



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

El Aprendizaje de vocabulario específico en lengua inglesa mediante dispositivos móviles

Trabajo fin de grado presentado por:

Titulación:

Línea de investigación:

Director/a:

Noelia Irene Hernández Prieto
Grado Maestro en Educación Primaria
Propuesta de Intervención Didáctica:
Unidad Didáctica
Carmen Font Paz

Ciudad: Castellón de la Plana

29 de enero de 2016

Firmado por: Noelia Irene Hernández Prieto

CATEGORÍA TESAURO: 1.1.8 Métodos Pedagógicos;
4.5.1. Tecnología Educativa

RESUMEN.

El objetivo principal de este trabajo es diseñar y evaluar una propuesta de intervención didáctica en el ámbito de la adquisición de la lengua inglesa con la intención de conseguir que los estudiantes trabajen de manera autónoma a través de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), normalizándolas e involucrando a las familias durante la etapa de Educación Primaria. De esta forma se pretende lograr una motivación externa y que los estudiantes aprovechen el aprendizaje dentro y fuera del aula. Primero se va a realizar una revisión bibliográfica para analizar la importancia de su uso en la escuela, destacando como nos pueden ayudar con la inmersión lingüística en inglés y señalando algunas de las técnicas más innovadoras. Asimismo se analizarán las ventajas e inconvenientes de las TIC en el aula. Después se procederá a diseñar la unidad didáctica en la que se llevarán a cabo diferentes actividades con tabletas digitales para ampliar el vocabulario específico del cuerpo humano en lengua inglesa. Al término del trabajo se señalarán las conclusiones derivadas de las observaciones y resultados obtenidos.

Palabras Clave: TIC, Lengua Inglesa, Motivación, Primaria, Realidad Aumentada.

ABSTRACT.

The main purpose of this study is to design and assess a pedagogical intervention proposal in the field of English acquisition with the goal in mind of having the students working autonomously through the use of ICT (Information and Communication Technology) making them an integral part of the Curriculum and involving the families at every step of their primary education. By doing so, we foresee the children being highly motivated by these extrinsic motivational factors in order for them to take control of their learning both inside and outside the classroom. We will firstly carry out a review of the current literature in order to analyse the importance of ICT and its use in the school, demonstrating how ICT can be brought to bear and into action with English immersion classes and using innovative teaching methods. We will also look at the advantages and disadvantages of using ICT in the classroom. From this a Curriculum plan be drawn up involving a variety of activities using tablets to improve the specific vocabulary of human body in English language. Finally we will conclude this study by reflecting on the observations and results we have obtained.

Key Words: ICT, English language, Motivation, Primary School, Augmented Reality.

ÍNDICE

1. Introducción.....	3
2. Objetivos	5
2.1. Objetivos generales	5
2.2. Objetivos específicos	5
3. Marco Teórico.....	6
3.1. Enseñar a los nativos digitales.....	6
3.2. Aprender inglés con la ayuda de los dispositivos móviles.....	8
3.3. Inmersión lingüística. Aprender vocabulario específico.	10
3.4. Realidad Aumentada y Códigos QR.	10
3.5. Ventajas e inconvenientes en el uso de las tabletas en el aula de primaria.	13
4. Contextualización de la propuesta	16
4.1. Características del entorno y del centro	16
4.2. Características del alumnado.....	16
5. Propuesta de Unidad Didáctica.....	18
5.1. Presentación de la Unidad Didáctica (UD)	18
5.2. Competencias y Objetivos de la UD	18
5.3. Contenidos de la UD.....	20
5.4. Recursos	21
5.5. Actividades	22
5.6. Cronograma.....	32
5.7. Diseño de la evaluación.....	39
6. Conclusiones	41
7. Consideraciones finales.....	44
8. Referencias bibliográficas.....	46
8.1. Bibliografía citada	46
8.2. Bibliografía consultada.....	48
8.3. Índice de figuras	49
9. Apéndices.....	50
9.1. Apéndice 1.....	50
9.2. Apéndice 2	51
9.3. Apéndice 3.....	54

INTRODUCCIÓN.

En la actualidad el ser humano vive ligado a las nuevas tecnologías, las personas adultas coexisten rodeadas de tecnología y pasan una gran parte de su tiempo conectados a internet. Internet nos sirve para comunicarnos con nuestros seres queridos, conocer gente nueva, informarnos de la actualidad o entretenernos jugando, también para realizar compras e incluso para formarnos. Por lo tanto, los niños crecen arropados por adultos descubriendo la era digital.

A diario aumenta la posibilidad de interactuar con el resto del mundo a través de internet, cada vez son más los hogares que disponen de internet y de dispositivos electrónicos conectados a la misma. Los teléfonos móviles, las tabletas, los ordenadores, las televisiones inteligentes, etc. forman parte de nuestras vidas.

Dicho esto no podemos dejar de lado el conocimiento de que el uso de las TIC es frecuente en el alumnado de primaria fuera del horario escolar, por lo tanto lo correcto es aprovecharnos de las nuevas tecnologías para incorporarlas a nuestras metodologías de trabajo, teniendo en cuenta que utilizaremos las aplicaremos como recurso didáctico para el aprendizaje de la lengua inglesa en asignaturas de contenido, en nuestro caso en la asignatura de Natural Science.

Esta ha sido la principal motivación para realizar este estudio, los niños de edad escolar no se sorprenden de las nuevas tecnologías como lo hacen algunos adultos, ya que ellos son los denominados “nativos digitales”.

El término “nativos digitales” se utiliza para denominar a los nuevos estudiantes que han nacido y crecido utilizando las nuevas tecnologías (Prensky, 2001).

Así pues en este trabajo se pretende, entre otras cosas además de esto, analizar las ventajas e inconvenientes del uso de dispositivos móviles en la etapa de primaria.

Por otra parte, cabe destacar la importancia de que los contenidos aprendidos gracias al uso de los dispositivos móviles puedan ser transferidos al entorno del alumnado y de esta forma puedan compartir su aprendizaje con su familia y amigos. Esta posibilidad estimula a los niños a indagar por ellos mismos sobre los contenidos que pretendemos enseñar para poder mostrarlos a sus seres queridos.

Mi cometido es realizar una unidad didáctica que motive a los alumnos a reforzar los contenidos impartidos en sesiones anteriores donde se estudiaron los huesos, músculos y algunos de los sistemas del cuerpo humano. Se pretende trabajar reforzando el inglés en la expresión oral (Speaking), la comprensión oral (Listening) y la expresión escrita (Writing), investigando y jugando con el teléfono móvil o tableta digital. Se persigue realizar una metodología activa y participativa que se apoye en el uso de las TIC para que los alumnos puedan instruirse y compartir conocimientos con sus iguales, pero nunca se pretende que el dispositivo electrónico sustituya la enseñanza presencial.

Hace unas décadas la incorporación de las TIC en el aula de primaria era una utopía, y aunque el uso de las mismas en la escuela todavía no es plenamente satisfactorio, ahora podemos incorporarlas mejor y los inconvenientes de su uso van disminuyendo poco a poco.

Por esto, se procurará realizar una unidad didáctica basada en el aprendizaje de la lengua inglesa trabajando el vocabulario específico del cuerpo humano y la salud desde la asignatura de "Natural Science". Además del vocabulario también reforzaremos la expresión oral y escrita en los estudiantes.

Hoy en día el aprendizaje del inglés es necesario para la vida adulta, por esto se debe trabajar con los niños desde temprana edad. Los dispositivos móviles nos ayudan, sin apenas darnos cuenta, en esta tarea. Los alumnos pueden apoyarse en ellos para el aprendizaje porque, entre otras cosas, todo es mucho más visual y no se tiene la necesidad de la traducción, además se reduce el miedo al error.

Se investigará también sobre la teoría de que los dispositivos móviles influyen negativamente en la ortografía de los alumnos.

2. OBJETIVOS.

2.1- OBJETIVO GENERAL.

- Diseñar una unidad didáctica que normalice el uso de los dispositivos móviles en el aula de primaria, aplicada al aprendizaje de la lengua inglesa, en concreto a la adquisición de vocabulario específico del cuerpo humano y la salud. Esta unidad se dirige a la asignatura de Natural Science.

2.2- OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Asociar el uso lúdico de los dispositivos móviles con el aprendizaje en el aula y fuera de ella.
- Desarrollar una unidad didáctica con actividades basadas en m-learning para el aprendizaje del vocabulario específico del cuerpo humano y la salud.
- Modificar el pensamiento erróneo del uso exclusivo de los teléfonos móviles como herramienta lúdica.

3. MARCO TEÓRICO.

En este capítulo del trabajo se va a desglosar el marco teórico relacionado con el uso de los dispositivos móviles en el aula de primaria y de qué forma nos ayudan a crear una metodología motivadora para nuestros alumnos.

Citaremos varios autores que han escrito sobre la materia y que nos ayudan a trabajar con esta disciplina a través de sus experiencias.

3.1 ENSEÑAR A LOS NATIVOS DIGITALES.

En la actualidad vivimos en la era digital en la que los alumnos están creciendo inmersos en las nuevas tecnologías, por lo tanto los educadores no se pueden permitir el lujo de quedarse obsoletos en la materia.

Gracias a las experiencias que los estudiantes tienen en su día a día con los dispositivos móviles nos obligan, en cierta manera, a adaptarnos a ellos trabajando para modificar el modo de enseñar. Por esto la pedagogía debe aclimatarse a estos cambios y estar en constante mutación. No es correcto estancarse en una metodología de enseñanza con clases magistrales y exámenes escritos, debemos habituarnos al cambio constante en la enseñanza.

Marc Prensky escribe en su libro “Enseñar a nativos digitales” sobre la importancia de enseñar a los alumnos cosas que puedan utilizar en su vida diaria, no necesitan únicamente aprender contenidos relevantes sino información real aplicable a su vida cotidiana que puedan utilizar fuera de la escuela (Prensky, 2011).

Según un estudio realizado por el Instituto Nacional de Estadística (2015), el 74% de los hogares españoles poseía acceso a Internet en 2014. Cuando hablamos de los hogares con hijos los porcentajes son más elevados, con un 89% en los formados por 3 o más adultos y con un 90% en los formados por 2 adultos.

Respecto a los hogares que tienen ordenador, los últimos datos de hogares españoles corresponden al año 2013, con un 73%. En los hogares con hijos los porcentajes son todavía más elevados.

Centrándonos en las estadísticas que más nos incumben en la realización de este trabajo, destacaremos los porcentajes de niños poseedores de dispositivos móviles.

La última encuesta del Instituto Nacional de Estadística (2015) manifiesta que un 29.7% de los niños españoles de diez años tiene móvil, aumentando a 78.4% cuando hablamos de los niños de 13 años. El dato es asombroso al referirnos a los niños de quince años, donde nueve de cada diez niños es poseedor de un teléfono móvil, 90.9%.

Como podemos apreciar en las estadísticas, la aparición de los dispositivos móviles en edad temprana es evidente. Además podemos afirmar que la sociedad actual está creando una necesidad de los mismos desde los primeros años de vida. Agigantando conceptos me atrevería a decir que la sociedad de consumo ha conseguido que una persona que no dispone de un teléfono móvil o una tableta electrónica conectada a internet, “no exista”. Es cierto que es algo exagerado, pero los adultos estamos permanentemente “enganchados” a internet, desde que nos levantamos nos comunicamos a través de aplicaciones de mensajería instantánea, publicamos nuestras experiencias diarias a través de las redes sociales, consultamos videotutoriales, nos hacemos seguidores de blogueros, realizamos nuestras compras en tiendas virtuales, etc. Asimismo, nuestro teléfono móvil se convierte en nuestro despertador, agenda, videoconsola e incluso nuestra televisión con el nuevo concepto de televisión a la carta.

Hoy en día los padres compran dispositivos móviles a los niños cada vez más temprano. Como dijo Javier Monteagudo en su artículo “Dispositivos móviles en el aula. El aprendizaje en nuestras manos”, la educación no puede dejar de lado estos cambios y los docentes han de adaptar sus metodologías a las nuevas tecnologías, (Monteagudo 2012).

