



**Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación**

Propuesta de proyecto piloto
sobre recursos digitales
aplicados a la lengua inglesa
en el tercer ciclo de
Educación Primaria

Trabajo fin de grado presentado por:

Titulación:

Línea de investigación:

Director/a:

Patricia Ruiz Sañudo

Grado de Maestro en Educación
Primaria

Proyectos educativos

Cristina Castillo Rodríguez

Ciudad: Cantabria

13 de septiembre de 2012

Firmado por:

CATEGORÍA TESAURO: 1.7.4 Tecnologías de la información y la Comunicación (TIC)

RESUMEN

Hoy en día vivimos inmersos en la era de la comunicación, lo cual ha suscitado un cambio en la sociedad en cuanto a su manera de adquirir conocimiento. Este cambio se ha visto reflejado también en la forma de enseñar cualquier materia ya desde la Educación Primaria e, incluso, Infantil. Los alumnos del siglo XXI, con sus diferentes tipos de inteligencia, ejemplifican lo que se conoce como la sociedad del conocimiento múltiple. Ahora se definen como Nativos Digitales pues han nacido en la era de la comunicación, frente a los Inmigrantes Digitales, esto es, los maestros quienes han de adaptar su manera de enseñar a estos nuevos educandos. Para ello proponemos una serie de talleres basados en la utilización de recursos digitales aplicados a la enseñanza de la lengua inglesa en el seno de un proyecto piloto diseñado para alumnos del tercer ciclo de Educación Primaria.

Palabras clave: TIC-TAC, nativos digitales, inmigrantes digitales, aprendizaje constructivista, recursos digitales

AGRADECIMIENTOS

El presente trabajo ha sido realizado bajo la supervisión de la directora Cristina Castillo Rodríguez, a quien me gustaría agradecer todo el esfuerzo y confianza que ha depositado en mi persona para la realización de este proyecto.

Además de agradecerle su dedicación y paciencia, quisiera recalcar el respeto que ha tenido hacia las ideas propuestas para la elaboración de tal trabajo así como sus sugerencias para la mejora del mismo.

Una muy sincera gratitud hacia María García-Bueno, profesora tutora del proyecto educativo por haber estado a mi disposición en todo momento.

Finalmente, agradecer también a mis ex-compañeras de la Universidad Internacional de la Rioja, Milagros Candel Ramón y Concepción Fuentes Martín por su apoyo a lo largo de todo este periodo.

Índice

1. INTRODUCCIÓN	5
1.1. Justificación	5
1.2. Objetivos.....	7
2. MARCO TEÓRICO	8
2.1. Aprendizaje constructivista	12
2.2. Cambio en la sociedad actual.....	14
2.3. Beneficios de las TAC en el proceso de enseñanza-aprendizaje	15
2.4. Fundamentación legislativa en materia de uso de tecnologías en educación	16
3. MARCO METODOLÓGICO	18
3.1. Descripción de un proyecto piloto de innovación basado en recursos digitales	18
3.1.1. Aspectos generales del proyecto.....	19
3.1.2. Objetivos del proyecto	20
3.1.3. Temporalización.....	21
3.1.4. Evaluación.....	22
3.2. Propuesta de talleres por destrezas lingüísticas.....	23
3.2.1. Taller de comprensión oral (<i>Listening</i>).....	24
3.2.2. Taller de comprensión escrita (<i>Reading</i>)	26
3.2.3. Taller de producción oral (<i>Speaking</i>)	28
3.2.4. Taller de producción escrita (<i>Writing</i>).....	30
4. CONCLUSIONES	32
5. PROSPECTIVA.....	33
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	35
ANEXOS.....	37

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Justificación

Vivimos en una era donde la tecnología nos ha invadido. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) conforman una parte importante de las vidas de las personas hoy en día. Esto ha propiciado un cambio sustancial y ha sido un trampolín hacia la modernización. De hecho, para los alumnos, tanto de Educación Primaria como de Educación Infantil, que han nacido en esta era, no existe una realidad diferente alejada del mundo tecnológico. La forma en la que ellos se relacionan, se comunican y aprenden está determinada por las tecnologías.

Tal es la incursión de las TIC en nuestras vidas que, hoy en día, existe otro nuevo término para hablar de las tecnologías en el ámbito educativo, esto es, las Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC), que emanan de las TIC.

La intención de las TAC es dirigir, de manera formativa, las tecnologías de la información y la comunicación. El interés de las TAC es que los alumnos y profesores adquieran un mayor y mejor aprendizaje. Es entonces cuando se habla de metodología. Hoy en día no solo basta con saber usar las TIC. Lo que tratan las TAC es de investigar y analizar las TIC para adquirir conocimiento y poner dichas tecnologías al servicio del proceso de enseñanza-aprendizaje. Lo que se quiere conseguir con la transformación de las TIC a las TAC es un cambio, pasar de un aprendizaje de la tecnología a un aprendizaje ayudado por la tecnología. Este cambio de paradigma ayuda a desarrollar la competencia de aprender a aprender y se centra en una propuesta metodológica (Lozano, 2011).

Desde un contexto más general, el Parlamento europeo y el Consejo de la Unión Europea (2006) establecen una serie de cualificaciones básicas que el aprendizaje debe de proporcionar a los estudiantes dada la era de globalización en la que nos encontrábamos y nos encontramos.

La apuesta de ambos denominada «hacer realidad un espacio europeo del aprendizaje permanente» hizo urgente establecer una serie de competencias como son:

- Comunicación en la lengua materna

- Comunicación en lenguas extranjeras
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- Competencia digital
- Aprender a aprender
- Competencias sociales y cívicas
- Sentido de la iniciativa y espíritu de empresa
- Conciencia y expresión culturales

Estas competencias han sido desarrolladas y planteadas por la Unión Europea (UE) para que los ciudadanos tengan conocimientos amplios necesarios para adaptarse al mundo en el que nos encontramos, cambiante y exigente.

Según el Parlamento Europeo y el Consejo de la Unión Europea (2006) estas competencias abarcan a todos los ciudadanos sin excepción, intentando garantizar un aprendizaje igual para todos, independientemente de las diferencias sociales, culturales, económicas o personales de cada uno. Por ello, se propuso, asimismo, un marco de referencia europeo común con una serie de objetivos: establecer una serie de competencias básicas como las mencionadas anteriormente; respaldar cualquier propuesta de los países que conforman la UE que beneficie a que los estudiantes alcancen las competencias básicas de cara al mundo laboral; facilitar los instrumentos y marcos necesarios para impulsar iniciativas para el bien de todos los países miembros en pro de la enseñanza.

La competencia que nos atañe directamente, dado el tema que abordamos, es, precisamente, la competencia digital. El Parlamento europeo y Consejo de la Unión Europea (2006) las define de la siguiente forma:

La competencia digital entraña el uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información (TSI) para el trabajo, el ocio y la comunicación. Se sustenta en las competencias básicas en materia de TIC: el uso de ordenadores para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de Internet. (pág.15)

En lo que respecta al marco legislativo nacional Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, cuya finalidad es el establecimiento de las enseñanzas mínimas dentro de la Educación Primaria, quedan patentes las ocho competencias básicas. Una de ellas hace referencia, del mismo modo, al uso de la tecnología en el ámbito educativo, esto es: Tratamiento de la información y competencia digital.

Esta competencia establece que el alumno, de forma autónoma y responsable, ha de hacer uso de las herramientas tecnológicas valorando la información desde un punto de vista crítico. Además, ha de respetar la información así como los medios de los que hace uso para tal fin. Ha de hacer uso de las tecnologías sacando el máximo partido, tanto de forma individual como colectiva, es decir, mediante el trabajo autónomo y el trabajo colaborativo. La competencia digital establece que se ha de recurrir a las tecnologías para obtener los objetivos de aprendizaje establecidos.

Uno de los puntos que abordará este proyecto será el uso de algunos recursos digitales en la asignatura concerniente a la Lengua Inglesa que se imparte en los últimos cursos de la Educación Primaria. Cómo mejorar y enriquecer las lecciones a través del uso de recursos multimedia o tecnológicos será otro de los aspectos que destacamos en este trabajo de investigación. Asimismo, se propondrá una serie de talleres como proyecto piloto de innovación educativa a través de los cuales se hará uso de ciertos recursos digitales en aras a poder desarrollar las cuatro destrezas lingüísticas de una lengua extranjera.

Los elementos a utilizar para un mejor aprendizaje de los temas en diferentes áreas del currículo serán objetivos a tratar. Especialmente se hará hincapié en el uso de las TAC en el aprendizaje de los idiomas, aunque proponiendo recursos educativos como ejemplos de buenas prácticas.

