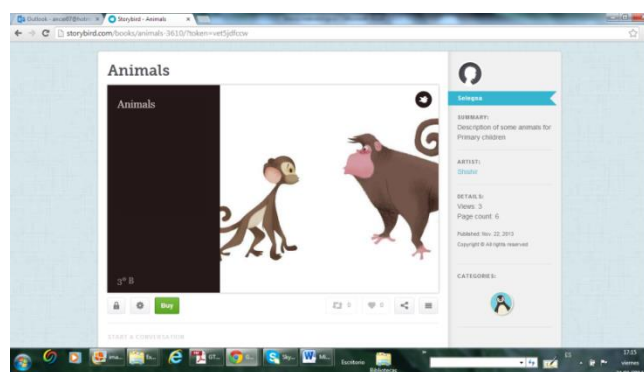


Imagen 8: Ejemplo de actividad creada con Storybird. Disponible electrónicamente en <http://storybird.com/books/animals-3610/?token=vet5jdfccw>

En la actividad siguiente, también realizada con *Storybird*, los estudiantes no han creado la historia, sino que la han leído de forma cooperativa con la ayuda de la profesora, proporcionándoles aquel vocabulario que les resultaba desconocido. Además han tenido que inventar un final, ya que la historia está inacabada, y para ello se ha realizado una lluvia de ideas y se ha elegido aquel final que más ha gustado a la mayoría.

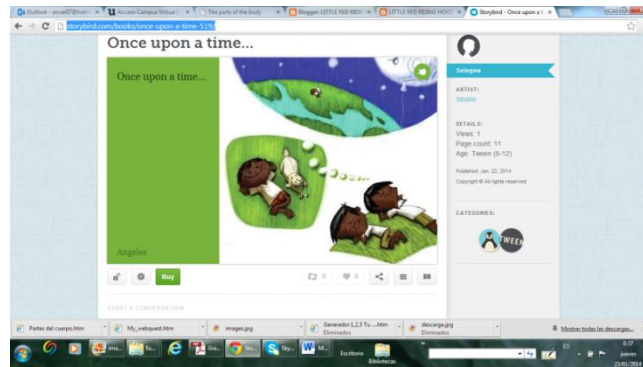


Imagen 9: Ejemplo de historia creada con Storybird. Disponible electrónicamente en <http://storybird.com/books/once-upon-a-time-519/>

Como ya he mencionado al principio de este apartado, he combinado las actividades relacionadas con los tres recursos – literario, tecnológico y *li-TIC-rario* - en torno a los bloques temáticos pertenecientes al primer grado de Trinity.

Paso ahora a detallar cómo he distribuido las actividades en la siguiente tabla, realizadas entre noviembre y enero del curso académico 2013-2014.

Tabla 2: Distribución de las sesiones en las que se combinan los tres recursos utilizados.

BLOQUE TEMÁTICO	SESIÓN	RECURSO LITERARIO	RECURSO TECNOLÓGICO	RECURSO <i>LI-TIC-RARIO</i>
PARTES DEL CUERPO	1	Doctor Monkey Story		
	2		Voki	
	3			Blog literario: Little Red Riding Hood
ROPA	4	The untidy clown		
	5		- Blog: Clothes in the Web - Voicethread	
	6			Dvolver Moviemaker
ANIMALES	7	The President of the Farm.		
	8		Tagxedo	
	9			Storybird

Elaboración propia

3.3. RECOGIDA Y ANÁLISIS DE LOS DATOS CUALITATIVOS

La evaluación de este trabajo se ha realizado a través de la asignatura complementaria de Trinity y se han utilizado diversas herramientas -cuantitativas y cualitativas- que nos permiten evaluar el resultado de nuestra acción en el aula.

Los datos cualitativos se han recogido a través de distintas técnicas –cuestionario y observación directa- que expresan las opiniones o percepciones de los alumnos y de la profesora que participan en la investigación, y que por tanto, pueden llegar a ser considerados subjetivos.

3.3.1. Cuestionario: resultados y análisis.

En este apartado expondré las preguntas que se realizaron a los alumnos de 3^o B de Primaria al finalizar las actividades. (Véase ejemplos del cuestionario en Anexo II)

El cuestionario se realizó de forma anónima para garantizar la fiabilidad de las respuestas y que, de este modo, los alumnos no se vieran coaccionados a responder con respecto a los objetivos e intereses que pretendía conseguir la profesora.

Estas cuestiones se dieron a los alumnos al finalizar las actividades que se han presentado en este trabajo y, a través de las respuestas, hemos tratado de constatar las percepciones y opiniones de los alumnos sobre el inglés y la clase de Trinity.

Se trata de preguntas sencillas que un alumno de tercero de Educación Primaria puede contestar por sí solo. Con esto, se ha pretendido que los estudiantes realicen la encuesta de forma autónoma y no se vean influenciados por la actitud de la profesora al explicarle la pregunta.

Las cuestiones están divididas en cuatro apartados: los tres primeros están relacionados con los recursos motivadores expuestos en el presente trabajo; el último apartado son preguntas relacionadas con el interés y la motivación en general.

Paso ahora a exponer las tablas con las cuestiones realizadas a los alumnos de 3^o B y el número de respuestas obtenidas en cada apartado; luego haré un análisis individual de cada una de las preguntas llevadas a cabo.

► Preguntas relacionadas con los recursos literarios.

Tabla 3: Relación de preguntas y respuestas relacionadas con los recursos literarios aplicados en la clase de 3^oB

Pregunta	Opciones	Nº de contestaciones
1. ¿Te gustan las historias que hemos leído en clase?	- Sí - No - Me da igual	24 0 0
2. ¿Cuál te ha gustado más?	. The president of the farm . The Doctor Monkey story . The untidy clown	7 12 5
3. ¿Crees que las historias sirven para aprender inglés?	- Sí - No	24 0
4. ¿Has aprendido inglés con las historias que hemos contado?	- Sí - No	24 0
5. ¿Has prestado atención cuando contábamos las historias o te has aburrido?	- He prestado atención - Regular	23 1
6. ¿Crees que las historias te ayudan a que te guste el inglés?	- Sí - No - Me da igual	24 0 0

Elaboración propia

Pregunta 1: ¿Te gustan las historias que hemos leído en clase?

Las respuestas a esta pregunta denotan que a la totalidad de los alumnos les ha gustado las historias que hemos contado en clase, a pesar de tratarse de cuentos de invención propia y con tramas distintas. Este resultado viene a corroborar la idea expuesta al principio de este trabajo y que tiene que ver con la consideración del uso de historias como un recurso atemporal durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que los niños se sienten atraídos, de una forma generalizada, por los relatos de historias.

Pregunta 2: ¿Qué historia te ha gustado más?

En esta pregunta la mayoría de los alumnos ha contestado *The Doctor Monkey Story*. La razón de esta elección es que, en una de las actividades de esta historia, los alumnos tienen que hacer una pequeña representación al hilo de lo que acontece en el relato de la misma. Este hecho confirma la necesidad que tienen los estudiantes de sentirse partícipes e involucrarse de forma interactiva en el desarrollo de las actividades, lo cual repercute en un mayor interés por llevarlas a cabo.

Pregunta 3: ¿Crees que las historias sirven para aprender inglés?

La totalidad de los alumnos ha contestado de forma afirmativa a esta pregunta, hecho que remite a un cambio positivo en la percepción que tienen los alumnos con respecto a la asignatura de Trinity, si se compara con otros años en los que se ha impartido dicha asignatura.

Por norma general, las asignaturas complementarias son consideradas por los estudiantes como un espacio de ocio y divertimento durante las cuales aprenden determinadas materias, pero de una forma más lúdica.

Sin embargo, la asignatura complementaria de Trinity requiere que los estudiantes adquieran, de forma necesaria, una serie de conocimientos que son posteriormente evaluados por profesores externos al centro, tal y como ya se ha explicado al principio de este capítulo. Por tanto, se trata de una asignatura que puede resultar algo pesada para los alumnos, ya que algunos de ellos la consideran como una extensión de la asignatura curricular.

No obstante, comparándola con otros años en los que se han utilizado métodos más tradicionales basados en ejercicios de un libro de texto, se puede decir que se ha notado una mejor recepción de los alumnos respecto a la misma.

Pregunta 4: ¿Has aprendido inglés con las historias que hemos contado?

En esta pregunta, todos los alumnos de 3^oB consideran que han aprendido inglés con las historias que hemos contado en clase. Por “aprender inglés”, se entiende que se refieren a la adquisición de palabras de vocabulario relacionadas con los tres bloques temáticos del primer grado de Trinity. En esta pregunta, se vuelve a observar la percepción positiva de los alumnos respecto a esta asignatura, algo que no se ha percibido en años anteriores en tercero de Educación Primaria

Pregunta 5: ¿Has prestado atención cuando contábamos las historias o te has aburrido?

Podemos observar que, excepto una persona, todos los demás alumnos han prestado atención durante el relato de las historias, algo que también se ha podido constatar con la actitud de los estudiantes en el transcurso de la narración.

De este modo, podemos afirmar que la actitud que tienen los estudiantes durante la clase de Trinity no es de apatía o aburrimiento, sino todo lo contrario, les gusta la narración de historias en inglés y ello deriva en un interés por el relato y una mayor atención durante su desarrollo, lo que repercute en un mejor comportamiento y un menor aburrimiento por parte de los alumnos.

Pregunta 6: ¿Crees que las historias te ayudan a que te guste el inglés?

Las respuestas obtenidas en esta pregunta denotan que la totalidad de los alumnos consideran que los recursos literarios utilizados en el aula de Trinity les ayudan a que les guste el inglés. Estos

datos se pueden relacionar con la realidad generalizada de que los niños se sienten atraídos por la historias, y que el hecho de que se cuenten en inglés no es algo que repercuta de forma negativa en ellos o genere un rechazo hacia los relatos.