Por lo tanto, ajustándonos a la realidad actual en la que se venden más dispositivos móviles que ordenadores deberíamos transformar la educación TIC, pasando del uso de ordenadores a la utilización de dispositivos móviles.

Cuando hablamos de realizar una mejora educativa a través de los dispositivos móviles no lo hacemos con la condición de movilidad del dispositivo en sí mismo, sino la capacidad que tiene el usuario final para poder trasladarse con el mismo. De esta forma el estudiante puede trasladar su aprendizaje fuera de la escuela y compartirlo con sus iguales.

Gracias a la posibilidad de interacción entre las personas y, en nuestro caso, entre los estudiantes se ha creado la educación o Web 3.0, (Ramírez, León, Y; Peña, Arcila, J., 2011). Ahora los alumnos encaran su aprendizaje hacia la relación entre ellos mismos o entre el usuario y la máquina, pudiendo interactuar con ella mediante la búsqueda de información gracias a la investigación.

La Educación 3.0 es un concepto muy amplio del que cabe destacar la incorporación de las TIC en la fase educativa. No se pretende que el niño reciba la información de las TIC, ni mucho menos que solo participe como testimonio de aprendizaje, lo que se procura es que el alumnado inmerso en esta nueva educación sea capaz de participar de su aprendizaje. Los componentes de la educación 3.0 deben participar de forma activa en el proceso acompañando a los profesores en esta actual andanza.

En la LOMCE, (Ley Orgánica para la mejora de la calidad educativa), se transcribe la importancia de la incorporación de las TIC en el sistema educativo. Se resalta la consideración que se debe tener con las mismas en lo que al ritmo de trabajo de los alumnos se refiere. Se debe adaptar su uso dependiendo de las necesidades, y se podrá incorporar las TIC para el refuerzo o para la enseñanza de contenidos, pero ya no se consideran materiales adicionales, sino indispensables para la educación (LOMCE, 2013).

3.2- APRENDER INGLÉS CON LA AYUDA DE LOS DISPOSITIVOS MÓVILES.

Pese a que el inglés ocupa el tercer puesto entre los idiomas más hablados, no cabe duda que es uno de los idiomas más útiles del mundo y el que se estudia como segunda lengua en nuestro país.

Se puede afirmar que el aprendizaje de la lengua inglesa es necesario para el futuro laboral de nuestros alumnos, por lo tanto, se debe intentar desde las aulas aprenderlo de la mejor manera posible (Heraldo, 2015).

Durante décadas el aprendizaje de la lengua inglesa en los colegios españoles se basaba en la adquisición de reglas gramaticales y en el estudio de vocabulario. La experiencia nos demuestra que este método no ha sido el más adecuado porque los estudiantes de ese momento, ahora adultos, en general, no disponen del nivel adecuado para mantener una conversación en inglés.

“La Unión Europea fija el fomento del plurilingüismo como un objetivo irrenunciable para la construcción de un proyecto europeo.” (LOMCE 2013,10).

En la ley actual del Ministro Wert se le da especial importancia al plurilingüismo, se espera que los alumnos dominen una segunda lengua o incluso una tercera lengua

extranjera. Es una de las mejoras de la educación que se intenta realizar puesto que esta era una de nuestras principales carencias.

Si se analizan las ventajas de la enseñanza del inglés con los dispositivos móviles no se debe dejar de lado la posibilidad de reforzar y trabajar distintas competencias básicas.

En esta propuesta de intervención se incluirán algunas de las competencias básicas citadas en la LOMCE, la primera, la competencia en comunicación lingüística, en nuestro caso en la segunda lengua por la que los alumnos tratarán de utilizar el inglés tanto de manera oral como escrita aprendiendo vocabulario. La tercera competencia, conocida como la competencia digital será la que implique el uso de los dispositivos digitales, en nuestro caso, tabletas electrónicas.

Otra de las competencias básicas que se trabaja en esta intervención es la cuarta, denominada aprender a aprender. Es una de las competencias primordiales porque responsabiliza al estudiante de su propio aprendizaje.

Por otro lado el uso de las TIC nos puede ayudar con las competencias quinta y sexta, competencias sociales y cívicas y sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor respectivamente, ya que los niños de esta etapa están acostumbrados a relacionarse a través de los dispositivos móviles conectados a internet, a través de aplicaciones de mensajería instantánea y redes sociales. Además podemos crear un aprendizaje autónomo con estos dispositivos debido a que los estudiantes pueden investigar por su propia cuenta y buscar información a su alrededor. (Artículo 2 del Real Decreto 126/2014).

En este apartado no podemos dejar de lado el término Mobile learning o M-learning que podríamos definir como una modalidad de la enseñanza a distancia a través de dispositivos móviles como tabletas, ordenadores portátiles, teléfonos móviles, etcétera.

Se podría destacar la definición de m-learning que encontramos en Guidelines for learning/teaching/tutoring in a mobile environment, O'Malley et al., que definen el Mobile Learning como "(...) cualquier tipo de aprendizaje que se produce cuando el alumno no se encuentra en una ubicación fija y predeterminada; o de aprendizaje que se produce cuando el alumno se aprovecha de las oportunidades que ofrecen las tecnologías móviles" (2005, pág. 7).

3.3 - INMERSIÓN LINGÜÍSTICA. APRENDER VOCABULARIO ESPECÍFICO.

Tratándose de una unidad didáctica para la asignatura de Natural Science no podemos dejar de lado escribir sobre el aprendizaje integrado de contenidos y lenguas extranjeras, (AICLE).

Este término fue creado por David Marsh en 1994 y se refiere a la inmersión lingüística que se realiza cuando se le enseña a los alumnos contenidos de materias comunes en su segunda lengua, en este caso, el inglés.

Mediante este aprendizaje de contenidos, los alumnos no están estudiando la lengua inglesa en sí misma sino que se ven obligados a utilizarla y entenderla para poder entender los contenidos impartidos. Por lo tanto si un alumno no ha estudiado, por ejemplo, un tiempo verbal en la asignatura de inglés, pero este aparece en la asignatura de otra materia necesitará entenderlo y saber usarlo (Halbach 2011, 27).

Cuando se está estudiando una materia como la de ciencias en una escuela bilingüe se tiende a trabajar más el aprendizaje del contenido que de la lengua en sí misma. Esto puede ser un error porque podemos hacer que los alumnos adopten malas costumbres en el uso de la lengua inglesa, por eso los maestros de materias de contenidos en la escuela bilingüe deben ser capaces de atender a las necesidades comunicativas de los alumnos y trabajar de manera paralela con el maestro de lengua inglesa e incluso con el de lengua castellana.

Puede ocurrir algo similar con el uso de dispositivos móviles, a menudo prestamos demasiada atención a la manera que tienen los alumnos de utilizar los dispositivos, pero no tanto a la utilización de la gramática y la ortografía cuando hacen uso de los mismos. Ahí es donde juegan un papel importante los profesores ya que son los responsables de supervisar y corregir esos malos hábitos.

3.4 – REALIDAD AUMENTADA Y CÓDIGOS QR.

En la unidad didáctica que se trabajará en el presente trabajo se pretende utilizar una aplicación que trabaja con la realidad aumentada, por lo tanto en este apartado del trabajo se procura citar varios autores que han hablado sobre ella.

No cabe duda de que una de las mejores formas de aprender es trabajar sobre la realidad, por eso siempre se ha procurado llevar a los niños a museos, exposiciones, planetarios, yacimientos, etcétera. Cuando se trata de aprender se debe ir más allá de lo que es el aprendizaje en el aula y estas visitas nos ayudan a que el alumno se tome el aprendizaje de una manera diferente y motivadora (Sarracino, 2014).

Todo esto se hace mucho más fácil a través de la utilización de dispositivos móviles. No podemos dejar de realizar estas excursiones con los alumnos, pero si que podemos trabajar contenidos que de otra forma serían prácticamente imposibles por los recursos económicos de la mayoría de colegios.

Por poner un ejemplo si pretendemos trabajar sobre obras pictóricas de un autor en concreto sería tremendamente complicado poder realizar viajes a todos los museos que disponen de su obra, sin embargo muchos de los grandes museos tienen exposiciones virtuales con visitas guiadas que son muy útiles para la educación.

Por este motivo no podemos dejar de lado la relevancia que supone para la educación la Realidad Aumentada, en adelante R.A. El término “Realidad Aumentada” lo acuñó en 1990 Tom Claudell, un investigador de una compañía aérea llamada Boeing. En este trabajo se destacará una descripción más precisa que se encuentra en el libro “Tendencias Emergentes en Educación con TIC”.

La R.A. es una tecnología que permite añadir información virtual sobre la realidad; este proceso se realiza en tiempo real en función de lo que captura una cámara de un dispositivo y se establece, además, una relación espacial entre la información virtual y su entorno real. Los elementos esenciales necesarios para poder disfrutar de la RA consisten en un ordenador o un dispositivo móvil, una cámara y una aplicación que ejecute la RA. Si la información que se va a añadir al entorno real está ubicada en la red se precisará, además, conexión a Internet”. (Estebanell, Ferrés, Cornellà y Codina, 2012, p.136)

Muchos autores confunden al RA con la realidad virtual. Son dos conceptos que aunque se asemejen no tienen nada que ver, como hemos descrito la RA trata de superponer elementos que se han creado de manera virtual en el mundo real, sin embargo, la realidad virtual sustituye el mundo real por uno que se ha creado virtualmente.

Ya en 2011 el Informe Horizon daba por hecho que la realidad aumentada tendría gran repercusión en unos años en la enseñanza universitaria (Johnson y otros, 2011). Sin embargo, el gran coste económico ha hecho que todavía no se haya podido implantar en las clases de educación primaria españolas.

En nuestro caso y debido a la falta de museos virtuales de calidad en el tema que se pretende trabajar, lo haremos a través de una aplicación basada en la realidad aumentada a través de la que los alumnos podrán trabajar sobre huesos, músculos, sistemas del cuerpo humano en tres dimensiones, con explicaciones y vídeos aclaratorios. Además la aplicación en cuestión dispone de ejercicios variados en los que los alumnos pueden evaluarse constantemente.

Pese a que en este apartado queremos trabajar apoyándonos en la realidad aumentada, los alumnos deben ser capaces de distinguir entre la simulación y la realidad, es un gran error confundirlas, por eso debemos hacer entender al alumno que lo que puede ver en la pantalla de su dispositivo no es más que una representación de la realidad que utiliza un modelo en 3D para que sea mucho más sencillo entenderla (Landriscina 2009).

Otro recurso que se está utilizando cada vez más en las escuelas son los códigos QR, (Quick Response o respuesta rápida). Estos códigos son imágenes creadas para enlazar a otros contenidos digitales.

La autora María Ángeles Araguz (2012) escribió un artículo dedicado a la informática móvil y la realidad aumentada en el que definía los códigos QR como,

(...) los QR codes son códigos generados mediante una aplicación generalmente online (también hay aplicaciones de escritorio), para ser posteriormente impresos en pegatinas o papel y ser leídos desde un móvil con un decodificador o escáner (otra aplicación). Es decir, un código QR es una imagen que lleva imbuida una información que es interpretada por el móvil como un hipervínculo. (p.2)

En nuestra vida cotidiana nos los podemos encontrar en los productos que compramos, nos informan de promociones, nos amplían información de los sitios turísticos que visitamos, etc.

Los códigos QR nos aportan grandes posibilidades en el ámbito educativo, podemos utilizarlos como enlaces a vídeos explicativos, como preludeo del siguiente tema a tratar,

para dar instrucciones de actividades o simplemente para ampliar contenidos a los niños que lo soliciten. Si sabemos utilizarlos nos pueden ser de gran ayuda y son una herramienta que motiva a nuestros alumnos a trabajar.

3.5 – VENTAJAS E INCONVENIENTES A DESTACAR EN EL USO DE LAS TABLETAS EN EL AULA DE PRIMARIA.