1.2. Objetivos

A continuación, mostraremos el objetivo general de este trabajo de investigación, así como los diversos objetivos específicos que nos proponemos.

Objetivo General:

- Usar las TAC para el aprendizaje de la asignatura de lengua inglesa en el tercer

ciclo de Educación Primaria

Objetivos Específicos:

- Recoger lo establecido en la normativa nacional en lo que respecta al uso de las tecnologías en Educación Primaria
- Seleccionar recursos digitales para el aprendizaje de lengua inglesa
- Proponer actividades genuinas para cada una de las herramientas y talleres del proyecto de innovación educativa.

2. MARCO TEÓRICO

Los alumnos y la sociedad en general estamos viviendo momentos de cambios, no solo nos encontramos invadidos por las TIC sino que éstas han evolucionado y ahora se habla de las TAC, como ya se ha mencionado en el epígrafe anterior. Por lo tanto, la manera en la que se aprende ha cambiado llegando a ser la tecnología un tema importante en el ámbito educativo. Así queda patente en la ley como una de las ocho competencias básicas que el alumno debe de adquirir, denominada ésta como competencia digital. El objetivo principal será utilizar las TAC para mejorar el aprendizaje de la lengua inglesa.

Son muchos los profesionales y estudiosos de la materia los que han contribuido a recoger las grandes diferencias que hay entre la enseñanza tradicional o la enseñanza del siglo XX frente a la enseñanza donde reinan las ya no tan nuevas tecnologías de la información y la comunicación imperantes en el siglo en el que nos encontramos.

Desde un enfoque global, muchos autores han remarcado la importancia de la información y las tecnologías que la facilitan en la era de la globalización en la que nos hallamos. Manuel Castells, sociólogo español dice así (Cibernidad, 2007):

Es un periodo histórico caracterizado por una revolución tecnológica centrada en las digitales de información y comunicación, concomitante, pero no causante, con la emergencia de una estructura social en red, en todos los ámbitos de la actividad humana, y con la interdependencia global de dicha actividad. [...]

No hace mucho tiempo que, cuando se hablaba de la escuela, rápidamente nos venía a la cabeza los libros de texto. No podía ser de otro modo ya que era la única manera de aprender por aquel entonces. Se trataba de un modelo decimonónico y tradicional basado en las clases magistrales y los libros. Esos escritos que un escolar debía de leer una y otra vez con la intención de retener cuanto más mejor ya que no se disponía de acceso a internet ni agendas electrónicas capaces de almacenar la información por nosotros. El objetivo, por tanto, de la educación estaba claro: retener cuanta más información posible en la memoria, llenándola, además, de datos y conocimiento. Esto a través de clases únicamente magistrales donde el alumno no podía interactuar con los demás pensando que no se tenían nada que decir entre ellos. Lo único que debían de hacer era retener información y luego soltarla en las evaluaciones (De Pablos, Area, Valverde & Correa Gorospe, 2010).

Montaigne, filósofo y humanista del siglo XVI, comentaba en su época, acerca del tipo de aprendizaje imperante (Alzate, 2000):

Saber de memoria no es saber: es tener lo que se ha dado guardado en la memoria. Lo que se sabe correctamente, se dispone, sin mirar el modelo, sin voltear los ojos hacia el libro. Fastidiosa suficiencia, suficiencia pura libresca, [...]. No se encontraría bueno, cuando por algún temperamento solitario y melancólico, que el niño verlo dedicara una aplicación excesiva al estudio de los libros, que lo ha alimentado: esto los hace ineptos para la conversación civil y los desvía de las mejores ocupaciones.

Por lo tanto, nos encontrábamos ante una enseñanza en la que el maestro era el protagonista y a los alumnos solo les quedaba la tarea de aprender y repetir. El rol de alumno, por tanto, era pasivo en la educación (Bonvecchio De Aruani & Maggioni, 2004).

La escuela tradicional estaba basada únicamente en un aprendizaje intelectual donde daban más importancia al conocimiento matemático y verbal por encima de otras destrezas.

No obstante, un detractor de esta idea es Howard Gardner, profesor de la Universidad de Harvard y psicólogo sobresaliente. Este autor, creador de la Teoría de las Inteligencias Múltiples, defiende la idea de que no existe una única inteligencia, es decir,

que no está limitado al cociente de la inteligencia sino que el ser humano posee al menos ocho inteligencias prácticas (Suazo Díaz, 2006):

- Interpersonal: hace referencia a la habilidad de interactuar con los otros.
- Intrapersonal: habilidad para entender las emociones propias y la capacidad para auto reflexionar.
- Naturalista: habilidad para observar y entender el mundo natural que nos rodea.
- Musical: habilidad para entender, crear e interpretar música.
- Cinestética: habilidad de usar el cuerpo para realizar actividades físicas.
- Espacial: habilidad para proyectar y relacionar objetos en el espacio.
- Matemática: habilidad para usar números, clasificar y razonar eficazmente.
- Lingüística: habilidad para emplear la palabra tanto escrita como hablada.

Cada tipo de inteligencia descrito por Gardner (1993) se puede desarrollar y aplicar haciendo uso de los materiales que las tecnologías nos brindan. La Red está provista de un sinfín de recursos que los alumnos pueden manejar para así poder fomentar sus diferentes inteligencias. El mapa conceptual siguiente clarifica de forma esquemática el pensamiento de este autor:

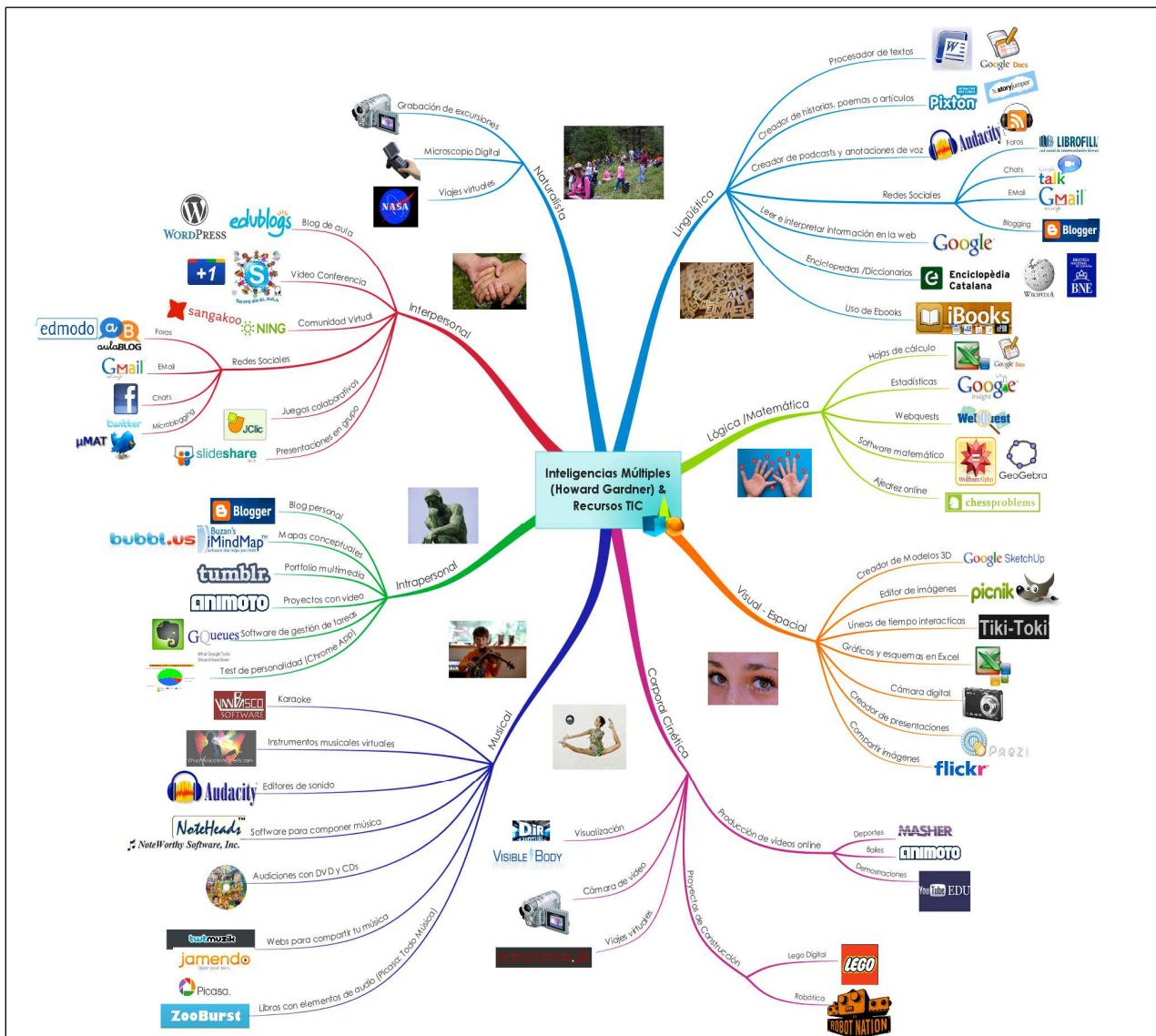


Figura 1. Mapa Conceptual: Recursos TIC para desarrollar las inteligencias múltiples de Howard Gardner (Totemguard, 2011)

La Teoría de las Múltiples Inteligencias de Gardner (1993) supuso un cambio importante en el modelo educativo preponderante hasta entonces referente al modo en que se aprende.