Por tanto, viendo los resultados expuestos en la tabla 3 se puede comprobar, en general, una actitud muy positiva respecto al uso de los recursos literarios en la clase de Trinity. De entre todos los aspectos mencionados, me gustaría destacar uno en especial que promueve el interés durante el transcurso de la clase: a los alumnos les gusta sentirse partícipes de su propio aprendizaje, algo que, como ya hemos mencionado a lo largo de este trabajo, puede contribuir al fomento de la motivación en el aprendizaje.

► Preguntas relacionadas con los recursos tecnológicos

Tabla 4: Relación de preguntas y respuestas relacionadas con los recursos tecnológicos aplicados en la clase de 3º B

Preguntas	Opciones	Nº de contestaciones
1. ¿Te gusta utilizar la pizarra digital en clase de Trinity?	- Sí - No - Me da igual	24 0 0
2. ¿Qué te parecen los ejercicios que hemos hecho en la pizarra digital (Voki, Tagxedo)?	- Aburridos - Divertidos - Ni aburridos ni divertidos (Me dan igual)	0 22 2
3. ¿Crees que aprendes vocabulario nuevo de inglés con estos ejercicios?	- Sí - No	24 0
4. ¿Crees que los ejercicios en la pizarra digital te ayudan a que te guste el inglés?	- Sí - No - Me da igual	24 0 0

Elaboración propia

Pregunta 1. ¿Te gusta utilizar la pizarra digital en clase de Trinity?

La totalidad de los alumnos contestaron de forma afirmativa a esta pregunta. Este hecho se puede relacionar con su condición de nativos digitales, los cuales esperan utilizar estos recursos en el aula y, por tanto, consideran que nosotros también debemos utilizarlos.

Estamos en la era de las nuevas tecnologías y no podemos dejar de introducir recursos tecnológicos en nuestros métodos de enseñanza para, de este modo, adaptarnos a los cambios producidos en la sociedad actual en general y en el ámbito educativo en particular.

Pregunta 2. ¿Qué te parecen los ejercicios que hemos hecho en la pizarra digital (Voki, Tagxedo)?

La mayoría de las personas encuestadas, excepto dos, consideran divertidos los ejercicios realizados en la pizarra digital. El motivo de este resultado puede ser el hecho de ser actividades novedosas para los alumnos ya que ninguno de los estudiantes de tercero las conocía con anterioridad. Esto demuestra que el interés en los estudiantes también se puede estimular despertando su curiosidad con actividades nuevas que no han hecho o visto antes. Este aspecto repercute de forma positiva en la percepción que tienen los alumnos respecto a la asignatura de Trinity y, como consecuencia, en el inglés ya que, cuando los alumnos se encuentran en un ambiente entretenido, ponen más interés en las actividades que se les muestra y en el desempeño de las mismas.

Pregunta 3. ¿Crees que aprendes vocabulario nuevo de inglés con estos ejercicios?

La totalidad de los alumnos considera que ha aprendido vocabulario nuevo de inglés con los ejercicios realizados a través de recursos tecnológicos. Esta percepción que tienen los estudiantes respecto al aprendizaje del vocabulario se puede ver reforzada por el hecho de que se ha utilizado más de un sentido durante la realización de las actividades: el sentido de la vista –a través de palabras e imágenes- y el del oído. Esta coyuntura sensorial ayuda a la asimilación de conocimientos por parte de los alumnos, ya que se trata de actividades muy visuales donde las palabras pueden apoyarse en imágenes, como es el caso de Tagxedo, o en sonidos, como es el caso de Voki.

Pregunta 4. ¿Crees que los ejercicios en la pizarra digital te ayudan a que te guste el inglés?

En esta pregunta, la totalidad de los alumnos responde de forma afirmativa y considera que los ejercicios en la pizarra digital les pueden ayudar a que les guste el inglés. En esta pregunta consideramos que hay una mezcla de euforia por el uso de las nuevas tecnologías, como es el caso de Internet, y de nuevos recursos para la realización de las actividades. Además los alumnos pueden considerar necesario el uso del inglés –lengua que se utiliza en los contextos tecnológicos- para el desarrollo y ejecución de dichas actividades.

Por tanto, y tras comprobar los resultados de las preguntas relacionadas con los recursos tecnológicos, podemos concluir que la totalidad de los alumnos consideran los recursos tecnológicos como herramientas útiles a la hora de aprender el inglés.

Del mismo modo, se comprueba que su actitud durante la aplicación de estos recursos es positiva y favorable y, por tanto, el total de los alumnos considera que los ejercicios realizados mediante las Tecnologías de la Información y la Comunicación les ayudan a que les guste el inglés.

Asimismo, todos coinciden en el gusto por el uso de las nuevas tecnologías en la clase de Trinity, algo bastante normal si consideramos su condición de nativos digitales.

► Preguntas relacionadas con los recursos *li-TIC-rarios*.

Tabla 5: Relación de preguntas y respuestas relacionadas con los recursos *li-TIC-rarios* aplicados en la clase de 3^o B

Preguntas	Opciones	Nº de contestaciones
1. ¿Te gusta crear historias en Internet?	- Sí - No - Me da igual	23 0 1
2. ¿Crees que aprendes inglés creando historias en internet (con Storybird, Dvolver Moviemaker, Voki...)?	- Sí - No	24 0 0
3. ¿Te gusta participar en la creación de historias en Internet?	- Sí - No - Me da igual	24 0 0
4. ¿Crees que las historias en Internet ayudan a que te guste el inglés?	- Sí - No - Me da igual	24 0 0

Elaboración propia

Pregunta 1. ¿Te gusta crear historias en Internet?

En esta pregunta, todos los alumnos, excepto una persona a la que le resulta indiferente crear historias en Internet, han contestado de manera afirmativa. Este es un hecho que se ha podido

observar, gratamente, en clase a la hora de impartir la asignatura, pero también en las reacciones demostradas por algunos de los padres y en el interés y actitud general de los alumnos respecto a las actividades propuestas.

Por otro lado, no nos podemos olvidar de que también les ha influido el hecho de tratarse de herramientas tecnológicas nuevas para ellos, aspecto que ha provocado que se sientan doblemente atraídos hacia la ejecución de las actividades.

Pregunta 2. ¿Crees que aprendes inglés creando historias en Internet (con Storybird, Dvolver Moviemaker, Voki...)?

La totalidad de los alumnos están de acuerdo en que aprenden inglés con la creación de las historias en Internet. La percepción que tienen los alumnos en este aspecto se debe al hecho de que han tenido que utilizar vocabulario nuevo en la creación de algunas historias o reforzar el que ya sabían.

Del mismo modo, al realizar las actividades han tenido que hacer uso de su creatividad y se han visto obligados a repasar estructuras que tenían olvidadas y que han vuelto a recordar gracias a las historias que hemos creado en el aula.

Pregunta 3. ¿Te gusta participar en la creación de historias en Internet?

Todos los alumnos han contestado de forma afirmativa a esta pregunta, la cual está relacionada con las dos anteriores, pero también denota la actitud participativa que tienen los estudiantes de primaria y que es clave en su aprendizaje. Esta actitud participativa deriva en un interés y una estimulación a la hora de enfrentarse a las actividades y ejercicios propuestos en el aula de Trinity. Con esta pregunta, por tanto, volvemos a comprobar cómo a los alumnos les gusta sentirse partícipes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente, si se trata de actividades por las que se sienten atraídos.

Pregunta 4. ¿Crees que las historias en Internet ayudan a que te guste el inglés?

De nuevo, la totalidad de los alumnos han contestado afirmativamente a esta pregunta. La percepción que tienen respecto a la narrativa digital como estrategia que sirve para aumentar su interés por el inglés se ve reforzada por las dos hipótesis establecidas al principio de este trabajo: a los niños les gusta la narración de historias y, al mismo tiempo, se ven atraídos por las nuevas tecnologías.

Por tanto, podemos decir que los resultados de la tabla 4 nos indican una actitud muy favorable y positiva respecto al uso de historias a través de recursos tecnológicos en la clase de Trinity.

Los alumnos se sienten atraídos por las historias en sí mismas, pero además, tienen el aliciente de utilizar recursos tecnológicos para crearlas, contarlas o hacer actividades relacionadas con ellas.

En la misma línea, casi la totalidad de los alumnos considera que les gusta participar en la creación de las historias en Internet, lo que viene a remarcar el hecho de que su participación en la creación de las actividades es importante para el fomento de la motivación en el aula de primaria.

► Preguntas relacionadas con el interés y la motivación.

Tabla 6: Relación de preguntas y respuestas referentes al interés y la motivación de los alumnos de 3^o B

Preguntas	Opciones	Nº de contestaciones
1. ¿Cómo te sientes en la clase de inglés en general?	- Divertido - Aburrido - Normal	10 0 14
2. ¿Cómo te sientes en las clases de Trinity?	- Divertido - Aburrido - Normal	23 0 1
3. ¿Qué te parece interesante en las clases de Trinity? Puedes poner más de una cruz.	- Las historias (Doctor Monkey story, The president of the farm...) - Los ejercicios en la pizarra digital (Blog, Tagxedo...) - Crear historias en Internet. (Storybird, Dvolver Moviemaker, Voki...) - Todas las respuestas anteriores.	0 0 0 24
4. ¿Te gusta dar inglés en Trinity?	- Sí - No - Me da igual	24 0 0
5. ¿Te ayuda Trinity a que te guste el inglés?	- Sí - No - Me da igual	24 0 0
6. ¿Con qué asignatura te gusta más aprender inglés?	-Inglés - Trinity - Las dos	0 14 10

Elaboración propia

Pregunta 1. ¿Cómo te sientes en la clase de inglés en general?