En este apartado se desarrollarán las principales ventajas e inconvenientes que se han ido encontrando durante los últimos años en el uso de los dispositivos móviles en el aula.

Me gustaría destacar como una de las principales ventajas la motivación por el aprendizaje que siente el alumnado al trabajar con los dispositivos móviles. Como hemos relatado anteriormente los alumnos se sienten atraídos por las nuevas tecnologías y sienten curiosidad por ellas, esto nos ayuda a que tengan ganas de trabajar utilizando este medio.

Además se contextualiza el aprendizaje en cualquier entorno, no podemos limitarnos al aprendizaje en el aula y es nuestra responsabilidad aprovecharnos de la movilidad de los dispositivos para que los estudiantes trasladen el aprendizaje fuera de ella. Las tabletas electrónicas nos permiten trabajar los contenidos que queremos estudiar sin necesitar de ningún otro material que no sea el material humano docente que sirve de guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje personalizado.

Me gustaría destacar como ventaja el conocimiento de los nuevos docentes por las nuevas tecnologías. Muchos autores coinciden en que este es un inconveniente, pero hoy en día los maestros no pueden permitirse el lujo de no saber trabajar con aplicaciones TIC. Un docente que se interese por aprender lo tendrá muy fácil gracias a las mismas TIC, cualquier maestro con un mínimo de intención puede aprender a trabajar con dispositivos móviles en el aula.

La práctica le hará mejorar y aprender a utilizar aplicaciones compatibles con múltiples dispositivos que le permitan la movilidad del aprendizaje e intentará que no necesiten acceso constante a internet para trabajar, para que el proceso sea más ágil en caso de no disponer de una buena señal wifi. Tratará de trabajar con contenidos que se actualicen

constantemente para no quedarse obsoletos y buscará recursos adaptados a la edad de los alumnos ya que estos facilitan la comprensión de los contenidos que queremos enseñar.

Los dispositivos móviles a su vez desarrollan la creatividad, aumentan la participación, la atención, la cooperación y la implicación de los alumnos (Domingo y Marqués, 2010).

Según un estudio realizado por Pere Marqués y María Domingo, los principales inconvenientes que encontramos en el aula son la necesidad de invertir más tiempo para preparar las actividades, los problemas de conexión a Internet y las averías de hardware o software en nuestros aparatos electrónicos (Domingo y Marqués, 2010).

Otro de los inconvenientes que podemos encontrar en el aula es la dispersión de los alumnos. No a todos los alumnos les motivan las TIC, también podríamos encontrarnos alumnos que invirtiesen su tiempo a otros quehaceres con los dispositivos móviles.

Esta es una de las razones por las que el uso de los teléfonos móviles está restringido en la mayoría de colegios. Pero, ¿qué se pretende con esta prohibición?. Quizás es la misma privación de la utilización de teléfonos la que genera un mayor interés en el niño por usarlos. Probablemente deberíamos acompañar a los niños en sus primeros pasos con la tecnología antes de prohibirla, tenemos que ser claros con los alumnos y explicarles lo que está bien y lo que está mal, lo que deben y lo que no deben hacer dentro y fuera del aula.

Por eso debemos aprender a gestionar y a controlar el aula cuando estamos trabajando con ellos. Existen numerosas aplicaciones que nos permiten gestionar en modo remoto las tabletas para que los alumnos mantengan la atención y no se distraigan con otros menesteres. En la unidad didáctica que se realiza a continuación se trabaja con Tutor Assistant, pero existen abundantes programas y aplicaciones que realizan las mismas funciones. Gracias a ellas podemos apagar las pantallas cuando explicamos para que los alumnos mantengan su atención mientras explicamos, somos capaces de ver de forma remota sus pantallas, enviar mensajes a los alumnos, bloquear contenidos, pasar lista, comprobar su nivel de batería, recibir peticiones de ayuda, etcétera. (NetSupport, 2015).

Para finalizar con este apartado me gustaría incluir la capacidad que tenemos los docentes para intentar reducir los problemas de ortografía cuando los alumnos escriben utilizando redes sociales o mensajería instantánea.

No cabe duda de que el uso de los móviles ha afectado a la escritura en la sociedad, las abreviaturas que creíamos necesitar cuando los mensajes tenían un límite de caracteres han seguido utilizándose ahora que estos no están limitados. Esto ha propiciado que los jóvenes y no tan jóvenes hagan un mal uso de ellas y acaben escribiendo mal por defecto. El carácter lúdico de los dispositivos en los adultos hace que no se tenga en cuenta la ortografía al escribir con personas con las que tenemos confianza, pero si empezamos a trabajar desde pequeños con los niños para que aprendan a utilizar estos dispositivos en la escuela, podemos intentar evitar esos malos vicios desde su infancia.

Como señala la autora Milagros Torrado (2015) en su artículo Uso del Smartphone y su reflejo en la escritura entre estudiantes de secundaria bilingües gallego-español,

Tenemos que ser conscientes que los niños y adolescentes de hoy en día leen mucho, leen muchísimo más que la generación anterior, pero no leen literatura ni ensayo: leen blogs, páginas web, redes sociales o mensajes de texto. No necesitamos que lean más: necesitamos que aumente la calidad de esa lectura. Sin embargo, no hay que hacer que consideren las lecturas on-line como lecturas de segunda, lo que hay que hacer es mostrarles que el hecho de que sea on-line y de libre acceso no está reñido con la calidad literaria. (Torrado, 2015, p.81)

Desde nuestro papel docente debemos tratar de concienciar a los alumnos de la importancia de una escritura correcta sea cual sea nuestro medio de comunicación, para ello debemos ser muy estrictos cuando trabajamos con dispositivos móviles y no permitir bajo ningún concepto abreviaturas o faltas gramaticales o de ortografía (Woronoff 2007).

4. CONTEXUALIZACIÓN DE LA PROPUESTA.

4.1 – CARACTERÍSTICAS DEL ENTORNO Y DEL CENTRO.

Se pretende realizar una propuesta de intervención didáctica para un colegio privado de la ciudad de Castellón. Se trata del Colegio Ágora Lledó International School, es un colegio mixto, laico y plurilingüe¹, situado en las afueras de la ciudad, rodeado de naranjos y a muy pocos metros de la Basílica de la Patrona de la Ciudad al que debe su nombre. (Verge de Lledó – Virgen de Lidón).

El centro consigue hacer entender a los padres de los alumnos que no hay mejor herencia que la educación de sus hijos, por ello pretende formar alumnos preparados personal y académicamente basándose en una buena Educación en valores.

Defiende la importancia de alentar a los niños a investigar e impulsar su curiosidad motivándoles con una gran flexibilidad en la metodología educativa.

El lema del colegio que se muestra en un gran cartel en la recepción del mismo es:

“Decidan lo que decidan estarán preparados”.

4.2 – CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO.

Los niños que asisten a esta escuela provienen, en su mayoría, de familias acomodadas españolas, con un nivel social y económico alto. El centro engloba todas las etapas educativas: Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria, Bachillerato y Bachillerato Internacional (Bachillerato adaptable a cualquier país, cultura o creencia.)

Los alumnos con los que vamos a trabajar pertenecen a una clase de sexto curso de

1. Plurilingüe: La Conselleria d'Educació, recogiendo el espíritu europeo de aprendizaje de lenguas, regula los programas plurilingües. En la etapa de educación primaria (Orden de 30 de junio de 1998), además de la asignatura de inglés, se puede vehicular determinado tiempo lectivo de otras asignaturas en inglés, dependiendo del ciclo. Partimos de la convicción de que el aumento de competencia lingüística de los escolares valencianos es el resultado de un tratamiento integrado de los dos idiomas oficiales de la Comunidad Valenciana y de la introducción de una lengua extranjera. Por lo tanto, en los programas de enseñanza en valenciano, de inmersión lingüística y de incorporación progresiva establecidos en el sistema educativo valenciano, se permite el inicio de la configuración de un sistema educativo plurilingüe muy singular y propio de la Comunidad Valenciana.

educación primaria. El aula está formada por veinte alumnos, doce chicas y ocho chicos entre los que no encontramos ningún alumno con necesidades especiales detectadas. Así pues, nuestra unidad didáctica no deberá ser adaptada en esta ocasión.

La posibilidad de trabajar con clases tan reducidas en número de alumnos da la posibilidad de estar más pendiente de todos y cada uno de ellos.

El nivel de inglés de los alumnos es alto si lo comparamos con colegios que no practican la enseñanza bilingüe.

Los niños de esta clase, en su mayoría, acuden al colegio desde los dos o tres años, alguno incluso antes y llevan recibiendo clases en inglés desde entonces.

Únicamente hay dos hermanos que se han incorporado este curso, pero vienen de Estados Unidos, así que su inglés es nativo y para esta unidad didáctica no necesitan de ninguna adaptación. En algunas clases, impartidas en castellano, se les tiene que adecuar el lenguaje para ayudarles en la comprensión del castellano. Sin embargo en las clases impartidas en inglés nos son de gran ayuda para los demás compañeros.

5.0 PROPUESTA DE UNIDAD DIDÁCTICA.

El título de la unidad didáctica que se va a desarrollar es:

Feel free to learn with your Tablet!!!

5.1. PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA.

En la presente unidad didáctica se pretende reforzar el vocabulario de la lengua inglesa a través de los dispositivos móviles. Concretamente, se va a consolidar vocabulario relacionado con el cuerpo humano. Trabajaremos los huesos, músculos y los principales aparatos o sistemas del cuerpo humano. Por otra parte reforzaremos la competencia lingüística mediante la escritura y el lenguaje oral con los contenidos relacionados con enfermedades y abusos de sustancias peligrosas para la salud .

Esta unidad didáctica se realizará con los alumnos de sexto curso de educación primaria en la asignatura de Natural Science por tanto se integra dentro de una metodología AICLE.

La intención es motivar a los niños para que refresquen y amplíen algunos de los conocimientos recibidos en temas anteriores, y trabajen de forma autónoma lo que luego compartirán con sus compañeros.

5.2. COMPETENCIAS Y OBJETIVOS.

En el siguiente apartado se enumeran las competencias y objetivos que queremos que el alumnado adquiera durante el desarrollo de la unidad didáctica.

Como se ha citado anteriormente las competencias que deseamos trabajar son:

1ª.- Competencia en comunicación lingüística.

En la unidad didáctica se trabaja con los alumnos para que sean capaces de comunicarse en su segunda lengua, se refuerza vocabulario introducido en temas anteriores y se procura que los niños sean capaces de transmitir sus conocimientos relacionados con el cuerpo humano y la salud en inglés tanto de forma oral como escrita.

Se pretende que el alumnado sea capaz de expresarse a través de dispositivos móviles utilizando vocabulario y redacción adecuados, sin que las prisas o las malas costumbres con estos aparatos les influyan negativamente.

3ª.- Competencia digital.

Obviamente trabajando con dispositivos móviles no podemos dejar de lado la competencia digital. El alumnado se verá implicado en el uso de las TIC para la realización de la unidad didáctica y deberá ser capaz de hacer un buen uso de las mismas de forma ordenada, analizando, elaborando, recibiendo y compartiendo información con sus compañeros.

La unidad didáctica que se va a impartir ha sido realizada apoyándose en esta competencia en el momento que solicita el uso de dispositivos móviles digitales para su realización. La misma unidad se podría impartir cambiando completamente las actividades y realizándolas sin medios digitales, pero de esta forma conseguimos la implicación de los alumnos y su motivación.

4ª.- Aprender a aprender.

Esta competencia compromete al alumno a aumentar sus conocimientos tanto individual como de forma colectiva, pero debe ser capaz de organizarse para gestionar su tiempo en la realización de sus tareas para lograr el conocimiento deseado.

La unidad didáctica en la que estamos trabajando promueve esta competencia ya que la mayoría de las actividades apuestan porque el estudiante trabaje buscando su propio conocimiento. Para ello buscará información por sus propios medios en la red y será el mismo el encargado de gestionar la información y los tiempos de realización.

5ª.- Competencias sociales y cívicas.