No obstante, con esto no se pretende echar por tierra la cultura impresa. Los avances tecnológicos no han de sustituir al medio didáctico por excelencia, su función más bien es la de complementar datos, informar y realizar aprendizajes más completos. En definitiva, el uso de recursos digitales podemos considerarlo como el empleo de nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje.

Como ya adelantábamos anteriormente en la introducción a este trabajo de investigación, la tecnología a nuestra disposición está muy relacionada hoy en día con el

entorno escolar; no obstante, en realidad dista mucho de que esa integración sea completa o real. La razón por la cual esta integración de medios tecnológicos no se haya hecho aún de forma íntegra estriba en el hecho de que aunque los colegios posean sala de ordenadores, acceso a internet y otras infraestructuras informáticas, esto no resulta suficiente si se utilizan de forma aislada en el resto de materias. Hay estudios que establecen que las tecnologías no han llegado, aún, a tener repercusión pedagógica (De Pablos et ál. (2010).

2.1. Aprendizaje constructivista

El aprendizaje desde el modelo constructivista es abordado por dos autores de renombre: Piaget y Vygotsky (Gros, 2002). Por un lado, Piaget otorgaba mucha importancia a la relación existente entre la persona con el objeto de conocimiento. El conocimiento, entonces, es el resultado obtenido en la interacción del sujeto con el objeto a través del proceso constructivo. El niño aprende nuevos conocimientos y los relaciona con los que ya posee. Por su parte, Vygotsky habla de una serie de herramientas que el niño utiliza cuando se da la interacción con el medio y objeto. Dichas herramientas se van modificando a la vez que se producen cambios en la historia.

Por otro lado, Leontiev en el año 1975 parte de la idea de Piaget sobre la construcción del conocimiento a través de la interacción con el medio y objeto produciéndose así un proceso denominado proceso de asimilación-acomodación. Leontiev sustituye el concepto de asimilación por el de apropiación. Esta idea enlaza con la sostenida por Vygotsky cuando dice que el niño se apropia de las herramientas e instrumentos durante su participación en la sociedad del momento (Gros, 2002).

Enlazando estas ideas con el tema que nos ocupa y siguiendo la idea de Vygotsky, se puede considerar al ordenador como una de las herramientas tecnológicas a disposición del alumnado. El ordenador permite al alumno interactuar con otras personas; lo conecta con la información y es vehículo de adquisición del conocimiento (Gros, 2002).

Las TAC hacen posible un aprendizaje diferente al de antaño. Se trata de una nueva cultura del aprendizaje que va más allá de la cultura impresa. Esta nueva cultura del aprendizaje se caracteriza por tres rasgos (Barberá et ál., 2000):

- ✦ *Sociedad de la información*: el conocimiento ya no se reduce a ser aprendido en el aula. Los alumnos adquieren la información a través de diversas fuentes y no tiene por qué ser la escuela. La información les llega en demasía, a través de formatos mucho más atractivos y divertidos que los libros de texto propios de la escuela. Sin desmerecer a la institución puesto que los niños, teniendo ya un amplio conocimiento de muchos temas a estudiar en la escuela, han de aprender a organizarla, interpretarla para una correcta asimilación de dicha información. En definitiva, la escuela ha de encargarse de proporcionar al alumno las herramientas (capacidades) de aprendizaje necesarias para saber darle sentido a dicha información.

- ✦ *Sociedad del conocimiento múltiple*: hace referencia a esa masificación de información que está continuamente bombardeando a los alumnos, y a toda la gente en general. No existe un único conocimiento ni una verdad universal. A una misma información se le pueden dar múltiples interpretaciones y el quid de la cuestión reside en saber construir un juicio propio y seleccionar en función de nuestras necesidades.

- ✦ *Sociedad del aprendizaje continuo*: nos hallamos en un tiempo donde la educación se hace obligatoria no sólo hasta la secundaria. A medida que avanza la sociedad, los cambios tecnológicos, etc..., se va haciendo imprescindible una formación permanente. Por lo tanto, hay que formar a alumnos flexibles, autónomos y capaces de aprender por sí solos.

Así, una de las competencias básicas que establece la Ley Orgánica de Educación (LOE), en concreto la Competencia para aprender a aprender, reza como sigue:

[...] supone disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades.[...] implica la conciencia, gestión y control de las propias capacidades y conocimientos desde un sentimiento de competencia o eficacia personal, e incluye tanto el pensamiento estratégico, como la capacidad de cooperar, de autoevaluarse, y el manejo eficiente de un conjunto de recursos y técnicas de trabajo intelectual, todo lo cual se desarrolla a través de experiencias

de aprendizaje conscientes y gratificantes, tanto individuales como colectivas.
(pág. 43062)

2.2. Cambio en la sociedad actual

Indudablemente nos encontramos en un tiempo en el que los cambios se producen de forma constante. La sociedad cambia y con ella la manera de aprender y de relacionarse con el mundo. Nuevas formas de informarse y de acceder a la comunicación se han instaurado y es por ello razonable que hayan surgido, a la par, nuevos términos lingüísticos. Nos referimos a los términos Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento, que llevamos anticipando desde el comienzo de este trabajo de investigación, así como los términos Nativo Digital e Inmigrante Digital, estos últimos acuñados por Prensky (2001).

El término Nativo Digital hace referencia a aquella persona que ha nacido en la era de la información y la comunicación tecnológica. Se ha formado con ella y utiliza, por tanto, el lenguaje digital.

Por el contrario, Inmigrante Digital hace alusión a aquella persona que ha nacido antes de dicha era y que se ha visto en la obligación de formarse de manera acelerada en dicho uso. Ha tenido que aprender ciertas habilidades así como un nuevo lenguaje. Los nativos digitales no solo conocen mejor la lengua digital sino que, además, la dominan y está instalada desde casi su nacimiento en sus cerebros.

Prensky (2001), en su obra, incluye una frase del doctor Bruce D. Perry, de la Universidad de Medicina de Baylor, la cual reza así: «Diversas clases de experiencias conducen a diversas estructuras cerebrales». Con esto, lo que el doctor Berry dice es que, debido a la educación recibida, los jóvenes de la era de la tecnología han experimentado ciertos cambios cerebrales que les hace diferentes a los denominados inmigrantes digitales.

Uno de los problemas que existe hoy en día en los centros educativos es que estos inmigrantes digitales hacen uso en sus aulas de un lenguaje que ha quedado obsoleto y lo peor de todo es que lo siguen empleando para enseñar a una generación que utiliza un nuevo lenguaje, propio de los tiempos que corren, más novedoso y útil.

Por otra parte, Prensky (2001) establece una serie de diferencias entre los Nativos e Inmigrantes Digitales. Entre otras, los nativos desean que la información sea recibida de manera inmediata prefiriendo utilizar gráficos y tablas en lugar de los textos utilizados por sus progenitores y educadores. Prefieren, también, trabajar y educarse en Red y esto les reporta satisfacción porque son conscientes y sienten que progresan de manera inmediata. Esto hace que prefieran aprender de forma lúdica en lugar de hacerlo de la manera tradicional.

Por el contrario, a los considerados como Inmigrantes Digitales no les convence este método que los Nativos Digitales han adquirido, ya que prefieren utilizar su conocida forma de aprender puesto que así es cómo les enseñaron a ellos. Por lo tanto, poseen una visión y actitud crítica hacia las nuevas habilidades que tienen y con las que han nacido sus alumnos.