Esta pregunta hace referencia a la asignatura curricular y con ella se pretendía comprobar la actitud que tienen los alumnos, no respecto a la asignatura en general, sino respecto a la metodología y los contenidos que se dan en la clase de inglés del colegio.

Como podemos comprobar, 10 de los alumnos se sienten entretenidos durante la clase de inglés y los 14 restantes denotan una actitud normal durante el desarrollo de las clases en dicha asignatura. El resultado de la encuesta es bastante positivo, pues ninguno de los alumnos se aburre en dicha clase. Sin embargo, el hecho de que más de la mitad de la clase considere que se siente “normal” puede llegar a denotar cierta pasividad y actitud rutinaria, ya que, a estas edades, los alumnos suelen ser más extremados y no tan neutrales en sus respuestas.

Pregunta 2. ¿Cómo te sientes en las clases de Trinity?

Casi la totalidad de los alumnos, a excepción de una persona, ha contestado que se siente entretenido en el desarrollo de las clases de Trinity. Con esta pregunta no se trata de hacer un agravio comparativo entre las dos asignaturas. Está claro que la asignatura curricular es muy importante para los alumnos y, no pongo en duda, que la profesora de inglés imparte las clases de la mejor manera posible. De hecho, me comentó que le parecían muy interesantes las estrategias desarrolladas en la clase de Trinity, pero que, al tener que ceñirse a la programación y disponer de solo dos horas de clase a la semana, no tenía tiempo de aplicarlas en sus clases.

Por tanto, podemos decir que la diferencia de actitud de los alumnos respecto a las dos asignaturas tiene que ver, básicamente, con el hecho de utilizar recursos motivadores que fomentan el interés de los niños y provocan una actitud positiva durante el desarrollo de las clases.

Pregunta 3. ¿Qué te parece interesante en las clases de Trinity?

La totalidad de los alumnos consideran interesantes los tres recursos motivadores utilizados en el aula de Trinity. Este resultado es bastante significativo y viene a corroborar una de las hipótesis expuestas durante el trabajo y que me gustaría realzar en este apartado: la actitud entusiasta del profesor durante el desarrollo de las actividades.

A lo largo de este trabajo se ha hecho hincapié en la utilización de recursos para fomentar la motivación de los alumnos en el aula de inglés. Como ya hemos visto, los recursos utilizados no han sido uniformes, sino más bien variados, pues incluyen tanto estrategias tradicionales (narración de historias), como estrategias más novedosas (recursos digitales). Sin embargo, los alumnos no han mostrado una preferencia explícita por uno en concreto, hecho que atribuyo a la actitud positiva, entusiasta e interactiva que ha tenido el profesor con los alumnos durante el desarrollo de las clases de Trinity.

Preguntas 4 y 5. ¿Te gusta dar inglés en Trinity? ¿Te ayuda Trinity a que te guste el inglés?

Considero que estas preguntas están relacionadas y, por ello, he decidido analizarlas de forma conjunta.

Como podemos comprobar, la totalidad de los alumnos han contestado de manera afirmativa a ambas preguntas. Este resultado lo atribuyo a la metodología utilizada en clase de Trinity, donde el alumno es el centro de atención, a lo que también podemos añadir la curiosidad que han despertado en los alumnos los recursos utilizados en el aula.

Por tanto, podemos decir que el hecho de que a los alumnos les guste dar inglés en la clase de Trinity influye de manera positiva en los estudiantes y esto puede repercutir en el incremento del gusto de los alumnos por el inglés, o por lo menos esta es la percepción que los propios alumnos tienen.

Pregunta 6. ¿Con qué asignatura te gusta más aprender inglés?

En esta pregunta, 14 de los alumnos encuestados contestaron que Trinity es la asignatura con las que les gusta más aprender inglés. Los 10 restantes consideraron que les gusta aprender inglés tanto con Trinity como con la asignatura curricular.

De nuevo, me gustaría comentar que con esta pregunta no se pretende hacer ningún agravio comparativo. Sin embargo, el objetivo del trabajo era conocer si, realmente, los recursos utilizados en el aula de Trinity llegaban a influir en el comportamiento de los alumnos a la hora de aprender inglés y, como podemos ver en los resultados de las respuestas, a los 24 alumnos les gusta aprender inglés con Trinity, aunque 10 de ellos comparten este gusto con la asignatura curricular.

En conclusión, tras ver los resultados de la tabla, podemos comprobar que la actitud de los alumnos hacia el inglés es más favorable y positiva en la clase de Trinity. El motivo principal de esta actitud, según comentaron los alumnos tras realizar la encuesta, se debe al uso de los recursos tecnológicos y literarios durante el desarrollo de las clases.

Del mismo modo, los alumnos creen que la asignatura de Trinity también les ayuda en el aprendizaje del inglés y consideran igual de interesantes todos los recursos utilizados en el aula.

3.3.2. Observación directa: resultados y análisis.

Durante la aplicación de los recursos motivadores en el aula y para comprobar su efectividad, también se ha utilizado el método de la **observación directa** de los alumnos por parte de la profesora. Para tener constancia de ello, se ha elaborado una ficha por cada alumno que incluye las siguientes cuestiones: (Véanse ejemplos de fichas en anexo III)

- Participa en clase.	Sí	No	A veces
- Su actitud es positiva	Sí	No	A veces
- Denota aburrimiento	Sí	No	A veces
- Demuestra interés por los recursos utilizados	Sí	No	A veces

La técnica de la observación directa se basa en la observación y percepción subjetiva de la profesora durante el desarrollo de la clase. Los resultados obtenidos han sido muy gratificantes:

Respecto a la cuestión de la participación en clase, la mayoría de los alumnos, salvo contadas excepciones en los que se encontraban mal o tenían alguna dolencia, se han visto involucrados de manera muy positiva en la realización de las actividades: han participado de forma más activa, espontánea e intensa que en años anteriores, cuando también se ha impartido Trinity en 3^o de Primaria con métodos más tradicionales, basados en un libro de texto.

La actitud de los alumnos ha sido muy positiva durante el desarrollo de las actividades ya que la organización de la clase a partir de recursos literarios y tecnológicos ha dado un punto de vista diferente a las clases de inglés y, como consecuencia, los alumnos se han sentido más interesados en el proceso de aprendizaje.

La cuestión anterior se encuentra íntimamente relacionada con la siguiente: el sentimiento de aburrimiento durante las clases de Trinity. En este punto vuelvo a insistir: las actividades propuestas despertaban la curiosidad e interés de los alumnos y les hacía estar pendientes de su desarrollo, por lo que no tenía cabida el aburrimiento.

Finalmente, se ha comprobado el interés que los recursos, especialmente los tecnológicos, han despertado en los alumnos. Esto se ha constatado, no sólo a través de su actitud durante la clase, sino también con las preguntas y los comentarios que los alumnos han realizado al final de la misma. Por poner algún ejemplo, algunos niños preguntaron cómo podían acceder en su casa a los recursos utilizados en clase o si las historias que habíamos hecho y publicado habían recibido muchas visitas en Internet.

Al mismo tiempo, también se ha podido comprobar cómo los padres han mostrado interés por las actividades que han realizado en clase, ya que los comentarios y el deseo de algunos de ellos por conocer dichos recursos ha sido manifiesto. Una alumna en concreto comentó que su madre, profesora también de inglés, se había sentido interesada por lo que hacíamos en clase y que, de hecho, lo estaba utilizando en el colegio donde trabajaba. Otras dos alumnas, hermanas gemelas, preguntaron ciertas dudas que tenía su madre respecto al uso de algunas de las herramientas utilizadas en clase.

Por tanto, se puede decir que, a través de la observación directa de los estudiantes, la percepción de la profesora y las opiniones de alumnos y padres, los recursos utilizados en la clase de Trinity de 3^oB han promovido el interés de los alumnos y, por tanto, han fomentado su motivación a la hora de realizar las actividades relacionadas con el aprendizaje del inglés.

3.4. ANÁLISIS DE LOS DATOS CUANTITATIVOS

El incremento del interés en los niños se ha podido comprobar mediante el análisis de los datos cualitativos expuestos en el apartado anterior. Sin embargo, también hemos querido comprobar si esa motivación ha influido de forma positiva en la adquisición de parte del vocabulario que los alumnos deben aprender. Para ello, los datos propiamente cuantitativos de la investigación se han obtenido de una prueba escrita realizada a los alumnos al finalizar la exposición de las actividades.

Al tratarse de una asignatura complementaria, se trata de una prueba sencilla que pretende demostrar si los alumnos han alcanzado, en el mes de febrero, parte del vocabulario que se pretende que se haya adquirido para el examen que tienen que realizar a finales de mayo.

El examen escrito consta de tres preguntas, cada una de las cuales está relacionada con uno de los bloques temáticos del primer grado de Trinity vistos a lo largo de este trabajo: las partes del cuerpo, la ropa y los animales. En cada una de las preguntas, los alumnos han tenido que escribir el vocabulario requerido –un total de 25 ítems- a partir de las imágenes que se les ha proporcionado en el examen. Para la evaluación de los exámenes, no se ha tenido en cuenta que la ortografía sea totalmente correcta, sino una aproximación de cómo se pronuncia la palabra. (Véanse ejemplos de examen en anexo IV).

Los resultados obtenidos se pueden ver en el siguiente gráfico.