De forma general cuando los humanos nos relacionamos a través de las redes sociales decimos lo que pensamos abiertamente y sin miedo al rechazo o a las consecuencias, en este trabajo se pretende que los alumnos sean capaces de saber comunicarse a través de las mismas opinando, pero siempre de manera constructiva y desde el respeto. Deben relacionarse y participar de forma activa en las actividades.

Para desarrollar esta competencia en nuestra unidad didáctica gestionaremos la coevaluación de los alumnos a través de la red social en la que serán ellos mismos los que se ayuden entre ellos relacionándose para mejorar sus actividades.

6ª.- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

Como su propio nombre indica, trabajando esta competencia desea que los estudiantes tengan iniciativa y muestren interés para con las actividades de forma creativa y proactiva.

Fomentaremos esta competencia en nuestra unidad didáctica iniciando a los alumnos en la toma de decisiones, dejándoles trabajar libremente en las actividades y apoyando y reforzando su imaginación y sus creaciones. Avivaremos las ganas de innovar de los alumnos para realizar sus mejores creaciones.

A continuación, se detallan los objetivos que se pretenden alcanzar.

- Recordar el vocabulario específico en inglés de los huesos, músculos y sistemas.
- Esquematizar las partes y funciones principales de los sistemas del cuerpo humano.
- Reconocer los órganos afectados por las diferentes enfermedades que hemos estudiado.
- Descubrir los peligros de las drogas y el alcohol para la salud.
- Trasferir y compartir los conocimientos adquiridos.
- Ser capaz de evaluar a los compañeros de manera constructiva y desde el respeto.

5.3. CONTENIDOS DE LA UD.

Siguiendo la normativa vigente en la Comunidad Valenciana (DECRETO 108/2014, de 4 de julio, del Consell, por el que establece el currículo y desarrolla la ordenación general de la educación primaria en la Comunitat Valenciana. [2014/6347]), podremos citar varios de los contenidos que aparecerán en la unidad didáctica:

- Vocabulario de anatomía y fisiología del cuerpo humano, aparatos y sistemas.
- Funciones y sistemas del cuerpo humano en inglés.

- Enfermedades que afectan a aparatos y sistemas expresados en lengua inglesa.
- Consecuencias del abuso de alcohol y consumo de drogas.
- Conversación fluida en inglés a través de videoconferencia.

5.4. RECURSOS.

Para realizar esta unidad didáctica no necesitamos desplazarnos a otra clase específica, pero vamos a necesitar una tableta digital para cada alumno. Al ser un colegio privado y de alto nivel económico no tendremos ningún problema para obtenerlas ya que cada alumno del centro dispone de una durante todo el curso que le proporciona el centro para su uso y disfrute. Además pueden llevarla a casa siempre y cuando lo crean necesario.

La clase dispone de proyector y pantalla que también serán utilizados en la realización de la unidad didáctica.

Necesitamos también una buena conexión wifi ya que nuestras tabletas estarán conectadas a internet para la búsqueda de información y para compartir contenidos a través de una red social privada.

Utilizaremos varias aplicaciones que previamente habremos instalado en las tabletas con la cuenta del colegio, ya que algunas no son aplicaciones gratuitas. Las encontraremos en el la tienda Play Store del sistema operativo Android:

- Arloon: Anatomy : El cuerpo humano. (Aplicación de exploración y aprendizaje)

Esta aplicación sirve para descubrir cómo funciona el cuerpo humano utilizando cuerpos en 3D realistas utilizando además la realidad aumentada.

- Adobe Connect. (Charlas explicativas – Turno de preguntas).

Esta aplicación la utilizaremos para que el doctor y el policía puedan contactar con la clase y los alumnos puedan realizar preguntas respetando los turnos de palabra.

- Tutor Assistant – Netsupport School. (Control, evaluación y gestión del aula).

Aplicación para que la maestra pueda gestionar, controlar y ver el rendimiento de nuestros alumnos. Desde ella podemos visualizar o bloquear la pantalla de los alumnos.

Enviarles mensajes, mirar su nivel de batería, etc.

- Padlet, Glogster. (Creación de murales digitales).

Aplicaciones para que los alumnos creen sus propios murales digitales y los puedan compartir. Podrán incluir texto, imágenes o vídeos.

- Minddomo – MindMeinster, etc (Mapas conceptuales).

Aplicaciones que permiten la creación y visualización de mapas mentales y posibilitan la exportación en múltiples formatos.

- EdModo (Red de aprendizaje Social).

EdModo es una red social que facilita el aprendizaje más allá de la escuela y fomenta que nuestros estudiantes prosigan con su estudio en cualquier lugar.

- Q.Tk – QR Code Scanner. (Lectura de códigos QR).

Este recurso nos sirve como lector de códigos QR para la realización de la gincana. Es una aplicación imprescindible que pueden utilizar en una gran variedad de actividades.

Por otro lado, la maestra también hará uso de la impresora de gran formato para imprimir los pósteres de la gincana y del ordenador para la edición de los mismos.

Necesitaremos cartulinas duras para pegar las fichas de realidad aumentada.

Como recursos humanos destacaremos a la maestra, un doctor y un policía, estos últimos son padres de alumnos de otros cursos que se ofrecen voluntarios tras explicarles la actividad. Conectarán con nosotros para hablarnos de los peligros de las drogas y el alcohol.

5.5. ACTIVIDADES.

Se realizarán seis actividades diferentes para el refuerzo del tema, cada actividad se realizará en una sesión.

5.5.1. Actividad 1: Anatomy Augmented Reality.

En esta actividad trabajaremos bajo la aplicación ofrecida por Arloon denominada Anatomy: El cuerpo humano. La duración de la actividad será la de una clase de 50 minutos.

Utilizaremos esta sesión a modo de evaluación inicial en la que los alumnos deben sentirse libres de explorar la aplicación en su tableta digital, de esta forma refrescarán los conocimientos adquiridos durante el tema del cuerpo humano y la salud.

Para comenzar con la actividad les enseñaremos con nuestra tableta conectada al proyector cómo funciona la aplicación. Previamente habremos bloqueado sus tabletas desde Tutor Assistant para que mantengan la atención en lo que les estamos explicando. Una vez que hayamos mostrado en pantalla los pasos a seguir, les pediremos que, sentados individualmente con su tableta, accedan a la sección LEARN y viajen alrededor de todos los contenidos que este recurso nos ofrece.



Ilustración 1. Gráficos 3D Realistas completamente interactivos. (Arloon, 2015). Recuperado el 5/12/2015 de <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Arloon.Anatomy.AR>

La aplicación dispone de varias secciones de aprendizaje dentro de cada aparato o sistema del cuerpo humano. Al pulsar para aprender se selecciona el sistema que se quiere trabajar y aparece el cuerpo humano en 3D semitransparente con los órganos del sistema elegido opacos.

Si seleccionamos algún órgano se nos muestra su nombre y podemos acceder a la explicación de su funcionamiento. Por otro lado tenemos el viaje de explicación del funcionamiento que va a paso a paso relatando de qué se compone ese sistema y como funciona. (P.ej. Si seleccionamos el viaje por el sistema digestivo, realizaremos todo el proceso que hace la comida desde que entra por la boca por el interior del cuerpo humano

en 3D. A la izquierda podremos ver una figura 2D que nos mostrará en por qué lugar del cuerpo humano estamos viajando en la explicación 3D).

Aunque la aplicación es muy completa, nosotros trabajaremos únicamente con los sistemas que hemos estudiado en este tema ya que esta unidad didáctica es una unidad de refresco. Así pues solo veremos el sistema respiratorio, el óseo, el muscular y el digestivo. Aclararemos a los alumnos que para esta parte de la actividad dispondrán de quince minutos.

Tras realizar una inspección recordatoria a través de la sección LEARN procederemos a realizar tres ejercicios de cada los sistema del cuerpo humano. Tenemos el TEST que nos enseña un hueso, músculo u órgano y nos da cuatro posibles respuestas a elegir, el FIND que nos propone un nombre y debemos encontrarlo y el QUIZ que nos da la explicación y nos reta a encontrar el órgano, músculo o hueso.

Podemos configurar los ejercicios en tiempo y número de preguntas. Así que les haremos que las configuren todos por igual en treinta segundos por respuesta y diez preguntas por ejercicio.

No podemos extendernos en tiempo ni en número de preguntas porque queremos que realicen ejercicios de todos los sistemas.

Para comprobar que todos realizan los ejercicios y a pesar de que estaremos controlando desde nuestra aplicación de control remoto, pediremos a los alumnos que realicen una captura de la pantalla que les aparece al final de cada actividad con los resultados de su ejercicio y nos la envíen adjunta al correo electrónico. Esta otra actividad durará quince minutos.

Cuando hayan terminado los ejercicios y hayamos comprobado que hemos recibido su correo electrónico con las capturas de pantalla evaluatorias, les permitiremos jugar con la realidad aumentada. Para ello habremos imprimido previamente las fichas de realidad aumentada que nos proporciona la web del desarrollador de la aplicación. (Ver apéndice 1).

También podrán jugar con la realidad aumentada utilizando sus propios cuerpos.

La aplicación permite al niño observar imágenes en realidad aumentada desde la ficha

o desde una imagen capturada desde la cámara de su dispositivo. Los alumnos podrán visualizar el esqueleto o cualquiera de los sistemas del cuerpo humano encima de su propio cuerpo.



Ilustración 2. Vive una experiencia asombrosa de realidad aumentada. (Arloon, 2015).

Recuperado el 5/12/2015 de

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Arloon.Anatomy.AR>

En esta actividad los alumnos pueden hacer capturas de pantalla que luego podrán compartir con sus compañeros a través de la red social EdModo con la que se trabaja en la clase.

5.5.2. Actividad 2: Mind Mapping!

Mediante esta segunda actividad se pretende que los alumnos sean capaces de resumir sus conocimientos mediante mapas conceptuales digitales.

Para ello utilizaremos la segunda sesión que se prolongará durante una clase de cincuenta minutos. Los alumnos deberán ser capaces de gestionar su tiempo desde el principio puesto que la actividad puede alargarse si deciden ampliar conocimientos a parte de los que ya poseen.

Los mapas conceptuales fomentan el metaconocimiento del alumno y consiguen que

los alumnos extraigan los conceptos más importantes que han aprendido.

Además se procura que los estudiantes compartan sus mapas mentales con los compañeros, de esta forma se induce a los niños al aprendizaje cooperativo, ya que utilizarán sus mapas y los de sus iguales para el estudio de la materia.

En esta actividad cada alumno trabajará uno de los sistemas del cuerpo humano que hemos estudiado realizando su propio mapa conceptual. Para ello hará uso de su propia tableta y la aplicación que prefiera de entre las que tenemos instaladas, Minddomo, Mindmeister, etc.

Dividiremos nuestra clase de veinte alumnos en cuatro grupos de cinco alumnos. Asignaremos por sorteo un sistema del cuerpo humano para cada grupo, de esta forma los alumnos de ese grupo tendrán que realizar el mapa conceptual del sistema seleccionado.

Los sistemas que trabajaremos son el sistema respiratorio, el óseo, el muscular y el digestivo.

La maestra explicará a los alumnos que para realizarlo se podrá buscar información en la aplicación de la actividad anterior, en el libro de texto o en su motor de búsqueda predeterminado, por defecto, Google. Asimismo se les ofrecerá la posibilidad de esbozar un borrador en papel antes de realizarlo en la tableta.

Cada alumno creará su propio mapa conceptual y se valorará la originalidad, la inserción de imágenes, vídeos, etcétera.

Una vez realizado y finalizado el mapa conceptual los alumnos deberán compartirlo en la red social de la clase para que sus compañeros puedan valorarlos en una actividad que realizaremos más adelante y, asimismo, puedan utilizarlos para su estudio. Todos deberán enviarlos a la profesora adjuntándolos en un correo electrónico en el que incluirán una breve opinión personal de lo que les ha parecido esta actividad y un comentario de si piensan que los mapas conceptuales les pueden ser útiles para el estudio de la materia o no. Por supuesto el correo electrónico deberá ser redactado en inglés. En caso de que algún alumno no haya sido capaz de finalizarlo deberá enviar igualmente lo que haya hecho y se le dará la posibilidad de terminarlo en casa antes de compartirlo con sus compañeros en Edmodo.