Los Inmigrantes Digitales, según Prensky (2001), consideran que los métodos tradicionales siguen funcionando y que, como ya se venía haciendo desde antaño, el tiempo es la clave para adquirir conocimiento. Son reacios, entonces, a aprender el mismo “idioma tecnológico” que sus educandos. Los Inmigrantes Digitales son conscientes de sus limitaciones en su manejo de las TIC pero se resisten a aceptar que han de aprender lo que sus alumnos ya saben desde temprana edad.

Por lo tanto, es necesario realizar un análisis tanto de la metodología empleada hoy en día así como de los contenidos establecidos en el currículo.

2.3. Beneficios de las TAC en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Es evidente que las TIC han supuesto un gran avance y progreso en todos los ámbitos, no solo en el pedagógico. Nos encontramos en la era de la sociedad del conocimiento por lo que disponemos de una serie de ventajas que antaño eran inimaginables. Las TIC se han introducido de forma rapidísima en el ámbito educativo; tanto es así que ha surgido un nuevo concepto para englobar todos aquellos recursos a disposición de docentes y alumnos (TAC). Así, las TAC juegan un papel primordial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que se transmite y se decodifica la información de manera diferente y esto hace que se aprenda de forma distinta. El manejo que se desprende con el uso de las TAC se hace obligatorio siendo una de las competencias básicas de adquisición.

Entendiendo entonces la tecnología (las TIC o las TAC, dependiendo del ámbito) como un medio de comunicación que la gente utiliza no solo como una fuente de recursos sino como un medio para recibir y transmitir información es, por tanto, indispensable enumerar las ventajas (García & González, 2006) que dicha tecnología ha proporcionado tanto a los docentes como a los estudiantes, esto es, al proceso de enseñanza-aprendizaje imperante en nuestras escuelas.

1. Comunicación: el uso de ciertos recursos digitales ha permitido la comunicación entre personas o instituciones sobrepasando la barrera espacio-temporal en la que antes estábamos prisioneros. Ahora se torna mucho más fácil intercambiar información incluso cuando hay todo un mundo de distancia.
2. Motivación: es una de las mejores y mayores ventajas que se ha visto influenciada por las tecnologías. Los alumnos se sienten más motivados a la hora de estudiar, prestan más atención en lo que hacen: actividades, trabajos, investigaciones..., el alumno está más predispuesto a aprender que antes. También la participación ha aumentado considerablemente.
3. Cooperación: las herramientas informáticas y multimedia son un instrumento de trabajo que ha potenciado el trabajo en grupo. Tiene gran poder de socialización. Además, no es necesario que los alumnos se encuentren en un mismo lugar, solo han de estar “conectados” a la red.
4. Aprendizaje Individualizado: el método de enseñar ha variado. El rol del docente ha cambiado y ahora es guía del proceso de enseñanza-aprendizaje con el uso de las TAC. El alumno ha adquirido autonomía y capacidad para aprender. Es el mismo quien decide, selecciona, descarta y analiza la información desde un punto de vista objetivo. La labor del docente ya no es la de aportar la información, sino la de enseñar al alumno a seleccionar la información y discernir entre una información y otra.

2.4. Fundamentación legislativa en materia de uso de tecnologías en educación

El Ministerio de Educación y Ciencia en su Orden número 173, de 12 de julio de 2007, recoge las áreas de conocimiento que han de ser impartidas de forma obligatoria para los ciclos de la Educación Primaria. Dichas áreas son las siguientes: Conocimiento

del medio natural, social y cultural, Educación artística, Educación física, Lengua castellana y literatura, Matemáticas y Lengua extranjera. El área de interés en este proyecto es el último mencionado, esto es, Lengua extranjera.

En dicha área queda recogido en la Orden que, a partir del desarrollo y auge de las TIC, se ha hecho necesario educar a los alumnos dentro de los términos de internacionalidad, multiculturalidad y multilingüismo. Las escasas oportunidades que los alumnos encuentran fuera del entorno escolar para la práctica del lenguaje hace necesario que se introduzcan contenidos dentro del centro escolar que permitan a los educandos establecer relaciones sociales así como con los medios de comunicación.

El objetivo, entonces, es dotar al alumnado de una serie de competencias comunicativas que les permita defenderse de forma eficaz. Como ya venimos defendiendo desde el principio de esta investigación, las TAC son muy importantes en el proceso educativo y en la adquisición y aprendizaje de la Lengua Extranjera. De hecho, así se hace eco dicha Orden, de 12 de julio de 2007, la cual establece cuatro grandes bloques de contenidos para la educación primaria. El bloque dedicado a la Lengua Extranjera pone de manifiesto la importancia que tienen el uso de la tecnología para la ayuda y mejora de dicha competencia.

De esta forma, queda recogido que, por falta de presencia de la lengua inglesa en la vida social de los alumnos, se hace necesario que la escuela facilite ese aprendizaje carente socialmente para el niño de las destrezas referentes a la comprensión y producción orales (*Listening* y *Speaking*, respectivamente). El colegio debe ofrecer unos modelos para el aprendizaje ricos y llenos de marices. El uso de las tecnologías ayuda a dicho fin pues son capaces de acercar un modelo lingüístico nativo al aula.

Respecto a las destrezas de comprensión y producción escritas (*Reading* y *Writing*, respectivamente), el alumno puede ayudarse de los materiales convencionales para mejorar su conocimiento de la lengua pero también, en este caso, el alumno puede ayudarse de otros medios como son los tecnológicos para una correcta y mejor comprensión del lenguaje.

Por tanto, no cabe duda de que las TAC nos ofrecen multitud de recursos relevantes para la adquisición y mejora de la lengua extranjera, en el caso que nos ocupa, de la lengua inglesa. No solo para el aprendizaje del lenguaje en sí, sino también para

acercar al alumno a otras formas de vida en aras de adquirir una conciencia global e intercultural.

3. MARCO METODOLÓGICO

Son muchos los autores que han aportado una definición a la revolución tecnológica actual. Se hace palpable la diferencia existente entre la educación tradicional y la que impera hoy en día en las escuelas. El rol del alumno ha cambiado, se ha pasado de una enseñanza donde el profesor era el protagonista a un modelo en el que el alumno ha adoptado un rol activo en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje. Nuevos términos definen a los pupilos del siglo XXI como los definidos por Prensky (2001): Nativos Digitales en contraposición a los Inmigrantes Digitales vistos en el epígrafe predecesor. A partir de los cambios producidos en la manera de adquirir el conocimiento se ha hecho necesario introducir las TAC en las aulas y, más concretamente, en el aula de Lengua Inglesa. Para ello, el presente epígrafe está dedicado por entero a la propuesta de un proyecto piloto de innovación educativa en el que imperará el uso de las TAC para el aprendizaje de la Lengua Inglesa.

3.1. Descripción de un proyecto piloto de innovación basado en recursos digitales

Teniendo presente y, como base, lo que la ley dispone para el uso de las TAC como apoyo para la adquisición de destrezas lingüísticas en Lengua Extranjera (inglesa en nuestro caso), se va a exponer a continuación de forma ejemplificada cómo se puede llevar a la práctica lo que hemos mencionado anteriormente en el marco teórico.

Lo que se va a intentar en este apartado es exponer y explicar los materiales digitales más que adecuados para aprender una materia, en este caso como ya se ha mencionado, competencia básica relacionada con el aprendizaje de la Lengua Inglesa.

Veremos cómo, a partir de las TAC y con unos determinados materiales tecnológicos, los alumnos van a poder desarrollar, adquirir y expresarse en el idioma de interés.

En un mundo regido y dominado por el uso de las tecnologías, inmerso en la sociedad de la información, se hace necesario planificar y desarrollar nuevas maneras de

enseñanza-aprendizaje. Es una realidad que el aprendizaje ha cambiado, ya no se aprende de la misma manera que hace 50 años; no solo hemos cambiado de siglo sino que se han venido desarrollando distintas maneras de adquirir conocimientos. Por otra parte, el cuerpo de maestros se enfrenta a un alumnado también diferente (nativos digitales, cuyo concepto se ha abordado en el capítulo anterior), con motivaciones e inquietudes diversas. Es por esto que un cambio se hace necesario. Los intereses educativos que se pretenden conseguir es que el alumnado domine las destrezas básicas de la lengua inglesa. Pero no de la forma tradicional basada en un aprendizaje técnico y memorístico. Este proyecto se va a realizar bajo un enfoque multidireccional otorgando más importancia a la comunicación, a la autonomía personal en materia de aprendizaje, así como a la correcta adquisición de la lingüística.