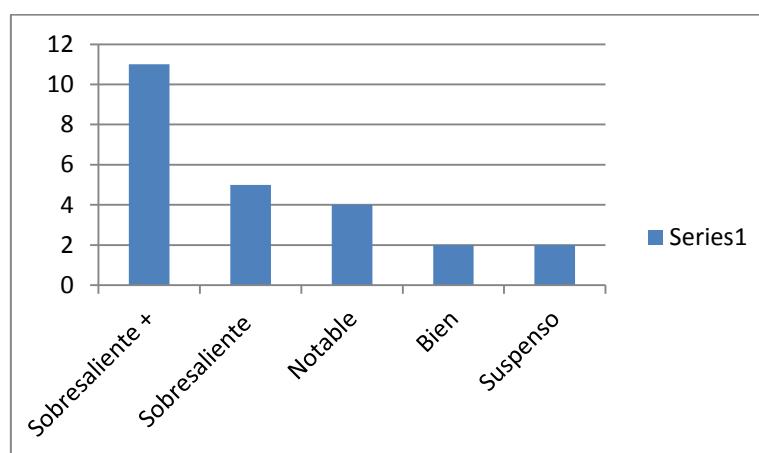


Gráfico 1: Resultados del examen realizado a los alumnos de 3^o B de Primaria. (Elaboración propia)

Como se puede comprobar en el gráfico 1, 11 de los 24 alumnos de 3^o B han obtenido la calificación de sobresaliente +. Esta calificación se les ha dado a aquellos alumnos que han contestado todo el vocabulario exigido en el examen (25 palabras), pero además han añadido más vocabulario del requerido en las preguntas de las partes del cuerpo y de la ropa.

En segundo lugar, cinco de los alumnos han obtenido la calificación de sobresaliente. Estos alumnos han conseguido una puntuación de entre 23 y 25 palabras correctas.

En tercer lugar, cuatro de los alumnos han obtenido la calificación de notable y para ello han tenido que contestar correctamente entre 18 y 22 palabras.

Para acabar, dos alumnos han obtenido la puntuación de bien, con un acierto de entre 13 y 17 palabras del vocabulario requerido, y otros dos alumnos han suspendido, con 10 y 12 palabras acertadas de las 25 que se les pedía en la prueba.

Podemos, por tanto decir que el resultado conseguido por los estudiantes a principios de febrero es más que satisfactorio, ya que tres meses antes del examen que tienen que realizar en mayo, más de la mitad de los alumnos ha obtenido una puntuación alta o muy alta en dicha prueba y solo dos de ellos no la han conseguido superar.

CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES Y PROSPECTIVA

En este capítulo haré una síntesis de aquellos aspectos más relevantes que se han ido desarrollando a lo largo de la presente propuesta y expondré las conclusiones a las que he llegado tras realizar el trabajo.

En segundo lugar, mencionaré las posibles líneas de investigación que se podrían llevar a cabo en torno a los diferentes recursos motivadores para la enseñanza de la lengua inglesa.

4.1. CONCLUSIONES

A través de este trabajo se ha pretendido demostrar que se puede fomentar la motivación en los alumnos mediante el uso de ciertos recursos pedagógicos y, como consecuencia de esto, mejorar la perspectiva respecto al inglés y promover un cambio de actitud en la asignatura complementaria de Trinity.

Los recursos que se han utilizado para llevar a cabo esta demostración son de diversa índole – literarios y tecnológicos- y, por tanto, las actividades realizadas distan bastante entre ellas; sin embargo, tras ponerlos en práctica en el aula, el nivel de motivación y la actitud de los alumnos respecto a ellos ha sido bastante similar en todos los casos.

Por una parte, hemos tratado los recursos literarios y hemos comprobado que la narrativa tradicional sigue interesando a los alumnos, si se hace de forma colaborativa y entusiasta, y los estudiantes se sienten partícipes en el desarrollo de las historias narradas, como ha sido el caso de los relatos que hemos contado en el aula. Hemos de tener en cuenta que los alumnos ya no son simples sujetos pasivos que escuchan las historias, sino que pasan a ser un elemento participativo de las mismas y su aportación personal en el desarrollo de las actividades ha sido enriquecedora y motivadora para todos.

En segundo lugar, hemos puesto en práctica actividades a través de ciertos recursos digitales que son algo diferentes del tradicional CD o vídeo. Con ello, no pretendemos menoscabar a estos últimos, ni decir que son inútiles o pasados de moda. Sin embargo, al adaptarnos a las nuevas posibilidades que nos ofrece la tecnología, como ha sido en el caso de las herramientas multimedia *Voki* o *Tagxedo*, hemos conseguido sorprender a nuestros alumnos, al mismo tiempo que hemos alimentado su curiosidad y hemos incrementado su interés por el tipo de actividades que hemos realizado en el aula.

El tercer, y último, recurso que hemos utilizado ha intentado ser una conjunción de los dos anteriores, un maridaje –como se ha explicado al principio del trabajo- entre la literatura y los recursos digitales, a través de ciertas actividades en torno a la creación o narración de historias.

Este recurso, llamado *li-TIC-ratura*, está inspirado en la narrativa digital y en el uso de las historias como eje central de las actividades que se han propuesto para el aula y ha constituido un gran aliciente para los alumnos por tratarse de actividades novedosas que los alumnos no habían realizado con anterioridad. Además, algunas actividades han involucrado a los alumnos en la confección de las mismas y, posteriormente en su realización y puesta en práctica, como ha sido el caso de la creación de historias en *Storybird* o *Dvolver Moviemaker*. Este aspecto ha gustado mucho a los alumnos quienes, al sentirse involucrados en la realización de las actividades, han tenido una actitud muy positiva y atenta durante la clase.

De este modo, podemos decir que tanto la narrativa tradicional como las nuevas tecnologías – tanto de forma conjunta como separada- han resultado ser recursos motivadores para la realización de las distintas actividades, ya que, en todas ellas, se ha intentado promover la creatividad de los estudiantes así como el trabajo colaborativo y la interacción entre los estudiantes. Estos aspectos han contribuido a incrementar la motivación de los educandos, hecho que ha ayudado a una mayor asimilación del vocabulario expuesto en clase, como se ha podido comprobar tras los resultados obtenidos en el examen por los alumnos.

No obstante, no podemos olvidarnos de que, en la puesta en práctica y el buen funcionamiento de todos estos recursos motivadores, ha sido imprescindible la figura de la profesora como facilitadora del aprendizaje y estimuladora del interés de los alumnos. De este modo, la docente, a través de su actitud entusiasta, ha invitado, en todo momento, a la participación de los estudiantes en el desarrollo y puesta en práctica de las actividades y, con ello, ha generado un clima agradable y de entretenimiento durante el transcurso de la clase.

Asimismo, también hemos comprobado cómo, durante la realización de ciertas actividades, los alumnos se sorprendían y sentían curiosidad por aquellos recursos tecnológicos más novedosos que desconocían; sin embargo, lo que ha captado su atención no solo ha sido el contenido de la actividad, sino también la forma en que ha sido presentada y llevada a cabo en el aula.

Otro de los objetivos del presente trabajo era crear un ambiente motivador que repercutiese en una actitud positiva de los alumnos en la asignatura complementaria de Trinity. Mi experiencia como profesora me ha demostrado que, por norma general, los alumnos consideran las asignaturas complementarias como un espacio de ocio en el que aprenden contenidos de una manera lúdica. Sin embargo, Trinity siempre se ha visto como una asignatura más teórica, al tener los alumnos que realizar un examen al final de la misma. Este hecho ha generado, normalmente, cierto rechazo por parte de los estudiantes, ya que han visto invadido su espacio de ocio por conocimientos más teóricos y menos lúdicos. No obstante, este año se ha comprobado cómo, gracias a los recursos utilizados en el aula, la actitud de los alumnos hacia la asignatura de Trinity ha sido muy positiva y ello ha repercutido de forma muy favorable tanto en su comportamiento durante la clase como en la realización de las actividades o en la perspectiva que tenían de la asignatura.

Tras la realización del presente trabajo se ha llegado a la conclusión de que, aunque tenemos a nuestra disposición infinidad de recursos para utilizar en el aula, todos ellos pueden llegar a resultar motivadores si sabemos hacer buen uso de la creatividad e imaginación.

Internet, como herramienta estrella de las nuevas tecnologías, hace que el trabajo colaborativo sea más divertido e interesante para los estudiantes, debido, sobre todo, a su condición de nativos digitales. A lo largo de este trabajo, hemos comprobado que no existen límites cuando usamos las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación: nuestro único límite somos nosotros mismos y nuestra capacidad de selección.

Sin embargo, y como he podido aprender a través de la asignatura de la UNIR (2013-14), *Las TIC para la Enseñanza de la Lengua Inglesa*, nuestra enseñanza debe estar dirigida, siempre, por la pedagogía y no por la cantidad de herramientas tecnológicas que utilizamos en el aula. La tecnología es una ayuda para motivar y complementar nuestra metodología, pero en ningún momento debe ser nuestra sustituta.