5.5.3. Actividad 3: I'm an Artist!

La tercera actividad de la unidad didáctica de repaso se realizará durante la tercera sesión de cincuenta minutos.

Los alumnos se situarán por parejas y deberán realizar un mural digital conjuntamente que trate sobre las enfermedades comunes que hemos estudiado previamente como el asma, la obesidad infantil, la diabetes o el sida.

Como en la actividad anterior los niños tienen la responsabilidad de administrar su tiempo para poder finalizar el mural, por tanto una de sus misiones es saber negociar con su compañero quién es el encargado de buscar la información en cada momento y quién el que irá gestionando el mural.

Podrán utilizar páginas web como Padlet o aplicaciones como Glogster, la maestra no les impondrá esa elección sino que serán ellos mismos los que asuman esa decisión.

Como llevamos realizando murales digitales durante todo el curso, cada alumno sabrá perfectamente cuál es su aplicación predilecta.

La maestra enviará un mensaje aleatorio desde la aplicación de gestión de aula Tutor Assistant que decidirá la enfermedad que debe trabajar cada pareja. Las dividiremos entre los alumnos para que hayan varios murales de cada enfermedad y les sean útiles para el estudio una vez los murales sean compartidos. De esta forma los demás compañeros no podrán copiar los murales ni la información de los compañeros porque no sabrán qué enfermedad tiene cada pareja.

Tal y como los alumnos vayan terminando sus murales los irán compartiendo a través de la red social para que sus compañeros los puedan evaluar en una clase que se realizará más adelante y, de esta forma, utilicen los que más les gustan para su estudio.

Ejemplo:



Ilustración 3. Childhood Obesity. (Vinod, 2015). Recuperado el 9/12/2015 de <http://gourivinod.edu.glogster.com/childhood-obesity/?=glogpedia-source>

5.5.4. Actividad 4: Ask an Expert!!

Esta es una actividad para reforzar el “Speaking” de nuestros alumnos. Utilizaremos una sesión de cincuenta minutos para realizarla. Teniendo en cuenta que pueden haber problemas externos que están fuera de nuestro control nos ponemos de acuerdo con la profesora de Computer Science para que nos acompañe y nos ayude a gestionar los dos grupos en los que dividiremos la clase.

Además hemos previsto esta sesión sabiendo que en la hora siguiente nuestros alumnos tienen clase de Computer Science y la otra profesora está de acuerdo en cedernos unos minutos de su clase si es necesario.

Como ya hemos indicado dividiremos la clase en dos grupos de diez alumnos. Separaremos los grupos en dos aulas diferentes y cada profesora acompañará a un grupo.

Hemos programado dos charlas a través de adobe connect con dos expertos en los efectos que producen las drogas y el alcohol en el cuerpo humano. Hablaremos con un

policía que nos hablará de situaciones y peligros en la conducta del ser humano bajo los efectos del alcohol y con un doctor que nos informará de los riesgos para la salud que estos producen. No cabe duda que las charlas se impartirán en inglés intentado adaptar el lenguaje al nivel de los alumnos, para ello los expertos hablarán pausado y contestarán a las preguntas que los estudiantes les formulen. Cada entendido en la materia procederá a impartir una pequeña conferencia de 15 minutos y después les ofrecerá la posibilidad de hacer preguntas durante unos 10 minutos aproximadamente.

Una vez terminada la conversación con el experto la maestra cerrará la sesión e iniciará otra sesión con el otro experto.

De esta forma los dos grupos podrán hablar con los dos expertos aproximadamente durante media hora.

En esta actividad simplemente evaluaremos el interés de los alumnos en la clase y el respeto que muestra hacia el interlocutor y a sus propios compañeros.

5.5.5. Actividad 5: Gymkhana Time!!

En esta actividad realizaremos un ejercicio que nos servirá de autoevaluación final de la misma.

De nuevo los alumnos la realizarán individualmente en el aula con sus tabletas y un lector de códigos QR como Q.Tk – QR Code Scanner.

Aprovechando que esta sesión se imparte a primera hora, la maestra colgará unos pósteres en las paredes antes de que los alumnos entren en clase, son imágenes que previamente ha editado con su ordenador e imprimido en la impresora de gran formato del colegio. (Ver Apéndice 2.)

En estas imágenes se han insertado códigos QR con información y pistas. En concreto se realizarán veinte caminos con cinco instrucciones diferentes en cada estudiante.

Cada alumno comenzará desde un lugar y un código QR, cada código le dará una pista para llegar al siguiente código, y así sucesivamente. Tendremos el camino apuntado de todos los estudiantes y sabremos donde empiezan y donde deben acabar.

Colgaremos cuatro pósteres repartidos y separados en la clase, uno con los huesos, otro con los músculos, otro con el sistema respiratorio y el último con el sistema digestivo.

Las instrucciones irán llevando a los niños de un póster a otro, no mantendrán una linealidad.

El alumno sabrá que ha terminado su proceso si al llegar al quinto paso recibe un mensaje que le felicite por el trabajo realizado y le indique el lugar en el que empiece su segunda hazaña, por lo tanto los alumnos no terminarán la gincana hasta que no reciban este mensaje. Si en el paso número cinco no lo han recibido deberán volver a empezar porque se han equivocado en algún paso.

Cada vez que reciban esta felicitación deberán realizar una captura de pantalla. Cinco minutos antes de finalizar la clase cada alumno enviará por correo electrónico las capturas de las felicitaciones recibidas a la maestra para que esta pueda evaluar el número de aciertos.

5.5.6. Actividad 6: Sharing is Caring!

Para concluir con la unidad didáctica los alumnos deberán opinar y coevaluar a los demás compañeros.

Para ello trabajarán desde la red social EdModo. Su función es la de revisar todos los trabajos que han sido compartidos en la red y comentarlos desde el respeto, indicando si les ha gustado o no y por qué.

Se valorarán las críticas constructivas, los mensajes de apoyo y la solidaridad.

La maestra indicará a los alumnos que deben realizar los comentarios indicando cómo podrían ser mejoradas las actividades según su punto de vista. No puntuarán los comentarios que contengan valoraciones no elaboradas, todas las opiniones han de estar bien argumentadas.

Les pediremos también que dentro de la intervención incluyan un emoticono evaluador de la actividad que únicamente tendrá en cuenta el uso de la lengua inglesa en el ejercicio.

Por otro lado, como trabajamos con una clase muy madura, les vamos a pedir que evalúen cada actividad con una nota numérica del ejercicio en general. Por supuesto esta nota no tendrá ningún valor para nuestra evaluación final pero nos ayudará a que los alumnos sean críticos con ellos mismos y con los demás. Cada nota deberá ser explicada concienzudamente con el fin de que sirva para mejorar al compañero que la recibe.

Este tipo de evaluación se puede realizar en esta clase porque son alumnos sensatos y trabajadores. Además disfrutan evaluando a sus compañeros y ayudándoles a mejorar. Podemos realizarla porque nadie se siente frustrado de recibir una mala puntuación porque esto no suele ocurrir.

Utilizaremos emoticonos creados con signos de puntuación.

:) → I Like it.

: (→ I don't Like It.

: O → Wow! Amazing!

: | → Keep Calm and Improve your English!

Durante toda la unidad didáctica vamos a fijarnos en el vocabulario que utilizan los niños y en la ortografía, pero en esta actividad en concreto es donde vamos a hacer mayor hincapié en la redacción y la ortografía.

Queremos conseguir que los alumnos sean capaces de utilizar una buena redacción cuando trabajan en entornos amigables para ellos. En ocasiones las personas descuidamos nuestra ortografía cuando hablamos en redes sociales o programas de mensajería instantánea por querer abreviar o escribir rápido.

Por lo tanto en esta actividad vamos a ser muy concienzudos con el uso de la gramática, la ortografía y la redacción de los alumnos. A pesar de esto no avisaremos a los estudiantes para que tengan en cuenta su ortografía cuando hacen uso de las redes sociales puesto que estamos trabajando en una actividad y se sobreentiende que los alumnos deben ser conscientes de esto.

Además esto nos servirá para evaluar en qué manera se ve afectada la ortografía en el uso de dispositivos móviles. Este es un tema que se está trabajando en numerosos estudios. No cabe duda de que este es un problema en la actualidad y debemos ser capaces de detectarlo y erradicarlo en las aulas. Los niños están empezando a trabajar con dispositivos móviles en la escuela y gracias a esto tenemos la posibilidad de trabajar junto a ellos para eliminar de raíz las abreviaturas, las faltas de ortografía y demás errores gramaticales generados por las prisas y la carencia de necesidad que tienen los alumnos de escribir correctamente.

Después de la explicación de la actividad se les informará de que disponen de treinta y cinco minutos para realizar los comentarios.

Para concluir con la unidad didáctica la profesora enviará por correo electrónico a los alumnos unas fichas de evaluación que deberán rellenar de forma anónima y devolver a la maestra. Se les explica que en esas fichas se debe explicar sinceramente lo que piensan de la actividad sin miedo ninguno para que nos ayuden a mejorar futuras actividades. En ellas dispondrán de un espacio para proponer nuevas ideas.

Estas fichas nos servirán para enriquecer futuras unidades didácticas y para evaluar si nuestro trabajo ha estado bien realizado. (Ver Apéndice 3).

5.6. CRONOGRAMA.

Dado que esta unidad didáctica se realiza en la asignatura de Natural Science y se disponen de muchas horas lectivas durante el curso, podemos utilizar seis sesiones de cincuenta minutos que corresponden a dos semanas consecutivas.

Se desarrollarán durante el mes de noviembre que pertenece al primer trimestre del curso.

Utilizaremos esta unidad didáctica a modo de repaso de la unidad previamente impartida “El cuerpo humano y la Salud”.

A continuación se muestra el cronograma previsto para las seis sesiones que durará la unidad didáctica de refuerzo. Como puede apreciarse las sesiones tienen una duración de 50 minutos que corresponden a la duración de una clase en este colegio.

SESIÓN	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN
Sesión 1. Lunes. (12:30 - 13:20)	- Proporcionar información sobre el nivel de conocimiento de la materia. - Refrescar el vocabulario específico en inglés de los huesos, músculos y sistemas.	- Explicación Actividad Anatomy AR. (10 min). - Dividida en: - Actividad de exploración y refresco. (15 min). - Ejercicios de evaluación inicial. (15 min). - Juegos de realidad aumentada. (Aprox. 10 min).	- Tableta digital. - Aplicación Arloon: El Cuerpo Humano. - Ficha realidad aumentada proporcionada por Arloon. - Internet, e-mail - Tutor Assistant. - EdModo. (Red Social). - Proyector y pantalla.	-Evaluaremos a los alumnos desde el programa Tutor Assitant y de forma visual observando el trabajo de los alumnos mesa a mesa. (Observación directa). - Recibiremos los ejercicios por correo electrónico para comprobar que los han realizado y observar sus conocimientos previos.