Este apartado, por tanto, va a estar destinado a la exposición de una serie de materiales útiles en el aula. La finalidad es que los alumnos aprendan de una manera distinta la materia, de un modo más atractivo y motivador, aspectos importantes y a tener en cuenta en la clase. Además, el alumno puede adquirir y asentar su propio aprendizaje.

3.1.1. Aspectos generales del proyecto

El proyecto está destinado al tercer ciclo de Educación Primaria. La elección del último ciclo es debido a que el uso de los recursos digitales que se emplean implica que los alumnos posean un nivel más alto de lengua inglesa que en niveles anteriores. Las destrezas que el alumnado puede adquirir a partir de este proyecto son tanto las receptivas (o de comprensión oral o escrita), escuchar y leer, como las expresivas (o de producción oral o escrita), hablar y escribir. O lo que es lo mismo, el alumnado va a adquirir y perfeccionar las tradicionales destrezas lingüísticas denominadas: *Listening*, *Reading*, *Speaking* y *Writing*.

El objetivo final es que el niño aprenda de una manera estimulante, accediendo a la información de manera autónoma, comunicándose con sus iguales, desarrollando habilidades que le van a resultar útiles en su vida presente y futura y sobre todo conseguir construir una base sólida del proceso de enseñanza-aprendizaje para que este sea permanente. Al mismo tiempo, el alumno adquirirá un mayor manejo de las herramientas tecnológicas. Estos son los cimientos en los que se sustenta este trabajo.

Partiendo, entonces, de la base de que en la asignatura de Lengua Inglesa se han de adquirir una serie de destrezas, la creación de unos talleres basados en las TIC adquiere gran relevancia a la hora de ayudar a los alumnos a alcanzar dichos conocimientos.

Este proyecto educativo basado en talleres se ubicaría al final de la evaluación de cada trimestre a fin de poder valorar y extraer conclusiones sobre la eficacia de los mismos y poder proponer a largo plazo su inclusión dentro de la propia asignatura.

Para la realización de este proyecto en fase experimental se va a utilizar una serie de recursos digitales. Dichos recursos van a conformar los talleres. Éstos están extraídos de la asignatura de tecnologías de la información aplicadas al aprendizaje de la Lengua Inglesa del Grado de Maestro en Educación Primaria. Se dividirán, por tanto, los talleres por trimestres, esto es, al final de cada trimestre, los alumnos realizarán un taller en el que podrán aplicar de manera práctica los conocimientos adquiridos a lo largo del trimestre. Cada taller estará destinado a cada una de las destrezas (*Listening, Reading, Speaking y Writing*) y cada grupo de alumnos deberá de llevar a cabo cada taller al finalizar el curso. Para cada destreza se van a ofrecer dos materiales, por lo que habrá un total de ocho herramientas, aunque los alumnos deberán de escoger una por cada taller. Al finalizar el curso los alumnos habrán participado en todos los talleres. A la vez que se trabajan dichas destrezas en la lengua de destino, también se adquiere un aprendizaje y manejo en el uso de recursos digitales. Por lo tanto, el conocimiento que el educando adquiere es doble.

Lo que se intentará será valorar la eficacia de dichos talleres en la adquisición de las destrezas lingüísticas para llegar a ser una propuesta adecuada dentro de la evaluación.

Los talleres serán cooperativos y activos aplicando de forma práctica los conocimientos adquiridos previamente por el alumnado a lo largo de cada trimestre. Como talleres que son están sujetos a la consecución de una serie de objetivos. Dichos objetivos son generales y comunes a todas las actividades que se realicen en los talleres.

3.1.2. Objetivos del proyecto piloto

Objetivos Didácticos para las cuatro destrezas:

- Comprender los mensajes tanto orales como escritos.

- Utilizar la información de forma adecuada para la realización de las actividades.
- Ampliar el vocabulario de la Lengua Inglesa respecto a los temas relacionados con las herramientas a utilizar.
- Crear documentos a partir de unas indicaciones dadas.
- Aprender a utilizar de manera autónoma ciertos recursos digitales tanto para comunicarse como para obtener información de la Lengua Inglesa.
- Aprender a valorar y respetar otras culturas así como a sus iguales en el proceso de comunicación.
- Adquirir normas de acentuación, entonación para un correcto uno fonético del lenguaje.
- Fomentar la lectura en la lengua extranjera.
- Fomentar un aprendizaje cooperativo así como el autoaprendizaje.

3.1.3. Temporalización

Los talleres para las cuatro destrezas se llevarán a cabo en el tercer ciclo de Educación Primaria. Tomando como referencia una clase de 24 alumnos, se dividirán a estos alumnos en 8 grupos, esto es, tres alumnos por grupo. En cada trimestre se realizará un taller destinado al desarrollo y adquisición de una destreza.

Así, el primer trimestre de curso los ocho grupos realizarán el taller de *Listening*, es decir, realizarán una tarea de comprensión oral a partir de uno de los dos recursos que se ofrecerán a tal efecto. En el segundo trimestre se llevará a cabo el taller de *Reading*, o de comprensión escrita, para lo cual los alumnos, nuevamente, elegirán uno de los dos recursos digitales destinados a la práctica de esta destreza lingüística. Y, por último, el tercer trimestre es el que conlleva un poco más de dificultad. Teniendo en cuenta que los alumnos, al finalizar el tercer trimestre de un determinado curso escolar, poseen un mayor dominio tanto de la lengua inglesa como del uso de las herramientas tecnológicas, se llevará a cabo la realización de dos talleres de producción, tanto escrita como oral, esto es: taller de *Writing* y el taller de *Speaking*, respectivamente, por lo que cada grupo tendrá que realizar un total de dos actividades, una por cada taller. De esta forma, al finalizar el

curso, todos los grupos habrían realizado prácticas con todas las destrezas lingüísticas a través de diversas tareas propuestas.

La temporalización para estos talleres será de cuatro sesiones por taller. Las sesiones serán de 45 minutos de duración cada una. El primer taller se llevará a cabo en el mes de diciembre, el segundo taller se desarrollará en el mes de marzo y el último taller tendrá lugar en el mes de junio.

La primera sesión de cada uno de los talleres se destinará a la explicación de las actividades a realizar, así como a la descripción de las herramientas del taller; para ello la maestra o el maestro irá haciendo la actividad en la pizarra digital y el resto de los alumnos irán al paso en sus propios ordenadores. En las dos siguientes sesiones, esto es, la segunda y la tercera, los alumnos diseñarán el contenido de las actividades propias de cada taller. Y finalmente, en la cuarta sesión se dará paso a la exposición y a la evaluación.

3.1.4. Evaluación

La evaluación que se contempla para este tipo de talleres en el proyecto piloto que proponemos es la que exponemos a continuación:

Evaluación Formativa: de forma continua, se evaluará individualmente tanto la participación como la motivación y actitud de los alumnos durante las sesiones y talleres. Se observará si los alumnos se sienten motivados por el tema, si propicia la participación así como la cooperación de los grupos. Se recogerá información sobre cada parte de desarrollo de la tarea: observación, creación...

Evaluación Global: se recogerá en un informe tanto los conocimientos recogidos al principio como los conocimientos ya adquiridos al final de las sesiones a través de un aprendizaje significativo. Un pequeño test individual completará la evaluación.

Evaluación Procesual: se observará si la actividad ha resultado ser motivadora para los alumnos; si se han conseguido los objetivos propuestos; si ha permitido la participación de todos los alumnos; si ha contribuido al aprendizaje significativo. Y si ha potenciado el trabajo cooperativo.

Como ya se ha dicho anteriormente, cada taller va a estar compuesto de dos herramientas a seleccionar una. Todos los alumnos deberán de ponerse de acuerdo para seleccionar una misma herramienta por taller. Una vez seleccionada se procederá a la realización de la misma. Las herramientas que se van a poder utilizar para llevar a cabo estos talleres serán:

- Taller de *Listening* → Herramientas: Listen and Write y Voki
- Taller de *Reading* → Herramientas Storybird y Reading Planet
- Taller de *Speaking* → Herramientas: Voxopop y Skype
- Taller de *Writing* → Herramientas Dvolver Moviemaker y Wordle

Tabla 1. División de talleres por trimestres

	Primer trimestre	Segundo trimestre	Tercer trimestre	
Talleres	Taller de <i>Listening</i>	Taller de <i>Reading</i>	Taller de <i>Speaking</i>	Taller de <i>Writing</i>
Herramientas	Listen and write	Storybird	Voxopop	Dvolver Moviemaker
	Voki	Reading Planet	Skype	Wordle

(elaboración propia)

3.2. Propuesta de talleres por destrezas lingüísticas

En este epígrafe abordaremos con detalle cada uno de los talleres de los que venimos hablando en los párrafos anteriores. Dadas sus características creativas y entretenidas, son un buen recurso para la práctica de las destrezas lingüísticas en estas edades. En primer lugar, explicaremos las herramientas contenidas en el taller de comprensión oral (*Listening*), esto es, Listen and Write y Voki, así como las actividades que se realizarían dentro de este taller. En segundo lugar, las herramientas y las actividades para desarrollar la comprensión escrita (*Reading*), es decir, Storybird y

Reading Planet. En tercer lugar, describiremos las herramientas y las actividades del taller de producción oral (*Speaking*), Voxopop y Skype, y, por último, en cuarto lugar, las herramientas y las actividades del cuarto taller, de producción escrita (*Writing*), Dvolver Moviemaker y Wordle.