4.2. PROSPECTIVA

La realización del presente trabajo ha conllevado, para la autora, el descubrimiento de nuevos recursos digitales para poner en práctica en el aula de Trinity. Las consecuencias de esta puesta en práctica didáctica y novedosa han sido muy gratificantes tanto para la docente como para los educandos. Sin embargo, se pueden barajar nuevas líneas de investigación:

- La motivación de nuestros estudiantes puede variar en el tiempo, hecho que obliga a seguir investigando y buscando nuevos recursos que sorprendan y despierten el interés de los alumnos: No debemos quedarnos obsoletos ni estancados con los recursos utilizados en el aula.
- Podemos hacer extensivo el uso de estos recursos a otros ciclos de Educación Primaria, especialmente al tercer ciclo de primaria. En estos cursos, los alumnos tienen un mayor nivel de inglés y un mejor dominio de las nuevas tecnologías y, por tanto, es posible que se pueda sacar más partido de los recursos utilizados y de las actividades llevadas a cabo.
- Se debe comprobar si el uso de los recursos utilizados en el aula de Trinity influye de manera positiva en los resultados de los exámenes que los alumnos realizan en mayo.
- Tras ver el nivel de motivación que generan los recursos utilizados en este trabajo en el aula de Trinity, proponer su uso para que tengan cabida en la asignatura curricular de inglés.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albadalejo, M^aD. (2007). Cómo llevar la literatura al aula de ele: de la teoría a la práctica. *Marco ELE. Revista de Didáctica ELE*, n^o 05, pp.1-51. Recuperado de <http://marcoele.com/descargas/5/albadalejo-literaturaalaula.pdf>
- Almeda, E. (2009). El blog educativo: un nuevo recurso en el aula. *Revista Digital. Innovación y Experiencias Educativas*, n^o 20, 1-10. Recuperado de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_20/ELISA_ALMEDA_MORIL LO01.pdf
- Amiguitos de segundo (2012). *Un recurso digital, creativo y motivador: "Storybird"*. Recuperado el 15 de diciembre de 2012 de <http://amiguitosdesegundo.blogspot.com.es/2012/09/un-recurso-digital-creativo-y-motivador.html>
- Alonso Tapia, J. y Caturla, E. (1996). *La motivación en el aula*. Madrid: PPC.
- Alonso Tapia, J. (2001). *Enhancing learning motivation: Theory and strategies*. (Translation of J. Alonso Tapia (1997). *Motivar para el aprendizaje: Teoría y estrategias*). Barcelona: EDEBÉ. Recuperado de <http://sohs.pbs.uam.es/webjesus/publicaciones/otras%20lenguas/Enhancing%20learning.pdf>
- Alva, M^aN. (2006). Las Tecnologías de la Información y el Nuevo Paradigma Educativo. *C V Gobernabilidad. Comunidad virtual de desarrollo humano e institucional*. Recuperado de <http://www.gobernabilidad.cl/modules.php?name=News&file=article&sid=1020>
- Alves de Mattos, L. (1963). *Compendio de didáctica general*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Bohórquez, E. (2008). El blog como recurso educativo. *Eductec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, n^o 26. Recuperado de http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec26/articulos_n26_PDF/Eduotec-E_Bohorquez_n26-%203.pdf
- Bonachera, A.I. (2013). *La Literatura en la Lengua Inglesa como Recurso Pedagógico en el Aula de Inglés*. (Trabajo para el título de Máster). Universidad de Almería. Recuperado de <http://repositorio.ual.es/jspui/bitstream/10835/2394/1/Trabajo.pdf>
- Bueno, J.A. (1993). *La motivación en los alumnos de bajo rendimiento académico: desarrollo y programas de intervención*. (Tesis doctoral). Universidad Complutense, Madrid. Recuperada de <http://biblioteca.ucm.es/tesis/19911996/S/5/S5000201.pdf>
- Burón, J. (1994). *Motivación y Aprendizaje. Recursos e instrumentos psicopedagógicos*. Bilbao: Mensajero S.A.
- Collie, J. and Slater, S. (1987). *Literature in the Language Classroom. A resource book of ideas and activities*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Delibes, M. (2007). *La sombra del ciprés es alargada*. Barcelona: Destino.
- Dörnyei, Z. (2001). *Estrategias de motivación en el aula de lenguas*. Barcelona: UOC.

-
- educ@contic, el uso de las TIC en las aulas (2010). *Digital Storytelling: la nueva narrativa*. Recuperado el 14 de noviembre de 2013 de <http://www.educacontic.es/blog/digital-storytelling-la-nueva-narrativa>.
 - educ@contic, el uso de las TIC en las aulas (2012). *Crea e ilustra cuentos con Storybird*. Recuperado el 11 de noviembre de 2013 de <http://www.educacontic.es/blog/crea-e-ilustra-cuentos-con-storybird>.
 - Figueroa, I.F. (2014). *Definición de TIC*. Recuperado el 10 de diciembre de 2013 de <http://www.creadess.org/index.php/comparte/2012-02-10-21-38-04/blogs-creadess/pdf?id=5733>
 - González-Cabanach, R., Valle, A., Núñez, J.C. y González-Pienda, J. (1996). Una aproximación teórica al concepto de metas académicas y su relación con la motivación escolar. *Psicothema*, volumen 8 (1), pp. 45-61. Recuperado de <http://www.psicothema.com/pdf/4.pdf>
 - Jáimez, S. (2003). *El uso de textos literarios en la enseñanza de inglés en la educación secundaria*. (Tesis doctoral). Universidad de Granada. Recuperada de <http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/2733/1/18505685.pdf>
 - Kapoun, J. (1998). Teaching undergrads WEB evaluation: A guide for library instruction. *College and Research Libraries News*, pp.522-523. Recuperado de <http://olinuris.library.cornell.edu/ref/research/webcrit.html>
 - Lavado, M^o. (2011). *Avances en la Enseñanza de Lenguas Asistida por Ordenador. Trabajo 1-Enfoque teórico de ELAO. El avance que no cesa*. (Máster Universitario). UNED. Recuperado de <http://www.actiweb.es/olgalavado/archivo2.pdf>
 - Lazar, G. (1993). *Literature and Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
 - Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de *Educación*. Boletín Oficial del Estado, 106, de 4 de mayo de 2006.
 - Levy, Pierre. (1998). *Cibercultura: ¿el segundo diluvio?* Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
 - Mark (2009). *The storybird blog. Artful storytelling*. Recuperado el 20 de diciembre de 2013 de <http://blog.storybird.com/2009/03/prologue/>
 - Martínez-Salanova, E., (2013). La motivación en el aprendizaje. *Aularia. El país de las aulas. Revista digital de Educomunicación*. Recuperado de <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0083motivacion.htm>
 - Marquès, P. (2012). *Chispas TIC y Educación*. Recuperado el 23 de noviembre de 2013 de <http://peremarques.blogspot.com.es/2012/10/por-que-las-tic-en-educacion-que.html>
 - Mascato, R. (2008). *Literatura en E/LE desde un enfoque comunicativo. "Ramón del Valle-Inclán (1886-1936) y su época": una unidad didáctica*. (Memoria). Universidad Antonio de Nebrija. Recuperada de http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/Material-RedEle/Biblioteca/2010_BV_11/2010_BV_11_1er_trimestre/2010_BV_11_15Mascato.pdf?documentId=0901e72b80e193c6
 - Maslow, A. H. (1991). *Motivación y personalidad*. Madrid: Díaz de Santos S.A.

-
- Matthews-DeNatale, G. (2008). *Digital Storytelling.Tips and Resources*. Simmons College, Boston, MA. Recuperado de <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/eli08167b.pdf>
 - Ministerio de Educación. Instituto de Tecnologías Educativas (Sin fecha). *Aplicaciones educativas con hot potatoes*. Recuperado de <http://www.ite.educacion.es/formacion/enred/ofrecemos/hot.php>
 - Morgan, J. y Rinvulcri, M. (1983). *Once upon a time. Using stories in the language classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.
 - Núñez, J.C. (2009). *Motivación, aprendizaje y rendimiento académico*. Actas do X Congreso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia. Braga: Universidade do Minho. Recuperado de <http://www.educacion.udc.es/grupos/gipdae/documentos/congreso/Xcongreso/pdfs/cc/cc3.pdf>
 - Pérez, E.M. (2006). *Las Webquests como elemento de motivación para los alumnos de Educación Secundaria obligatoria en la clase de lengua extranjera (inglés)*. (Tesis doctoral). Universidad de Barcelona. Recuperada de http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/1292/00.EMPP_PREVIO.pdf?sequence=1
 - Pérez, P y Roig, V. (2001). *Little Elephant 1. Pupil's book*. Oxford: Macmillan Publishers Limited.
 - Real Academia Española. (2001). Motivación. En Diccionario de la lengua española (22.^a ed.). Recuperado de <http://lema.rae.es/drae/?val=motivaci%C3%B3n>
 - Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, *por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Primaria*. Boletín Oficial del Estado, 293, de 8 diciembre de 2006.
 - Sacristán, P.P. (2013). El payaso descuidado. Cuaderno de Valores. Recuperado de <http://cuentosparadormir.com/infantiles/cuento/el-payaso-descuidado>.
 - Universidad Internacional de La Rioja. (2013-14). *Tecnologías de la Información Aplicadas al Aprendizaje de la Lengua Inglesa*. Material no publicado.
 - Valero, A. (2007). *Apuntes sobre blogs*. Recuperado el 20 de diciembre de 2013 de <http://avalerofer.blogspot.com.es/2007/02/webquests-en-los-blogs.html>
 - Vega, D. (2012). *Encuentos. Cuentos infantiles. Recursos educativos y salud*. Recuperado el 14 de noviembre de 2013 de <http://www.encuentos.com/leer/cuentos-de-animales-para-ninos/>
 - Venzal, R. (2012). *Las TICs en la Enseñanza del Inglés*. (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Almería. Recuperado de <http://repositorio.ual.es/jspui/bitstream/10835/2092/1/Las%20TICs%20en%20la%20ense%C3%B1anza%20del%20inglesRoberto%20Venzal%20Pinilla.pdf>
 - Widdowson, H.G. (1978). *Teaching Language as Communication*. Oxford: Oxford University Press.