Sesión 2. Miércoles. (15:00 - 15:50)	- Esquematizar las partes y funciones principales de los sistemas del cuerpo humano.	- Actividad Mind Mapping! Dividida en: -Explicación de la actividad. (5 min). - Realizar mapas conceptuales en la tableta digital.(40 min). - Enviar por correo a la profesora y compartir en la red social (5 min).	- Tableta digital. - MindDomo. - MindMeinster. -Internet. -Correo electrónico. - Edmodo. (Red Social). - Tutor Assistant.	- Se evaluará la capacidad de gestionar el tiempo, el esfuerzo, la creatividad y la dedicación. - Utilizaremos Tutor Assistant y la observación visual mesa a mesa. (Observación directa). - Recibiremos los mapas a través de correo electrónico y los revisaremos desde ahí.
---	---	---	--	---

Sesión 3. Viernes. (9 - 9:50)	- Reconocer los órganos afectados por las diferentes enfermedades que hemos estudiado. - Recordar las enfermedades estudiadas y las causas que las provocan.	- Actividad: I'm an Artist. Dividida en: - Explicación de la actividad. (5 min) - Realizar murales digitales. (40min). - Compartirlos en la red social. (5 min).	- Tableta digital. - Padlet o Glogster. -Internet. -Correo electrónico. - Edmodo. (Red Social). - Tutor Assistant.	- Se evaluará la capacidad de gestionar el tiempo, el esfuerzo, la creatividad y la dedicación. - Utilizaremos Tutor Assistant y la observación visual mesa a mesa. (Observación directa). - Recibiremos los murales digitales a través de correo electrónico y los revisaremos desde ahí. - Valoraremos la capacidad del trabajo en pareja.
--	---	--	---	---

Sesión 4. Lunes. (12:30 - 13:20)	Descubrir los peligros de las drogas y el alcohol para la salud. - Mantener una conversación fluida en inglés.	- Actividad Ask an Expert!! Organización y separación de las clases. (5 min). Clase dividida en dos charlas de 25 minutos aproximadamente. Una con el doctor y una con el policía. - Utilizaremos algunos minutos de la clase siguiente si es necesario.	- Tableta digital. - Internet. - Adobe Connect. -Proyector y pantalla.	- Valoraremos la capacidad del grupo de trabajar en equipo y de respetar los turnos de palabras. - Evaluaremos la capacidad de los niños para expresarse en inglés. - Se tendrá en cuenta la consideración de los demás alumnos cuando un compañero se equivoque al hablar. - Observación directa.
---	--	---	--	--

Sesión 5. Viernes. (9 - 9:50)	- Demostrar los conocimientos adquiridos durante la unidad didáctica.	- Actividad : Gymkhana Time!! - Explicación de la actividad (5 min). - Realización de los caminos de la gincana. (40 min). - Envío de las felicitaciones como prueba de haber realizado el camino. (5min).	- Tableta digital. -Lector Códigos QR. -Internet. -Correo electrónico. - Impresora gran formato, ordenador y programa edición. - Murales impresos.	- Observación directa. - Se evaluará el orden y el respeto entre compañeros. - Se tendrá en cuenta el número de ejercicios o caminos realizados correctamente recibidos por correo electrónico.
--	--	--	--	--

Sesión 6. Miércoles. (15:00 - 15:50)	- Ser capaz de evaluar a los compañeros de manera constructiva y desde el respeto. - Verificar en qué medida el uso de dispositivos móviles afecta a la ortografía de los alumnos.	- Actividad Sharing is Caring. - Explicación de la actividad. (5 min). - Realización de los comentarios. (35 min) - Realización y envío de la ficha que evalúa la unidad didáctica. (10 min).	- Tableta digital. - Internet. - EdModo. - Correo electrónico.	- Se evaluarán únicamente los comentarios constructivos. - Se apreciarán los comentarios concretos y bien elaborados. - Se valorará la buena ortografía, gramática y la redacción a conciencia. - Coevaluación entre compañeros.
---	---	--	---	---

Ilustración 4 (Tabla): Cronograma de creación propia.

Como podemos ver en la tabla del cronograma las actividades están desarrolladas para ser realizadas durante una clase teniendo en cuenta que las actividades con dispositivos móviles pueden ralentizar el ritmo de la clase.

En la primera actividad la explicación será muy sencilla puesto que la aplicación en sí misma es muy visual y muy parecida a otras que se han ido utilizando en otros temas. Por lo tanto no deberíamos tener ningún problema con los tiempos dedicados a cada espacio. A pesar de esto, la última parte en la que se juega con la realidad aumentada es una especie de actividad de expansión que sirve como motivación de los alumnos. El verdadero aprendizaje se encuentra en la parte de investigación y realización de actividades. Al haber explicado la actividad de realidad aumentada los alumnos están

motivados a realizar las actividades previas en el tiempo acordado para poder llegar a jugar con la R.A.

Para la segunda y la tercera actividad los tiempos son un poco más ajustados, así que los alumnos están avisados del tiempo del que disponen para que sean capaces de gestionar sus propios tiempos. Siempre y cuando veamos que un alumno se ha esforzado en su trabajo pero no ha sido capaz de terminar la actividad le daremos la posibilidad de acabarlo en casa aprovechándonos de la movilidad de nuestros dispositivos.

En la actividad cuarta tenemos en cuenta que los tiempos pueden variar ya que dependemos de terceras personas. Además las charlas se pueden alargar si los alumnos están muy participativos, por eso hemos gestionado la clase con la profesora de la siguiente hora. De esta forma podremos alargar el tiempo si lo creemos necesario.

Para la actividad quinta tenemos un tiempo marcado que no impedirá la realización de la actividad. Ya hemos programado la actividad en un horario en el que la profesora puede preparar la clase antes de que los alumnos lleguen, por tanto todo estará preparado para su llegada. Los alumnos recibirán una explicación rápida de la actividad de cinco minutos, y después dispondrán de cuarenta minutos para jugar en la gincana, cuanto más rápidos y efectivos sean más caminos podrán realizar y enviar a la profesora. La actividad será evaluada, entre otras cosas, por el número de caminos correctamente realizados. Si un alumno no trabaja correctamente o se distrae entregará menos resultados positivos y esto le restará puntuación.

La última sesión evaluatoria tiene un tiempo adecuado ya que los alumnos podrán evaluar a sus compañeros durante treinta y cinco minutos, para posteriormente realizar la ficha que evalúa la unidad didáctica.

5.7. DISEÑO DE LA EVALUACIÓN.

5.7.1- Evaluación de contenidos.

La evaluación será continua y personalizada con el fin de poder ayudar a los alumnos que lo necesiten.

Se tendrá muy en cuenta el proceso que siguen los alumnos para realizar las

actividades. No cabe duda que el resultado final es importante, pero tendremos más en cuenta la realización de los mismos, la motivación y el interés que los alumnos demuestran para con las actividades.

Utilizaremos diferentes técnicas de evaluación como la observación directa, las soluciones de los ejercicios que recibiremos por correo electrónico, la coevaluación entre compañeros, etc. La evaluación directa la haremos visualmente mesa a mesa y a través de la aplicación de gestión de aula Tutor Assistant que nos permite ver el trabajo que están realizando los alumnos en tiempo real y en varias pantallas a la vez.

Por otro lado cabe destacar que no tendremos en cuenta únicamente los contenidos aprendidos sino también el esfuerzo de los alumnos por expresarse en lengua inglesa.

Llevaremos a cabo una evaluación inicial con la primera actividad que nos servirá de refresco de lo que ya hemos estudiado en la sesión anterior. Sus ejercicios nos ayudarán a comprobar los conocimientos previos de los alumnos.

En el grueso de las actividades realizaremos la evaluación continua o formativa mediante la observación visual y la corrección de los ejercicios recibidos.

Para realizar la evaluación final nos ayudaremos de las últimas actividades. En la gincana los alumnos autoevaluarán sus conocimientos sobre las partes del cuerpo que han estudiado. Sabrán si tienen dominio de la materia si son capaces de conseguir terminar los caminos sin equivocarse demasiado. En la última actividad los alumnos compartirán y evaluarán desde el respeto al resto de sus compañeros.

Para ello implicaremos a los alumnos en el proceso evaluador gracias a la coevaluación. Pediremos a los alumnos que en los comentarios que hacen a sus compañeros añadan emoticonos dependiendo de su valoración del nivel de inglés que se ha utilizado para realizar la actividad como hemos indicado en la misma.

También les hemos pedido que asignen notas numéricas a las actividades de sus compañeros. Este tipo de evaluación es algo que viene funcionando durante todo el curso pero que siempre añadimos en la evaluación de la unidad didáctica que los alumnos realizan para comprobar que todos se sienten cómodos con este tipo de evaluación.

5.7.2 – Evaluación de la unidad didáctica.

Durante toda la unidad didáctica la maestra irá comprobando los progresos de los alumnos y la efectividad de las tareas mediante la observación directa.

Además comprobará si las actividades motivan a los alumnos a trabajar y a colaborar entre ellos cuando es necesario.

Es importante tener en cuenta el proceso de la unidad didáctica para comprobar si nos hemos equivocado en algo o hemos gestionado mal los tiempos de las actividades.

Por otro lado en la última actividad incluimos una ficha que los alumnos deberán rellenar en la que serán ellos los que evaluarán la unidad didáctica. (Ver Apéndice 3). Una vez las hayamos recibido las revisaremos concienzudamente para comprobar si, como norma general, les ha gustado el proceso de aprendizaje. Estas fichas las realizan de manera anónima y son libres de opinar para ayudarnos a mejorar en futuras unidades didácticas. Incluso pueden aportar nuevas ideas o ejercicios que les gustaría desarrollar en otros temas o ideas de cómo mejorar las ya realizadas.

6. CONCLUSIONES.

En este capítulo se pretenden relatar las conclusiones que se han alcanzado y los inconvenientes que pueden surgir para la realización de la propuesta.

La intención era poder realizar la unidad didáctica durante mi periodo de prácticas pero no se me ha facilitado esa opción, por lo tanto no se tienen resultados fiables de la misma. Pese a que esta unidad didáctica se ha diseñado pero no se ha podido aplicar en un aula se puede entrever que los resultados podrán ser satisfactorios porque es un repaso de un tema que ya se ha estudiado y esta unidad didáctica consiste en el refuerzo mediante los dispositivos móviles que los alumnos adoran.

Cuando un alumno trabaja desde un dispositivo móvil está haciendo uso de la lengua inglesa sin darse cuenta, obviamente, siempre que lo tenga configurado en inglés, como es nuestro caso. De esta forma se incrementa su vocabulario en la segunda lengua, además los alumnos interactúan de forma constante con las nuevas tecnologías que favorecen a la interacción y esto se percibe en los resultados de los alumnos.

Además su vocabulario se verá ampliado respecto a lo ya estudiado, ya que los estudiantes recibirán nuevo vocabulario de la aplicación del cuerpo humano y deberán esforzarse por entenderlo, buscando en internet si es necesario. Gracias a esta aplicación el alumno puede ver en tres dimensiones los órganos, huesos y las partes del cuerpo que había estudiado y únicamente había visto dibujados en papel. Esto hace que el aprendizaje del vocabulario sea mucho más significativo.

Por otro lado trabajar con aplicaciones 3D y realidad aumentada motiva a los niños al estudio del cuerpo humano, para ellos ya no es interesante ver dibujos en un libro porque saben lo que pueden hacer con las nuevas tecnologías y lo diferente les parece atractivo. Para ellos trabajar con el 3D es como jugar aprendiendo.

Evidentemente, durante la realización de la unidad didáctica pueden surgir problemas técnicos asociados a los dispositivos, necesidad de actualización o dificultades con la conexión inalámbrica, pero para eso hemos elegido aplicaciones que no requieren de internet hasta el momento de compartir los ejercicios. Por esta razón, si tenemos un problema con la red, podremos dejar para otro día u otro momento la parte de compartir el ejercicio o enviarlo a la profesora.

En caso de tener un problema puntual con uno de los dispositivos siempre podemos juntar al alumno con otro para que no se quede parado mientras subsanamos el obstáculo encontrado.

Quizás la realización de algunas actividades sea un poco complicada para alumnos de esta edad pero se ha dado por hecho que los alumnos manejan estos dispositivos y llevan utilizando las aplicaciones durante todo el curso. Por este motivo se ofrece la oportunidad de finalizar la actividad en su casa si no han tenido tiempo de realizarla en la clase. De esta forma también conseguimos que los alumnos compartan sus conocimientos con sus familias y enseñen lo que están aprendiendo en la escuela. Es una buena forma de involucrar a las familias en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Entiendo que se alcanzan los objetivos que se pretendían al principio del trabajo, ya que las actividades y la metodología de trabajo se encaminan a los alumnos adquieran vocabulario específico del cuerpo humano y la salud gracias a las aplicaciones utilizadas y asocien los dispositivos móviles al aprendizaje dentro y fuera del aula. No queremos que

los aprecien solo como una herramienta lúdica.