3.2.1. Taller de comprensión oral (*Listening*)

Listen and Write¹: con esta herramienta los alumnos practican la habilidad de comprensión oral. La herramienta posee múltiples ejercicios para que los alumnos hagan dictados en línea. Además, permite la creación de dictados por lo que el propio maestro puede grabar su voz y almacenarlo en la plataforma que ofrece la propia herramienta. El programa ofrece diferentes niveles de comprensión, muy útil para alumnos con diferentes niveles.

La gran ventaja de esta herramienta es que el alumno puede escuchar el dictado tantas veces como desee sin necesidad de pedir al profesor que repita una frase una y otra vez. Mientras está escuchando la audición, puede ir escribiendo lo que percibe auditivamente en el recuadro destinado a ello. Por este motivo, no es necesario disponer de ningún otro material adjunto.



Ilustración 1: página de inicio del programa Listen and Write

La actividad diseñada para este taller y con esta herramienta, en el caso de que los alumnos la escogieran, consiste en escuchar un dictado grabado por el propio maestro. Los alumnos deberán utilizar el recuadro que se facilita en la propia herramienta para escribir las frases que vaya escuchando. Pueden realizar el dictado mientras están

¹ <http://www.listen-and-write.com/>

escuchando la audición y modificar su propuesta las veces que quieran hasta acertar con la palabra o frase. El audio lo podrán reproducir cuantas veces sea necesario con el fin de que logren captar de manera eficaz el contenido del audio. El objetivo de esta actividad es que los alumnos vayan familiarizándose con la lengua de destino.

Por otro lado, para poder evaluar la comprensión auditiva de la actividad con esta herramienta, el maestro propondrá una serie de preguntas de comprensión en un texto digital (ya sea en Word o en OpenOffice). De esta forma, se podrá evaluar la comprensión oral en cada uno de los alumnos implicados en el taller. Un ejemplo del texto empleado para el dictado, así como las preguntas de comprensión pueden visualizarse en el Anexo 1.

Voki²: esta herramienta destaca por su capacidad para motivar, ya que es altamente entretenida. La herramienta online se basa en la creación de un avatar caracterizado. Además de diseñar su apariencia física de manera personal (color del pelo, ojos, labios, accesorios, etc.), se le puede añadir fondos variados y marcos donde va introducido el avatar. Por otro lado, también ofrece la posibilidad de grabar tu propia voz para que el Voki la reproduzca o bien introducir simplemente un texto para que la propia herramienta proponga el audio. El tipo de texto que se introduce debe ser corto, parecido a una presentación.



Ilustración 2: página de inicio del programa Voki

En la actividad que se contempla para esta herramienta, el maestro creará un avatar para la actividad en cuestión y grabará una pequeña intervención para que sea reproducido por el avatar creado. Para poder llevar a cabo la actividad, el maestro deberá

² <http://www.voki.com/>

enviar a los alumnos la URL exacta con el avatar creado para que los alumnos puedan escucharlo y comenzar con la actividad. Se permitirá a los alumnos que escuchen simplemente (sin ningún tipo de anotación) la reproducción dos veces. Después, y para poder comprobar la comprensión oral en esta actividad, los alumnos deberán de responder a una serie de preguntas sobre lo que el Voki (o avatar) ha dicho. En Anexo 1 podremos visualizar el ejemplo de texto reproducido, así como las preguntas de comprensión que tendrán que contestar los alumnos una vez que hayan escuchado el audio.

3.2.2. Taller de comprensión escrita (*Reading*)

Storybird³: Esta herramienta ofrece la posibilidad de crear tus propios cuentos a partir de ciertas plantillas de imágenes albergadas en la propia herramienta online. Se trata de un material altamente motivador pues ofrece la posibilidad de leer cuentos creados por otros autores de forma online o bien crearlos de forma autónoma.



Ilustración 3: página de inicio del programa Storybird

Al igual que en la mayor parte de las actividades de los talleres, será el maestro el que se invente o elija un cuento. Siempre teniendo en cuenta el nivel de los alumnos. La actividad se basa en que los alumnos deben de realizar una lectura detallada de la historia, entender lo que se dice para que, al finalizar la lectura, puedan responder a una serie de preguntas relacionadas con la historia. De esta manera, el profesor podrá llevar un registro del nivel de comprensión escrita que tiene cada alumno. Remitimos al Anexo 2

³ <http://storybird.com/>

(actividad 1) para visualizar un ejemplo de historia creada con este programa y las preguntas de comprensión que nos servirá para valorar el grado de comprensión lectora de nuestros alumnos.

Reading Planet⁴: esta herramienta permite al alumno crear historias a partir de la selección de determinados personajes, escenarios, etc. Asimismo, para crear la historia, el propio programa emite una serie de preguntas, cuyas respuestas se reflejarán en la historia final. Finalmente, el programa crea la historia para ser leída por el educando. Esta herramienta ofrece también la posibilidad de indicar la edad del alumno para el cual se va a crear una historia, así el vocabulario se adecúa a su comprensión. Además de esta actividad, el recurso digital posee otras actividades como lectura de poemas para diferentes edades. En esta tarea el alumno debe de completar dicho poema con una serie de palabras dadas. De esta forma la actividad se torna amena y divertida.



Ilustración 4: página de inicio del programa Reading Planet

En la actividad diseñada para esta herramienta será el propio alumno el que realice los pasos a seguir para la autocreación de la historia. Cada alumno de cada grupo elegirá el *story maker* (o 'creador de historias') que desee. Deberá de seguir los pasos que el programa ofrece para personalizar dicho cuento. Cuando el grupo de alumnos haya terminado la actividad, y teniendo en cuenta que el programa ofrece la posibilidad de imprimir el trabajo, los alumnos deberán leer las historias creadas. Como la historia en sí la crea el programa, y no el alumno, el contenido de la narración les será desconocido por lo que el maestro podrá tener la oportunidad de realizar una serie de preguntas sobre la historia para valorar la comprensión lectora del alumno. Véase Anexo 2 (actividad 2) un

⁴ <http://www.rif.org/kids/readingplanet.htm>

ejemplo de historia creada con esta herramienta, así como las preguntas de comprensión como parte de la tarea.

3.2.3. Taller de producción oral (*Speaking*)

Voxopop⁵: Se trata de una herramienta muy creativa e innovadora que consiste en la creación de grupos (privados, restringidos o públicos) cuyo principal objetivo es la promoción de discusiones orales. Esto es, los grupos creados proponen temas de debate, aunque la forma de debatir que tienen los participantes es mediante su voz. Voxopop permite, por tanto, la grabación directa de mensajes de voz con la contribución de cada uno de los participantes integrados en un grupo dado.



Ilustración 5: página de inicio del programa Voxopop

La actividad contemplada para esta herramienta consiste en que cada grupo deberá decidir un tema sobre el que los integrantes desean debatir. Dicha elección se realizará de forma unánime. Una vez seleccionado el tema, se pondrá en conocimiento del maestro para que éste inicie el grupo de habla (o *Talkgroup*). Por lo tanto, el maestro creará un grupo de habla para que los alumnos participen. El maestro será el primero en intervenir y los alumnos deberán expresar su opinión acerca del tema seleccionado durante 30 segundos máximo. Además de expresar su opinión sobre el tema, cada uno de ellos deberá dejar abierta una pregunta para que el siguiente participante responda antes de expresar su opinión y de formular la pregunta al siguiente participante.