BIBLIOGRAFÍA

- Agreda, M. (2006). Strategies to motivate in the language classroom. *Interlingüística*, nº17, pp.57-62. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2316398>
- Duff, A. y Maley, A. (1990). *Literature*. Oxford: Oxford University Press.
- Escalante de Urrecheaga, D., & Caldera, R. (2008). Literatura para niños: una forma natural de aprender a leer. *Educere*, 12 (043). <http://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/632/Ortega%20Lydia.pdf?sequence=1>
- Ortega, L. (2012). La literatura como recurso didáctico en el aula de inglés de secundaria. (Trabajo de Fin de Máster). Universidad Internacional de La Rioja. Recuperado de <http://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/632/Ortega%20Lydia.pdf?sequence=1>
- Peralbo, M. y Simón, M.A., (1986). Motivación y aprendizaje escolar: una aproximación desde la teoría de la autoeficacia. *Infancia y Aprendizaje: Journal for the Study of Education and Development*. nº35-36, pp. 37-46. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=662383>
- Vanessa, Á. (2010). El valor didáctico de la literatura folclórica para enseñar inglés. *Pedagogía Magna*, nº 5, pp. 251-256. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3391524>

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

- Tabla 1. Factores que afectan la motivación en el aprendizaje.....	11
- Tabla 2. Distribución de las sesiones en las que se combinan los tres recursos utilizados.....	32
- Tabla 3. Relación de preguntas y respuestas relacionadas con los recursos literarios aplicados en la clase de 3 ^o B.....	34
- Tabla 4. Relación de preguntas y respuestas relacionadas con los recursos tecnológicos aplicados en la clase de 3 ^o B.....	36
- Tabla 5. Relación de preguntas y respuestas relacionadas con los recursos <i>li-TIC-rarios</i> aplicados en la clase de 3 ^o B.....	38
- Tabla 6. Relación de preguntas y respuestas referentes al interés y la motivación en los alumnos de 3 ^o B.....	40
- Gráfico 1. Resultados del examen realizado a los alumnos de 3 ^o B de primaria.....	44
- Imagen 1. Storybird: un recurso digital, creativo y motivador.....	22
- Imagen 2. Ejemplo de actividad creada con Tagxedo.....	28
- Imagen 3. Ejemplo de blog creado con blogger.....	28
- Imagen 4. Ejemplo de actividad creada con Voicethread.....	29
- Imagen 5. Ejemplo de actividad creada con Voxi.....	29
- Imagen 6. Ejemplo de actividad creada con Dvolver Moviemaker.....	30
- Imagen 7. Ejemplo de blog literario.....	31
- Imagen 8. Ejemplo de actividad creada Con Storybird.....	31
- Imagen 9. Ejemplo de historia creada con Storybird.....	32

ANEXOS

Anexo I: Ejemplos de actividades literarias.

1. The president of the farm

It is a sunny day. The animals are in the farm and they are talking.

- “We need a president”, says the rooster.
- “Yes, yes”, shout the animals. “But who can be the president?”

The rooster says, “I think that I must be the president because I wake up the sun when I sing in the morning”

- “No, no” says the bull, “I must be the president because I’m very strong!”
- “But I’m very clever” says the cat, “I must be the president”

The dog, the goat, the hen, the donkey, the pig, the duck...all the farm animals want to be the president.

Which animal must be the president?

ACTIVITIES

- Listen to the text.
- Read the text.
- Work in pairs. Say which animal must be the president of the farm.
- Think of two good things of this animal and two bad things.
- Match the opposites

Nice	bad
Strong	short
Good	unfriendly
Tall	coward
Fat	clever
Silly	thin
Brave	weak

- Write sentences about the president. For example:

The bull must be the president because he is strong.

2. The untidy clown

Lemon is a very funny clown, but he is also very untidy. He always breaks his clothes: he breaks his trousers, his socks, his jackets, his shoes, his t-shirts...

His friends tell him, "Lemon, you must be careful with your clothes!"

"I promise, I promise I will" Lemon says. But he continues breaking his clothes.

Today is Lemon's birthday and his friends want to give Lemon a surprise: they are preparing a birthday party for Lemon!!!

They tell Lemon, "Come at six o'clock to the park. We have a surprise for you"

Lemon goes to the park at six o'clock. His friends are there and they are wearing nice and beautiful clothes

Lemon is wearing his clothes, but his clothes are broken and untidy. Lemon is sad.

- "Don't worry" say his friends. "We have got a present for you"

- "A present for me?" says Lemon.

- "Yes, today is your birthday. Happy Birthday, Lemon!!!"

Lemon opens a big box. In the box there is a green t-shirt, blue jeans, red socks and white trainers. They are new. They are not broken.

- "Thank you, friends," says Lemon. "I promise I will be careful with my clothes."

Lemon is very happy and he never breaks his clothes again.

ACTIVITIES

- Listen to the text.
- Read the text and answer the following questions.
 - Who is Lemon?
 - Is he tidy or untidy?
 - What is in the box?
- Work in pairs:
 - Tell your classmate what your favorite clothes are.
 - Are you tidy or untidy?
- Make groups of four. Think of an alternative ending for the story.

3. The Doctor Monkey story

Doctor monkey lives in a nice village in the mountain. Today he is very busy because all the animals in the village are ill.

The cat goes to the doctor. He knocks at the door.

- "Come in," says the doctor.

The cat comes in.

- "Good morning, doctor."

- "Good morning, what's the matter?"

- "My back hurts, doctor," says the cat.

- "Open your mouth, say ahhhh," says the doctor. "Ufff, very bad, very bad. I've got an idea: stand up, sit down, stand up, sit down, stand up."

- "I feel much better. Thank you doctor. Bye.

- "Bye."

The dog goes to the doctor. He knocks at the door.

- "Come in," says the doctor.

The dog comes in.

- "Good morning, doctor."

- "Good morning, what's the matter?"

- "My foot hurts, doctor," says the dog.

- "Open your mouth, say ahhhh," says the doctor. "Ufff, very bad, very bad. I've got an idea: hop, hop, hop."

- "I feel much better. Thank you doctor. Bye.

- "Bye."

ACTIVITIES

- Listen to the text.
- Read the text.
- Look at the table.

Animal	Parts of the body	Remedy
Frog	Leg	Jump
Snail	Tummy	Drink
Cow	Head	Dance

- Choose two animals. Write a dialogue between the doctor and the animal.
- Role playing: Make teams of four people. Perform the story.

Anexo II: Cuestionario realizado a los alumnos de 3^o B.**1. Preguntas relacionadas con los recursos literarios.**

1. ¿Te gustan las historias que hemos leído en clase? Pon una cruz al lado

- Sí

- No

- Me da igual

2. ¿Cuál te ha gustado más?

Pon un 1 en la que te gustó más.

Pon un 2 en la que te gustó en segundo lugar.

Pon un 3 en la que te gustó menos.

. The president of the farm

. The Doctor Monkey story

. The untidy clown

3. ¿Crees que las historias sirven para aprender inglés? Pon una cruz al lado

- Sí

- No

4. ¿Has aprendido inglés con las historias que hemos contado? Pon una cruz al lado

- Sí

- No

5. ¿Has prestado atención cuando contábamos las historias o te has aburrido?

Se prestaba atención

6. ¿Crees que las historias te ayudan a que te guste el inglés? Pon una cruz al lado

- Sí

- No

- Me da igual

2. Preguntas relacionadas con los recursos tecnológicos

1. ¿Te gusta utilizar la pizarra digital en clase de Trinity? Pon una cruz al lado

- Sí

- No

- Me da igual

2. ¿Qué te parecen los ejercicios que hemos hecho en la pizarra digital (Voki, Tagxedo)? Pon una cruz al lado

- Aburridos

- Divertidos

- Ni aburridos ni divertidos (Me dan igual)

3. ¿Crees que aprendes vocabulario nuevo de inglés con estos ejercicios? Pon una cruz al lado

- Sí

- No

4. ¿Crees que los ejercicios en la pizarra digital te ayudan a que te guste el inglés? Pon una cruz al lado

- Sí

- No

- Me da igual

3. Preguntas relacionadas con los recursos literarios y tecnológicos.

1. ¿Te gusta crear historias en Internet? Pon una cruz al lado

- Sí

- No

- Me da igual

2. ¿Crees que aprendes inglés creando historias en internet (con Storybird, Dvolver moviemaker, Voki...)?

- Sí

- No

3. ¿Te gusta participar en la creación de historias en Internet? Pon una cruz al lado

- Sí

- No

- Me da igual

4. ¿Crees que las historias en Internet ayudan a que te guste el inglés? Pon una cruz al lado

- Sí

- No

- Me da igual

4. Preguntas relacionadas con el interés y la motivación.

1. ¿Cómo te sientes en la clase de inglés en general? Pon una cruz al lado.

- Divertido

- Aburrido

- Normal

2. ¿Cómo te sientes en las clases de Trinity? Pon una cruz al lado

- Divertido

- Aburrido

- Normal

3. ¿Qué te parece interesante en las clases de Trinity? Puedes poner más de una cruz.

- Las historias (Doctor Monkey story, The president of the farm...)

- Los ejercicios en la pizarra digital (Blog de la ropa, Tagxedo...)

- Crear historias en Internet. (Storybird, Dvolver moviemaker, Voki...)

- Todas las respuestas anteriores.

4. ¿Te gusta dar inglés en Trinity? Pon una cruz al lado.

- Sí

- No

- Me da igual

5. ¿Te ayuda Trinity a que te guste el inglés? Pon una cruz al lado.

- Sí

- No

- Me da igual

6. ¿Con qué asignatura te gusta aprender más inglés?

-Inglés

- Trinity

1. Preguntas relacionadas con los recursos literarios.

1. ¿Te gustan las historias que hemos leído en clase? Pon una cruz al lado

- Sí

- No

- Me da igual

2. ¿Cuál te ha gustado más?

Pon un 1 en la que te gustó más.

Pon un 2 en la que te gustó en segundo lugar.

Pon un 3 en la que te gustó menos.

. The president of the farm ¹

. The Doctor Monkey story ¹

. The untidy clown ¹

3. ¿Crees que las historias sirven para aprender inglés? Pon una cruz al lado

- Sí

- No

4. ¿Has aprendido inglés con las historias que hemos contado? Pon una cruz al lado

- Sí

- No

5. ¿Has prestado atención cuando contábamos las historias o te has aburrido?