Por contra y en lo que se refiere al vocabulario y la ortografía que los alumnos utilizan cuando escriben en sus dispositivos móviles, no podemos comprobar hasta qué punto se ve afectada sin realizar la unidad didáctica.

Conjeturando podríamos decir que los alumnos hacen mal uso de la lengua cuando no se sienten evaluados, por lo tanto me gustaría poder decir que no es el uso de dispositivos móviles el que afecta al lenguaje sino la desgana o la necesidad de escribir rápido y abreviado la que perjudica la escritura.

Entiendo que los alumnos no escribirían mal cuando saben que van a ser evaluados y que los niños y las personas en general podemos escribir bien en las redes sociales o en la mensajería instantánea si sabemos hacerlo en el papel, otra cosa muy diferente es la necesidad que sentimos de hacerlo bien o no dependiendo de la confianza que tenemos con nuestro interlocutor. Por ello, desde mi opinión personal creo que es un error culpar al uso de los dispositivos móviles de nuestros errores ortográficos o gramaticales, más bien deberíamos concienciar a los alumnos de que deben intentar escribir correctamente sea cual sea su medio de expresión escrita.

7. CONSIDERACIONES FINALES.

En el apartado final de este trabajo de fin de grado me gustaría resumir de qué me han servido estos últimos cuatro años de mi vida mientras estaba cursando el grado de maestra de educación primaria.

A pesar de que han sido cuatro años duros teniendo que compaginar los estudios con el trabajo y la familia con el propósito de alcanzar un sueño, puedo decir que esa perseverancia ha valido la pena aun cuando las esperanzas de encontrar un trabajo en la docencia no son muy elevadas. Puedo afirmar esto porque estos años me han ayudado a crecer como persona y demostrarme a mí misma que todo se consigue con esfuerzo. Este es uno de los lemas que me gustaría poder compartir algún día con mis futuros alumnos.

Para llevar a cabo una unidad didáctica como la realizada en este trabajo se ha de estar muy concienciada con el uso de los dispositivos móviles en el aula. Este es uno de los mayores problemas que se encuentran en la enseñanza, el problema de la confianza en los mismos.

Muchos docentes temen las nuevas tecnologías, sin embargo yo me veo realizando unidades didácticas como esta y estoy dispuesta a ponerla en práctica en algún momento. Además, me gustaría poder ampliar el uso de los dispositivos móviles durante todo el curso, de forma que los alumnos de estas edades pudieran investigar sobre los contenidos que estudian, dotándoles así de una mayor autonomía para aprender explorando.

He tratado de conseguir información sobre el uso de los dispositivos móviles en algunos colegios de la ciudad y en su mayoría me han explicado que utilizaban las tabletas para seguir una especie de “libro digital”. Los profesores no le veían demasiado sentido a este tipo de enseñanza porque les ralentizaba el aprendizaje. Obviamente trabajar desde el dispositivo móvil como si fuera un libro no es el uso que a mí me gustaría darle a las tabletas, para eso ya tenemos los libros de papel. El sentido de las tabletas está en la capacidad de búsqueda de información, en la variedad de aplicaciones, en el 3D, en la realidad aumentada, etc. Esto es lo que motiva a los alumnos. Si el uso se limita a leer en tableta no es motivador, por lo tanto los resultados no serán satisfactorios ni para alumnos ni para docentes.

Entre otras cosas, este grado me ha servido para aprender que la motivación y la personalización en la educación son tremendamente importantes.

Ni todos los alumnos necesitan de la misma metodología para aprender, ni a todos se les motiva de la misma manera. Por lo tanto debemos explotar esta forma de aprendizaje, que en su mayoría agrada, para invitar a los alumnos a ser más autónomos y a buscar la información que necesitan por sus propios medios. Sirviéndonos de las TIC e involucrándolas en la vida cotidiana del alumno podemos conseguir que el maestro no se quede corto proporcionando información en ningún momento, puesto que si algún alumno tiene necesidad de ir más allá podrá hacerlo desde su casa con su propio dispositivo.

Durante todo el grado he ido aprendiendo a realizar unidades didácticas y he ido dándome cuenta de que las que más me gustaba realizar eran las que tenían que ver con las TIC. Por esto decidí realizar el trabajo, que en cierta manera resumía mis años de estudio, desarrollando una unidad didáctica que se valiera de ellas para su ejecución.

Estudié informática, trabajo con nuevas tecnologías y algún día podré ayudar a mis compañeros docentes a ponerlas en práctica en un colegio. Si algún día trabajo con otros docentes que temen las nuevas tecnologías, espero conseguir que pierdan el miedo totalmente y ayudarles en todo lo que esté en mis manos para que todos juntos trabajemos por una educación “diferente”.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

8.1- BIBLIOGRAFIA CITADA

- Araguz, M. (2012). Recursostic. *Informática móvil y realidad aumentada: uso de los códigos QR en educación*. Recuperado de <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/ca/equipamiento-tecnologico/didactica-de-la-tecnologia/1072-informatica-movil-y-realidad-aumentada-uso-de-los-codigos-qr-en-educacion>
- Arloon. (2015). *Arloon Anatomy. ¡El cuerpo humano como nunca antes se ha visto!* Recuperado de <http://www.arloon.com/en/apps/arloon-anatomy/>
- BOE. (2014). *Boletín Oficial del Estado. Disposiciones generales*. Recuperado el 26 de Noviembre de 2015 de <https://www.boe.es/boe/dias/2014/03/01/pdfs/BOE-A-2014-2222.pdf>. Real Decreto 26/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- Coyle, D., Hood, P. & Marsh, D. (2010). *CLIL : Content and language integrated learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Domingo, M & Marquès, P. (2011). "Aulas 2.0 y uso de las TIC en la práctica docente". *Comunicar*, 19, 172-173.
- Generalitat Valenciana. Enseñanza en lenguas. *Programa de Educación Plurilingüe*. Recuperado el 12/11/2015 de http://www.cece.gva.es/ocd/sedev/es/pro_edu_pluri.htm
- Halbach, A. (2011). *Same but different: la enseñanza de la lengua extranjera en el proyecto bilingüe*. España: Ministerio de Educación de España. Recuperado de <http://bv.unir.net:2067/lib/univunirsp/reader.action?docID=10576873>
- Instituto Nacional de Estadística (2015). *Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares*. Cifras INE [www.ine.es].
- Johnson, L., Smith, R., Willis, H., Levine, A., y Haywood, K., (2011). The 2011 Horizon Report. *The New Media Consortium*. Austin, Texas. Recuperado el 4 de diciembre de 2012

de:http://recursostic.educacion.es/blogs/europa/media/blogs/europa/informes/Informe_Horizon_ITE_marzo_2011.pdf

Johnstone, R., Urraca, L. A. S., & Teresa, T. Y. (2011). *Retos de la educación bilingüe*. España: Ministerio de Educación de España. Recuperado de <http://bv.unir.net:2067/lib/univunirsp/reader.action?docID=10576873>

Landriscina, F. (2009). *Simulation and Learning: The Role of Mental Models*. Journal of E-Learning and Knowledge Society, 5(2), 23-32.

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2013). *Proyecto de ley orgánica para la mejora de la calidad educativa*. Recuperado el 26/11/2015 de <http://www.mecd.gob.es/servicios-al-ciudadano-mecd/dms/mecd/servicios-al-ciudadano-mecd/participacion-publica/lomce/20130517-aprobacion-proyecto-de-ley.pdf>

NetSupport. (2015). *Control y gestión del aula TIC para dispositivos móviles*. NetSupport School. Recuperado el 22/12/2015 de <http://totemguard.com/netsupport-school/control-gestion-aula-tic-con-tablets-ipad-ios-android/>

NoAuthorFound. (7 de mayo de 2015). ¿Sabe cuáles son los idiomas más útiles del mundo para encontrar trabajo?. *Heraldo*. Recuperado de http://www.heraldo.es/noticias/economia/formacion/2015/05/07/sabe_cuales_son_los_idiomas_mas utiles_del_mundo_358845_2001024.html

O'MALLEY, C., et al. (2005). Guidelines for Learning/Teaching/Tutoring in a Mobile Environment. [Recuperado de <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00696244/document>].

Ortega, J., Fruscio, M., López, D. & Gutiérrez, A. (2012). *Tendencias emergentes en educación con TIC*. Barcelona: Espiral.

Prensky, M. & Heppell, S. (2011). *Enseñar a nativos digitales : una propuesta pedagógica para la sociedad del conocimiento*. Boadilla del Monte: SM.

Prensky, M. (2001). Nativos e Inmigrantes digitales. *On the Horizon*. Recuperado de <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20%28SEK%29.pdf>

- Ramírez León, Y., & Peña Arcila, J. (2011). *La Web 3.0 como Herramienta de Apoyo para la Educación a Distancia (1st ed.)*. Granada: Etic@net.
- Santos Fernández, N. (2013). Educación 3.0. *Aularia: Revista Digital de Comunicación*, 2(2), 303.
- Sarracino, F. (2014). *Can augmented reality improve students' learning? A proposal for an augmented museum experience*. Nápoles: PROFESORADO, 18(3). Recuperado de <http://www.ugr.es/~recfpro/rev183ART10en.pdf>
- Torrado Cespón, M. (2015). Uso del Smartphone y su reflejo en la escritura entre estudiantes de secundaria bilingües gallego-español. *Digital Education Review*, 28, 77-90. Recuperado el 11/01/2016 de https://www.researchgate.net/publication/288824016_Uso_del_smartphone_y_su_reflejo_en_la_escritura_entre_estudiantes_de_secundaria_bilingues_gallego_-_espanol
- Vinod, G. (2015). *Childhood Obesity*. [Glogster]. Recuperado de <http://gourivinod.edu.glogster.com/childhood-obesity/?=glogpedia-source>
- Woronoff, P. (2007). "Cell Phone Texting Can Endanger Spelling" en Articlesbase, 6. Disponible en <http://www.articlesbase.com/cell-phones-articles/cell-phone-texting-can-endanger-spelling-276413.html>, consultado el 18/12/2015.

8.2- BIBLIOGRAFIA CONSULTADA.

- Kemp, D. (2014). *Diabetes*. [Glogster]. Recuperado de <http://kempdel.edu.glogster.com/diabetes/?=glogpedia-source>
- Miguela, A. & Santiago, M. (2006). *Guía para la integración de las TIC en el aula de idiomas*. Huelva: Universidad de Huelva.
- Sutherland, J. (2002) "Can u txt? John Sutherland asks what texting is doing to the English Language – and finds it all a bit :-(“ en The Guardian. Disponible en <http://www.theguardian.com/technology/2002/nov/11/mobilephones2>, consultado el 18/12/2015.

8.3 - ÍNDICE DE FIGURAS.

Ilustración 1. *Graficos 3D Realistas completamente interactivos*. (Arloon, 2015).

Recuperado el 5/12/2015 de

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Arloon.Anatomy.AR>

Ilustración 2. *Vive una experiencia asombrosa de realidad aumentada*. (Arloon, 2015).

Recuperado el 5/12/2015 de

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Arloon.Anatomy.AR>

Ilustración 3. *Childhood Obesity*. (Vinod, 2015). Recuperado el 9/12/2015 de

<http://gourivinod.edu.glogster.com/childhood-obesity/?=glogpedia-source>

Ilustración 4. Cronograma de creación propia.

Ilustración 5. *Arloon Augmented Reality Card*. (Arloon, 2015). Recuperado el 13/12/2015

de <http://www.arloon.com/en/augmented-reality/>

9. - APÉNDICES.

9.1- APÉNDICE 1.

Ficha de realidad aumentada para imprimir y pegar sobre una cartulina rígida. La maestra imprimirá treinta fichas y las pegará para tener alguna de reserva por si algún niño la pierde.