La actividad podrá ser evaluada sin necesidad de realizar, posteriormente, ningún cuestionario ya que sus voces quedarán grabadas en el Talkgroup y el profesor podrá

⁵ <http://www.voxopop.com/>

evaluar la destreza de la producción oral. El objetivo es que los alumnos pierdan el miedo a hablar en el idioma extranjero y puedan escuchar sus propias voces a través de esta herramienta. Además, es un recurso motivador y divertido. Remitimos al Anexo 3 (actividad 1) para visualizar un ejemplo de debate en Voxopop.

Skype⁶: esta es una herramienta que permite realizar videoconferencias utilizando el ordenador y la red internet. Es un recurso excelente para adquirir soltura en la destreza de producción oral en el idioma extranjero.

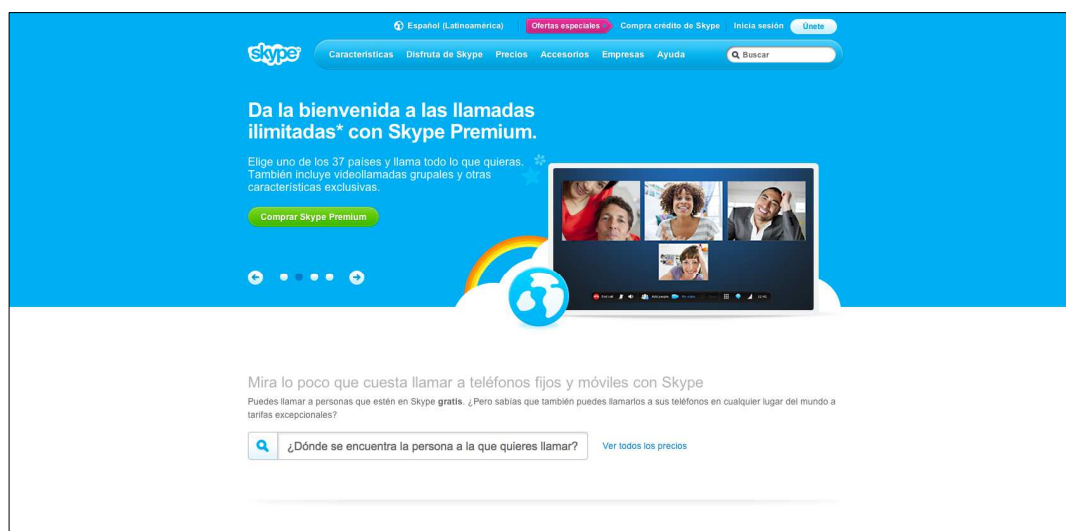


Ilustración 6: página de inicio del programa Skype

La actividad consiste en contactar con otros centros de enseñanza de algún país de habla inglesa para poder realizar sesiones con ellos. Antes de realizar la conexión, el maestro deberá de ponerse en contacto con el otro centro para coordinar las sesiones. Además, podrá coordinar con los alumnos extranjeros los temas a tratar durante la conexión. El maestro estará presente durante la comunicación, de tal forma que pueda evaluar la espontaneidad de los alumnos a la hora de comunicarse.

Este medio de comunicación tiene la ventaja de que mejora la habilidad de producción oral (*Speaking*). También es una herramienta que motiva y, también, promueve la participación del alumnado. Y sobre todo es que les anima a hablar en el idioma extranjero de manera real, con gente real. Por lo que los temas a tratar serán los propios de la vida cotidiana.

Esta actividad es quizás la más difícil de llevar a cabo pero no imposible. Las preguntas a realizar estarán previamente acordadas entre el maestro y los alumnos

⁶ <http://www.skype.com/intl/es/home>

extranjeros. Lo que se valora con esta herramienta es la espontaneidad con la que los alumnos responden a determinadas cuestiones, siendo uno de los aspectos que se evalúan la capacidad de producir un mensaje coherente para el interlocutor-receptor. Remitimos a Anexo 3 (actividad 2) para visualizar un ejemplo de posibles preguntas que se podrían hacer durante una videoconferencia con un centro extranjero.

3.2.4. Taller de producción escrita (*Writing*)

Dvolver Moviemaker⁷: esta herramienta permite al alumno crear películas cortas de manera simple. Tanto los personajes como el texto lo eligen los educandos a su gusto por lo que se trata de una herramienta altamente motivadora y entretenida. Además, el programa ofrece la posibilidad de escoger entre diversos tipos de fondos, paisajes e incluso el título del film. Por otro lado, posee el aliciente de que la URL del corto se puede mandar por correo electrónico o bien insertarlo en un blog o cualquier página web.



Ilustración 7: Página de inicio del programa Dvolver Moviemaker

La actividad que se encuadraría dentro de este taller consiste en proponer diálogos en lengua inglesa para un comienzo creado previamente por el propio maestro. Esto es, el maestro les propone un diálogo que hay que introducir en el programa para que, posteriormente, cada grupo de alumnos continúe con la historia creando un film corto. Acto seguido, deberán seguir los pasos marcados por el mismo programa para realizar el film. El programa ofrece la posibilidad de introducir textos cortos. Por lo que es una excelente manera de introducir a los alumnos en la creación de diálogos. Una vez que hayan finalizado la creación, podrán enviarlo a sus correos respectivos. Para visualizar un

⁷ <http://www.dvolver.com/moviemaker/make.html>

ejemplo de diálogo creado con esta herramienta, remitimos al Anexo 4 (actividad 1) de este trabajo de investigación.

Wordle⁸: se trata de una herramienta que permite, a partir de un texto dado, crear nubes de palabras de manera creativa. En función de la frecuencia de aparición de las palabras, el programa les confiere mayor tamaño cuando genera la nube. Una vez creada la nube de palabras, el programa da la opción de modificar la tipología, el diseño, así como una amplia variedad de colores.

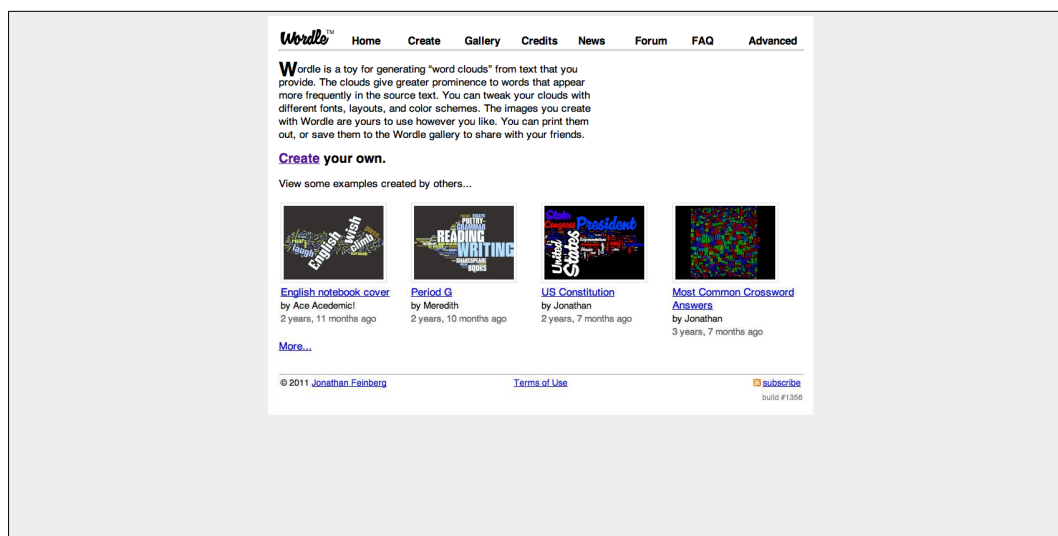


Ilustración 8: página de inicio del programa Wordle

La actividad que se propone para esta herramienta consiste en que el maestro cree una nube de palabras en inglés, a partir de un texto dado. Posteriormente, la nube se visualizará en la pizarra digital interactiva para que todos los alumnos a los que va destinada esta actividad puedan verlo. La actividad consiste en que los alumnos, a partir de las palabras presentes en la nube, seleccionen las palabras que consideren representativas para redactar una historia sencilla. Dicha historia puede ser inventada o creada a partir de otro cuento ya existente. El objetivo de la tarea es que los alumnos practiquen la producción escrita en el idioma extranjero, además de fomentar la creatividad. Lo que se va a evaluar es la narración creada a partir de las palabras de la nube de Wordle. Podrán hacer uso del diccionario para ayudarse en la redacción. Un ejemplo de actividad creada con ayuda de esta herramienta puede visualizarse en el Anexo 4 (actividad 2).