He prestado atención

6. ¿Crees que las historias te ayudan a que te guste el inglés? Pon una cruz al lado

- Sí

- No

- Me da igual

2. Preguntas relacionadas con los recursos tecnológicos

1. ¿Te gusta utilizar la pizarra digital en clase de Trinity? Pon una cruz al lado

- Sí

- No

- Me da igual

2. ¿Qué te parecen los ejercicios que hemos hecho en la pizarra digital (Voki, Tagxedo)? Pon una cruz al lado

- Aburridos

- Divertidos

- Ni aburridos ni divertidos (Me dan igual)

3. ¿Crees que aprendes vocabulario nuevo de inglés con estos ejercicios? Pon una cruz al lado

- Sí

- No

4. ¿Crees que los ejercicios en la pizarra digital te ayudan a que te guste el inglés? Pon una cruz al lado

- Sí

- No

- Me da igual

3. Preguntas relacionadas con los recursos literarios y tecnológicos.

1. ¿Te gusta crear historias en Internet? Pon una cruz al lado
 - Sí
 - No
 - Me da igual
2. ¿Crees que aprendes inglés creando historias en internet (con Storybird, Dvolver moviemaker, Voki...)?
 - Sí
 - No
3. ¿Te gusta participar en la creación de historias en Internet? Pon una cruz al lado
 - Sí
 - No
 - Me da igual
4. ¿Crees que las historias en Internet ayudan a que te guste el inglés? Pon una cruz al lado
 - Sí
 - No
 - Me da igual

4. Preguntas relacionadas con el interés y la motivación.

1. ¿Cómo te sientes en la clase de inglés en general? Pon una cruz al lado.
 - Divertido
 - Aburrido
 - Normal
2. ¿Cómo te sientes en las clases de Trinity? Pon una cruz al lado.
 - Divertido
 - Aburrido
 - Normal
3. ¿Qué te parece interesante en las clases de Trinity? Puedes poner más de una cruz.
 - Las historias (Doctor Monkey story, The president of the farm...)
 - Los ejercicios en la pizarra digital (Blog de la ropa, Tagxedo...)
 - Crear historias en Internet. (Storybird, Dvolver moviemaker, Voki...)
 - Todas las respuestas anteriores.
4. ¿Te gusta dar inglés en Trinity? Pon una cruz al lado.
 - Sí
 - No
 - Me da igual
5. ¿Te ayuda Trinity a que te guste el inglés? Pon una cruz al lado.
 - Sí
 - No
 - Me da igual
6. ¿Con qué asignatura te gusta aprender más inglés?
 - Inglés
 - Trinity

Anexo III: Fichas de los alumnos de 3^o B para la observación directa

Name: MIGUEL PASCUAL GARCIA Class: 3^oB Date: 1st term

- | | | | |
|---|-------------------------------------|-------------------------------------|---------|
| - Participa en clase. | <input checked="" type="radio"/> Sí | No | A veces |
| - Su actitud es positiva | <input checked="" type="radio"/> Sí | No | A veces |
| - Denota aburrimiento | Sí | <input checked="" type="radio"/> No | A veces |
| - Demuestra interés por los recursos utilizados | <input checked="" type="radio"/> Sí | No | A veces |

- Observaciones: ES tímido, pero se involucra de manera positiva en las actividades.

Name: RUTH PÉREZ ESPINOSA Class: 3^oB Date: 1st term

- | | | | |
|---|-------------------------------------|-------------------------------------|---------|
| - Participa en clase. | <input checked="" type="radio"/> Sí | No | A veces |
| - Su actitud es positiva | <input checked="" type="radio"/> Sí | No | A veces |
| - Denota aburrimiento | Sí | <input checked="" type="radio"/> No | A veces |
| - Demuestra interés por los recursos utilizados | <input checked="" type="radio"/> Sí | No | A veces |

Mucho!!!

Observaciones:

Es muy espontánea. Siempre pregunta por los recursos utilizados en clase para practicar en casa.

Me pide siempre la dirección de internet.

Me pregunta dudas que le surgen a su madre sobre las actividades que hacemos en clase.

Name: MIREIA GENOVILLA PACHÉS Class: 3^oB Date: 1st term

- | | | | |
|---|--|--|---|
| - Participa en clase. | <input type="checkbox"/> Sí | <input type="checkbox"/> No | <input checked="" type="checkbox"/> A veces |
| - Su actitud es positiva | <input checked="" type="checkbox"/> Sí | <input type="checkbox"/> No | A veces |
| - Denota aburrimiento | <input type="checkbox"/> Sí | <input checked="" type="checkbox"/> No | A veces |
| - Demuestra interés por los recursos utilizados | <input checked="" type="checkbox"/> Sí | <input type="checkbox"/> No | A veces |

- Observaciones:

En ocasiones me dice que le duele la cabeza y se muestra ausente, pero una vez empetamos la actividad se muestra más participativa y demuestra interés.

Name: SILVIA GÓMEZ MUÑOZ Class: 3^oB Date: 1st term

- | | | | |
|---|--|--|---------|
| - Participa en clase. | <input checked="" type="checkbox"/> Sí | <input type="checkbox"/> No | A veces |
| - Su actitud es positiva | <input checked="" type="checkbox"/> Sí | <input type="checkbox"/> No | A veces |
| - Denota aburrimiento | <input type="checkbox"/> Sí | <input checked="" type="checkbox"/> No | A veces |
| - Demuestra interés por los recursos utilizados | <input checked="" type="checkbox"/> Sí | <input type="checkbox"/> No | A veces |

Observaciones:

Tiene gran aptitud para el inglés y disfruta haciendo las actividades en clase.

Anexo IV: Ejemplos de exámenes.

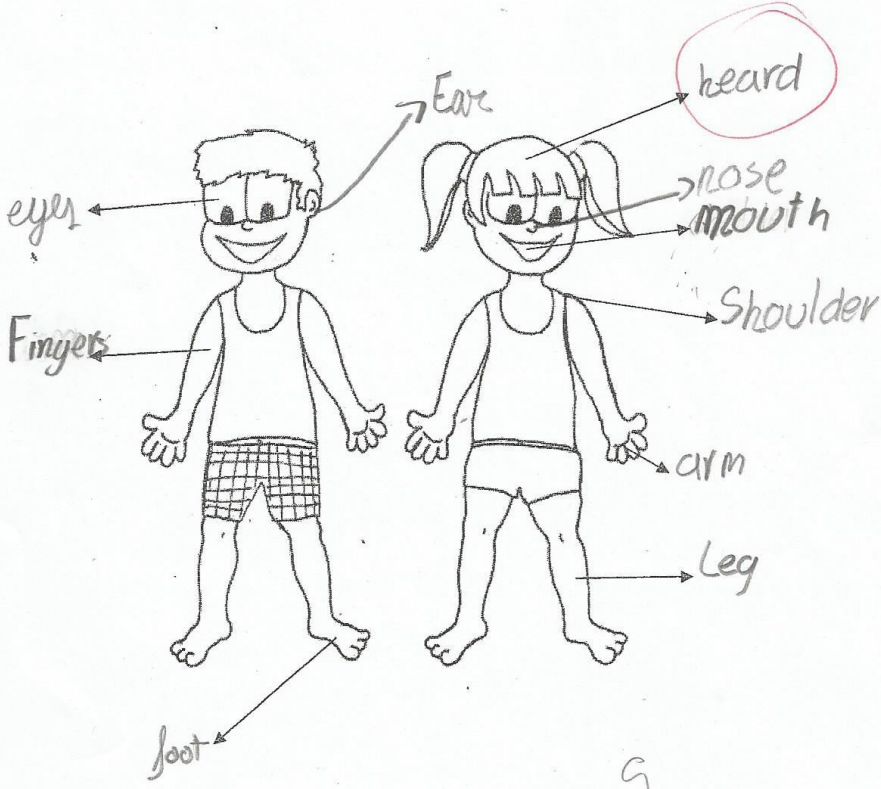
CLASS: 3^oB

NAME: Bárbara Yaliente

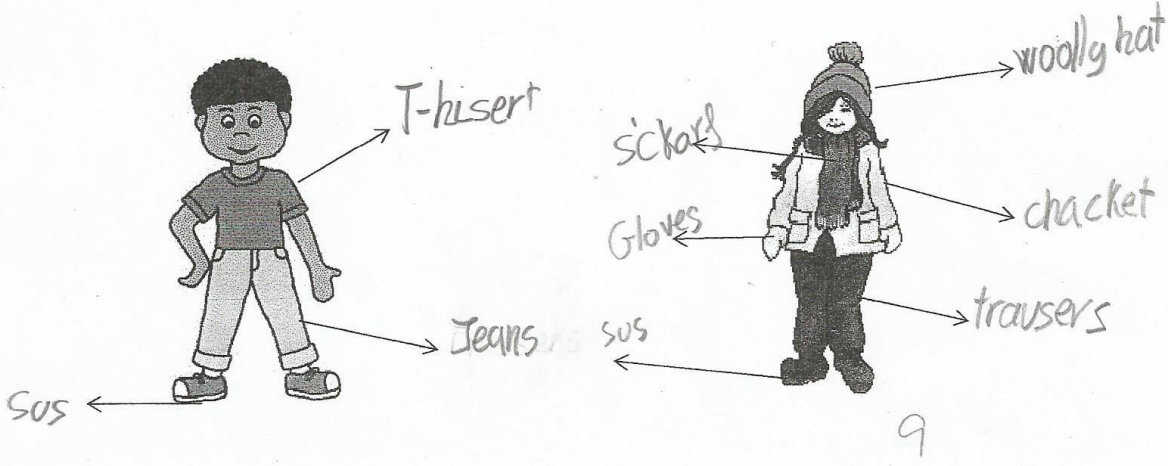
26/25

READING & WRITING:

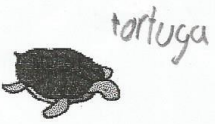
1. Label the parts of the body (8 marks)