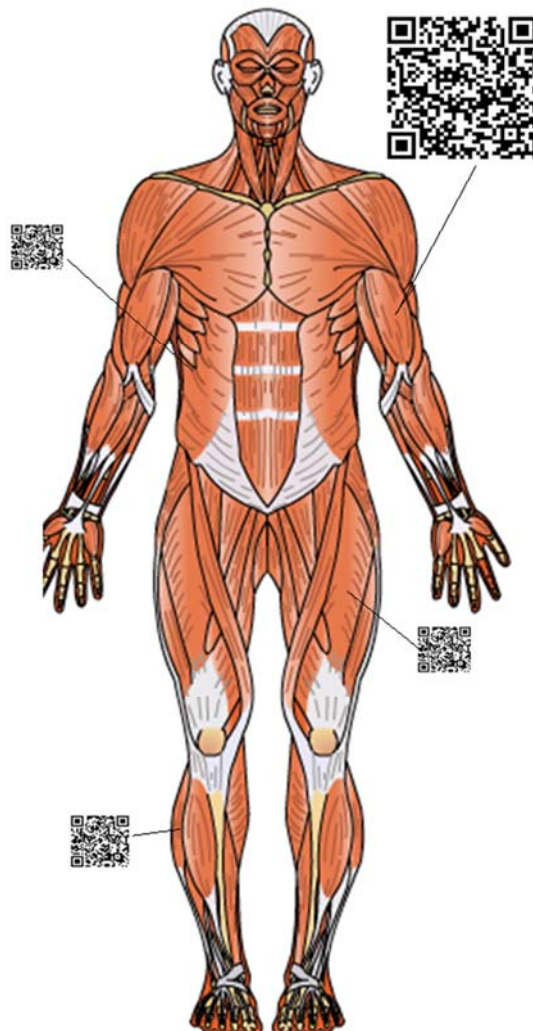
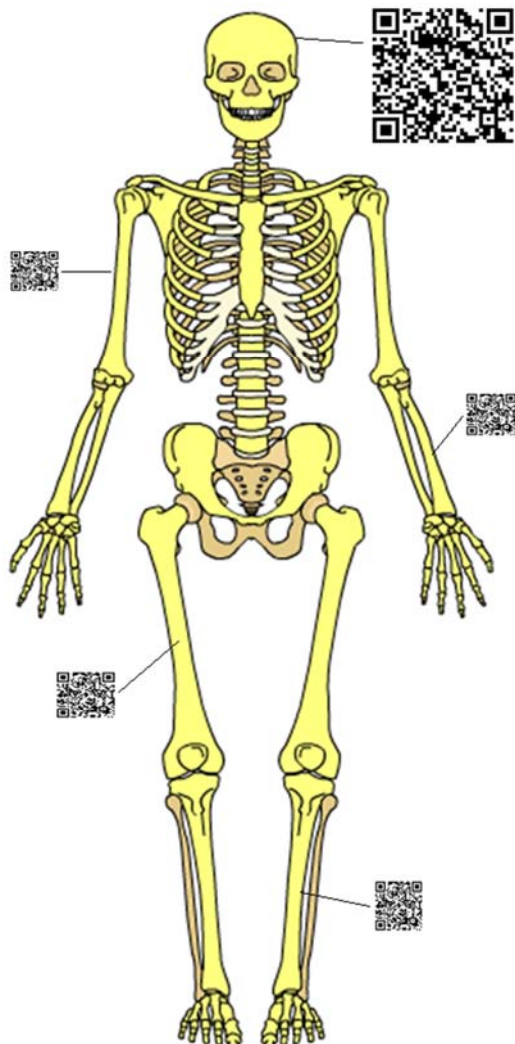


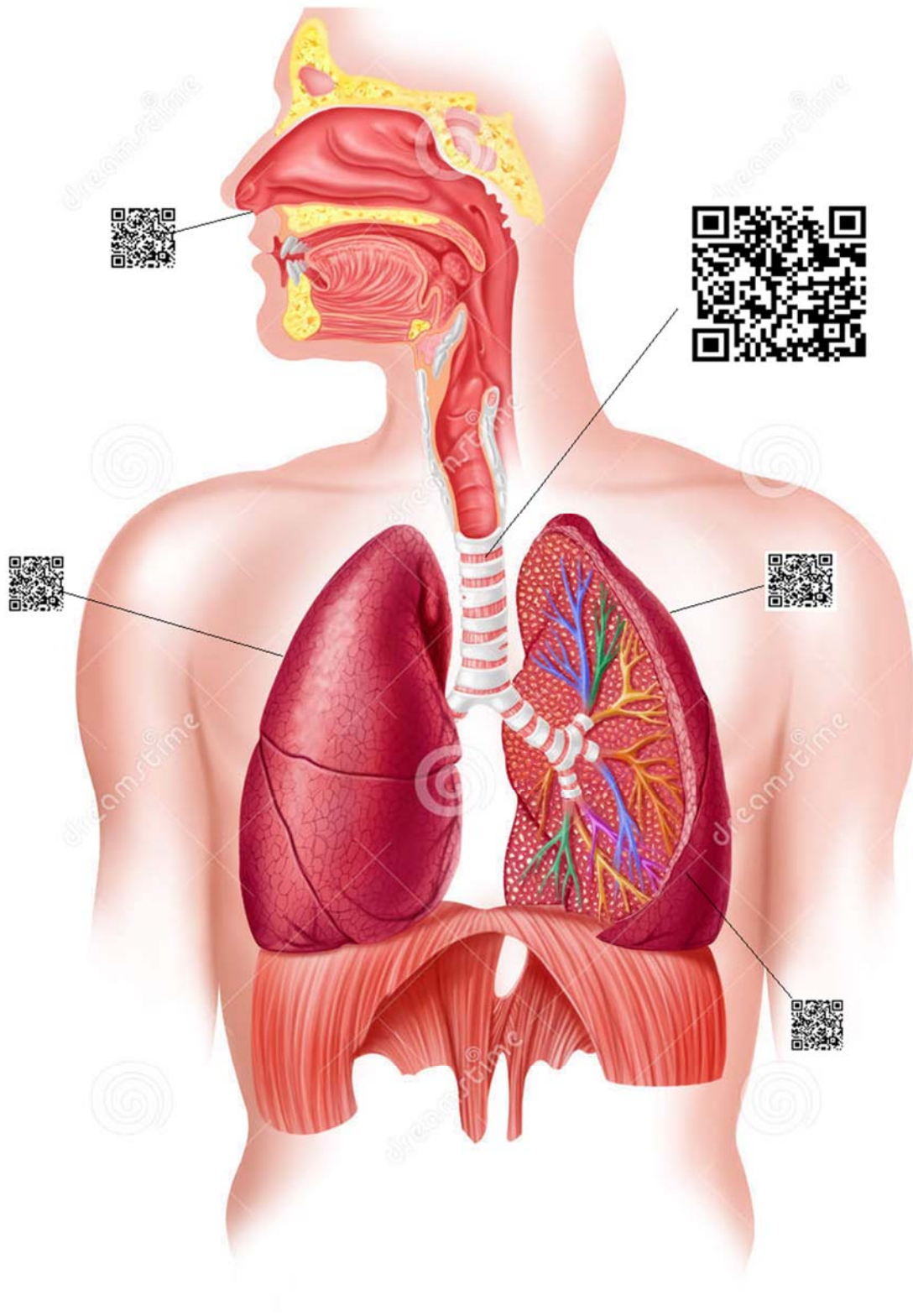
Ilustración 5. Arloon Augmented Reality Card. (Arloon, 2015). Recuperado el 13/12/2015 de <http://www.arloon.com/en/augmented-reality/>

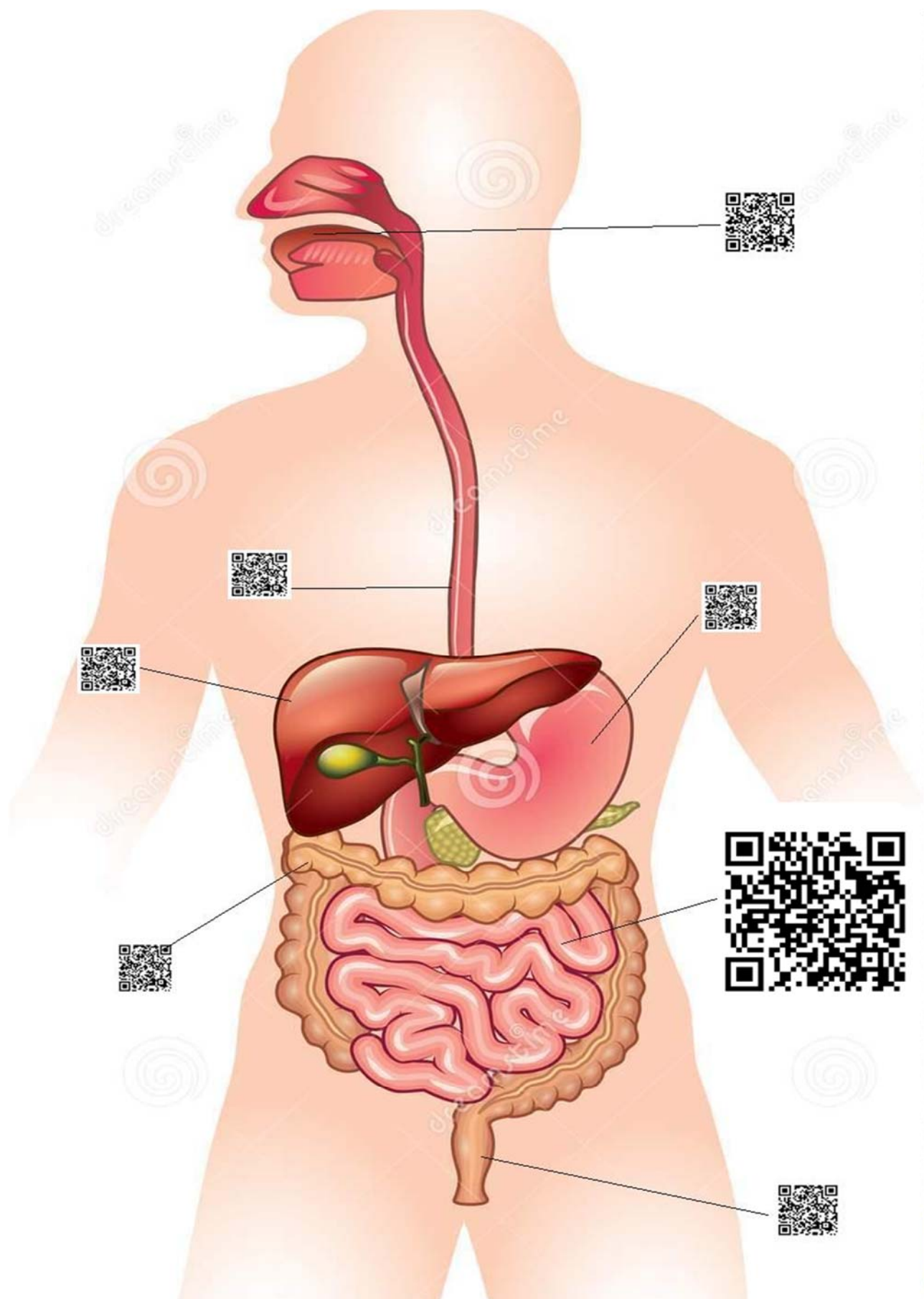
9.2 – APÉNDICE 2.

Estos son los murales que se imprimirían para colgar en las paredes del aula. Para seguir un ejemplo de camino se pueden seguir los códigos QR de gran tamaño.

1st PATH-







9.3 – APÉNDICE 3.

Ficha de evaluación de la unidad didáctica que rellenarán los alumnos al finalizar la UD.



PLEASE,
HELP ME
TO IMPROVE



Have you finished your activities on time? Yes/ No. Why? Have you got enough time?

Have you enjoyed with all activities? Explain Why or Why not.

Have you received enough information from the teacher? Have you understood the activities? Explain it.

Have you received any assessment from your classmates that has not liked? Why? Explain it.

How can you improve this didactic unit? Do you want to add anything? Is there anything you want to delete for next time?