2. Label the names of the clothes. Balma 3^oB



3. Write the names of the animals.



8

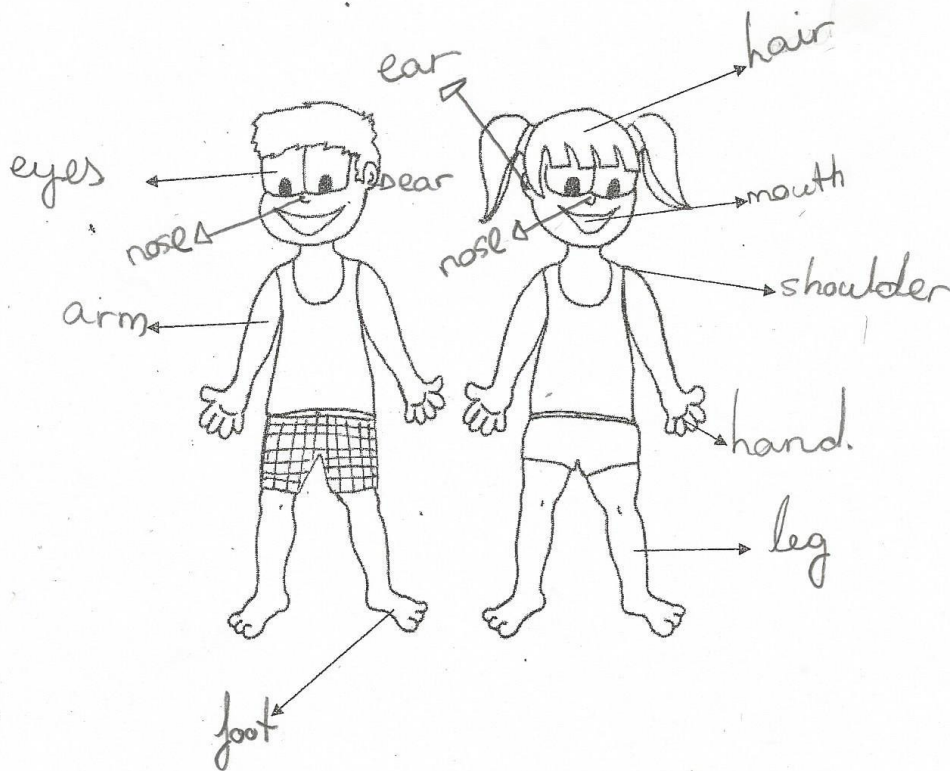
CLASS: 3^oB

NAME: Sivia Gómez Muñoz

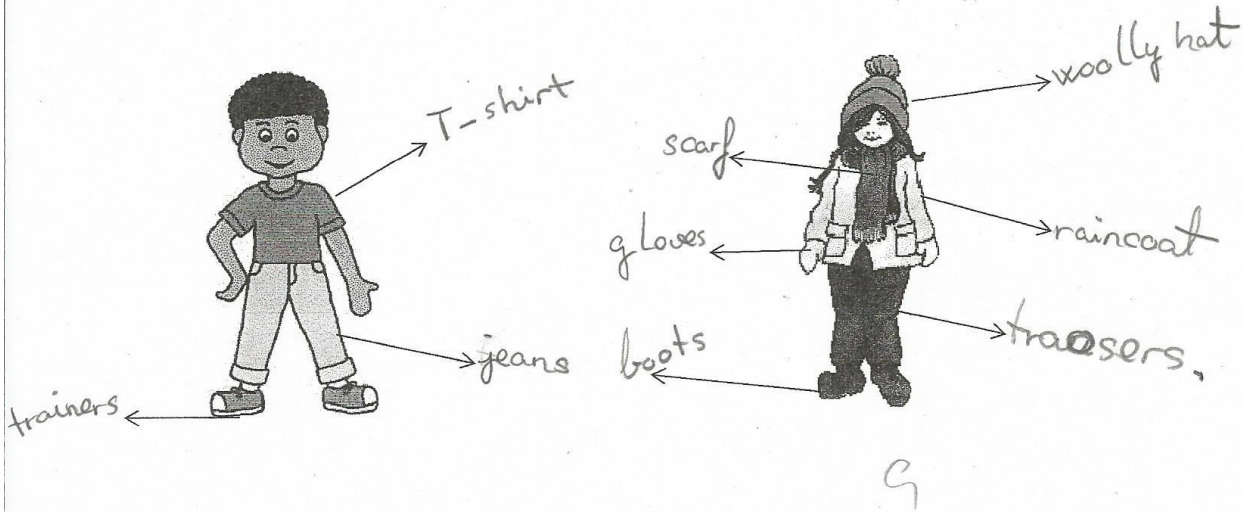
28/25

READING & WRITING:

1. Label the parts of the body (8 marks)



2. Label the names of the clothes.



3. Write the names of the animals.



CLASS: 3^oB

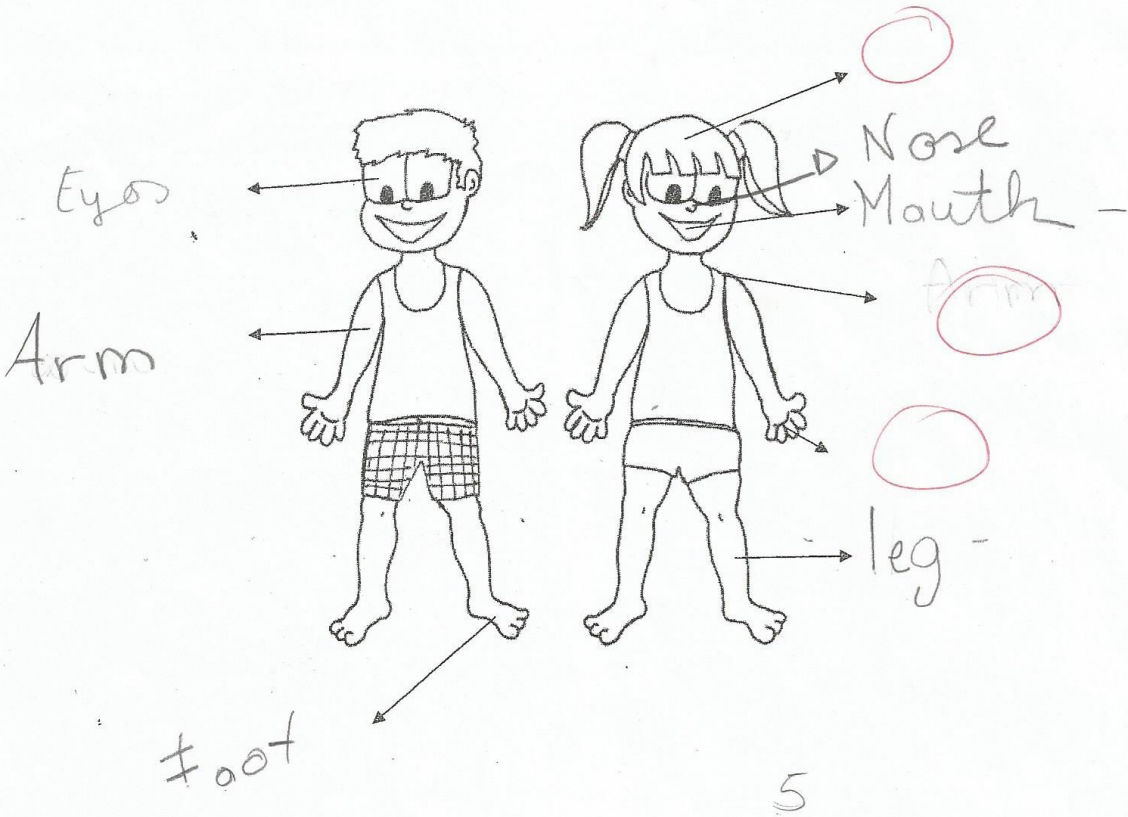
NAME: June Reina

8/4

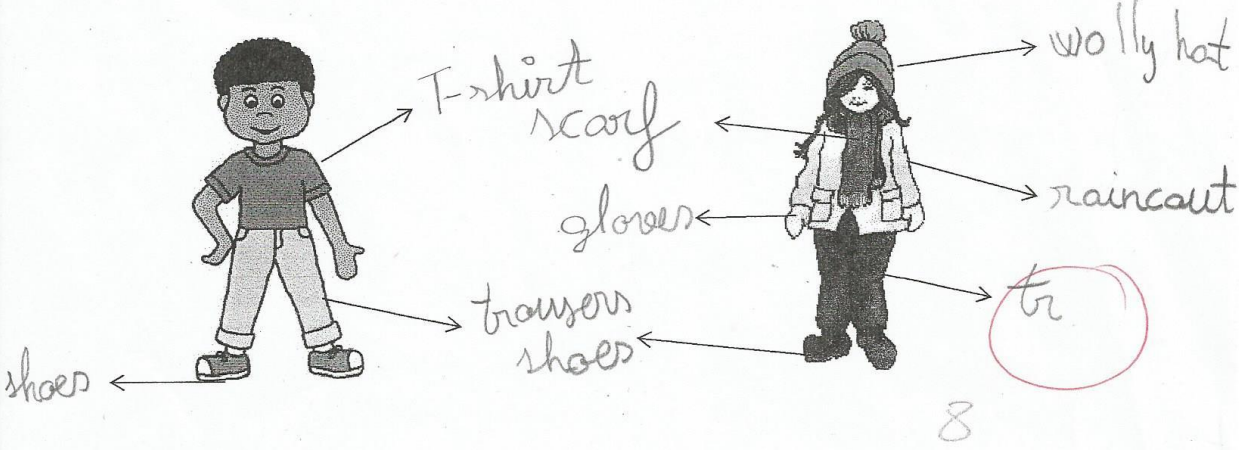
21/25

READING & WRITING:

1. Label the parts of the body (8 marks)



2. Label the names of the clothes.



3. Write the names of the animals.



dog



duke



elefant



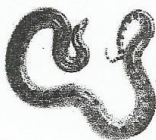
tortol



bird



House



snake



pig



girafe

8