⁸ <http://www.wordle.net/>

4. CONCLUSIONES

A continuación, se exponen las conclusiones a partir de los objetivos propuestos al inicio del trabajo:

1. Usar las TAC para el aprendizaje de la asignatura de Lengua Inglesa en el tercer ciclo de Educación Primaria

La última parte del trabajo se ha centrado en la utilización de las TAC como medio para el aprendizaje de la Lengua Inglesa. Se ha intentado diseñar un ejemplo de proyecto educativo con el fin de mejorar la adquisición y comprensión de lengua extranjera de una manera diferente a la que se viene haciendo en estos días.

Para ello, y partiendo como base de una de las asignaturas del Grado de Maestro de Educación Primaria, concretamente la asignatura de Tecnologías de la información aplicadas al aprendizaje de la Lengua Inglesa, se han expuesto una serie de talleres como modelos para la adquisición y desarrollo de la lengua. Dado que la utilización de los recursos tecnológicos hace necesario un cierto dominio sobre los mismos, se ha orientado dichas tareas para ser aplicadas al último ciclo de Educación Primaria. Los nativos digitales, a estas edades, poseen gran maestría en temas tecnológicos.

2. Recoger lo establecido en la normativa nacional en lo que respecta al uso de las tecnologías en Educación Primaria.

Como todo proyecto en cuestiones educativas, hay que basarse en las leyes que regulan dichas prácticas. Por lo tanto, y a lo largo de todo el trabajo, se ha tenido presente lo que establece la ley referente al uso de las TIC en Educación Primaria.

No obstante, además de tener en cuenta las tecnologías en el ámbito educativo, el Real Decreto 1513/2006 establece una serie de competencias básicas que el alumno debe de adquirir al terminar la Educación Primaria. Una de las cuales se refiere por entero a las tecnologías de la información y la comunicación, esta es: Tratamiento de la información y competencia digital.

Por lo tanto, el alumno deberá de hacer un uso responsable y autónomo de las TIC como herramienta educativa.

3. Seleccionar recursos digitales para el aprendizaje de lengua inglesa

Dentro del marco metodológico se ha realizado una recopilación sobre algunos de los recursos digitales que se pueden utilizar para el aprendizaje de la Lengua Inglesa. Éstos se han seleccionado por su grado altamente motivador y a la vez eficaz para el logro del objetivo final.

Se han establecido una serie de recursos para cada destreza, así pues, para cuatro destrezas se han expuesto ocho ejemplos de herramientas adecuadas para ayudar a lograr la adquisición tanto del *Listening, Writing, Speaking y Reading*.

La finalidad es que los alumnos adquieran competencia de una manera divertida y las tecnologías lo hacen posible. Por tanto, el binomio que se establece entre los recursos digitales y la enseñanza-aprendizaje de la Lengua Inglesa es muy significativo.

4. Proponer actividades genuinas para cada una de las herramientas y talleres del proyecto de innovación educativa.

Cada taller está compuesto por dos materiales o herramientas tecnológicas. Los talleres, además de poseer una serie de objetivos generales que se adquieren a través del uso de dichas herramientas, contemplan ejemplos de actividades que se pueden llevar a la práctica en el aula. Algunas de las actividades tienen más aplicación que otras pero todas ellas son adecuadas para una mejora de la adquisición de una determinada destreza de la lengua inglesa.

Estas actividades, como ya se ha dicho, son un ejemplo de tareas que se pueden introducir en la programación de la materia de lengua inglesa como instrumentos para la mejora de dicha destreza. Los talleres son un buen ejemplo de tareas para mejorar y adquirir las destrezas básicas y necesarias de una manera amena y motivadora, requisito indispensable para atraer la atención de los educandos en estas edades.

5. PROSPECTIVA

La finalidad del proyecto ha sido, en líneas generales, profundizar en un tema tan relevante hoy en día para todos, como es el uso de herramientas en nuestras clases. Las TIC han invadido no solo las aulas, también ha entrado en el ámbito familiar. Forma parte del día a día y, por lo tanto, la manera en la que se adquiere conocimiento.

La manera de relacionar las TIC con la adquisición de las destrezas es el punto final del trabajo pero no por ello el menos importante. El diseño de talleres descritos anteriormente en el trabajo es un ejemplo de proyecto piloto para ser aplicado en las aulas del último ciclo de Educación Primaria. Como futura línea, pretendemos llevar a la práctica este proyecto piloto, para lo cual se llevará a cabo una recogida de información referente a su eficacia en los alumnos implicados en el proyecto del último ciclo de Educación Primaria. Una vez que se hayan obtenido resultados de estas tareas en cada uno de los talleres, se propondrá llevar a la práctica talleres similares en otros ciclos de Educación Primaria realizando una adaptación de los materiales empleados con los recursos digitales, así como de las actividades, de acuerdo con el nivel de conocimiento y destreza de los pupilos.

Por otro lado, otra línea de investigación futura, de mayor envergadura, es la recopilación de otros recursos TAC para cada una de las materias de Educación Primaria, además de la lengua inglesa, para lo cual no sólo estaría implicado el departamento de lenguas de un centro, si no que se debe contar con la participación de un mayor número de docentes de otras disciplinas, lo cual también conferiría un carácter interdisciplinar al proyecto en sí, muy en consonancia con lo que los postulados de Bolonia abogan en aras de establecer un modelo educativo multidisciplinar y multilingüe.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alzate Piedrahita, M.V. (2000). El texto escolar como instrumento pedagógico: Partidarios y detractores. *Revista de Ciencias Humanas*, 21. Recuperado de <http://www.utp.edu.co/~chumanas/revistas/revistas/rev21/alzate.htm>
- Barberá, E., Bolívar, A., Calvo, J.R., Coll, C., Fuster, J., García, M^aC., ... Yábar, J.M. (2000). La crisis de la educación científica ¿volver a lo básico o volver al constructivismo?. En A. Parcerisa Aran (Ed.), *El constructivismo en la práctica* (pp.33-45). Madrid, España: Editorial Grao.
- Bonvecchio De Aruani, M. y Maggioni, B. (2006). *Evaluación de los aprendizajes. Manual para docentes*. Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas.
- Cibernidad. (29 de octubre de 2007). *Manuel Castells. La Era de la Información*. Recuperado de <http://cibernidadmx.blogspot.com.es/2007/10/manuel-castells-la-era-de-la-informacin.html>
- De Pablos Pons J., Area Moreira M., Valverde Berrocoso J. y Correa Gorospe J.M., (2010). *Políticas educativas y buenas prácticas con TIC*. Barcelona: Graó
- García, A. y González, I. (2006). *Uso pedagógico de materiales y recursos educativos de las TIC: sus ventajas en el aula*. Universidad de Salamanca. Recuperado de http://www.eyg-fere.com/TICC/archivos_ticc/AnayLuis.pdf.
- Gardner, H. (1993). *Inteligencias múltiples: la teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.
- Gros Salvat, B. (2002). Constructivismo y diseños de entornos virtuales de aprendizaje. *Revista de educación*, 328, 225-248. Recuperado de <http://www.educacion.gob.es/dctm/revista-de-educacion/articulosre228/re3281310861.pdf?documentId=0901e72b8125940d>
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, de 4 de mayo de 2006.
- Lozano, R. (2011). *Las 'TIC/TAC': de las tecnologías de la información y comunicación a las tecnologías del aprendizaje y del conocimiento*. *Anuario ThinkEPI*, 5. Recuperado de <http://www.thinkepi.net/las-tic-tac-de-las-tecnologias-de-la-informacion-y-comunicacion-a-las-tecnologias-del-aprendizaje-y-del-conocimiento>

Orden de 12 de julio de 2007, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 173, de 20 de julio de 2007.

Parlamento europeo y Consejo de la Unión Europea (2006), Recomendación n.º 2006/962/CE del Parlamento Europeo y el Consejo de 18 de diciembre de 2006 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente. *Diario oficial*, L 394, de 30 de diciembre de 2006. Recuperado de <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:es:PDF>.

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9 (5). Recuperado de <http://www.marcprensky.com/writing/prensky - digital natives, digital immigrants - part1.pdf>

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 de diciembre de 2006.

Suazo Díaz, S. (2006). La Teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner. En S. Suazo Díaz. *Inteligencias Múltiples/ Multiple Intelligences* (pp. 15-30). Puerto Rico: Editorial La Universidad de Puerto Rico.

Totemguard. (2011). *Mapa conceptual: Recursos TIC para desarrollar las inteligencias múltiples de Howard Gardner*. Recuperado de <http://www.totemguard.com/aulatotem/2011/10/mapa-conceptual-recursos-tic-para-desarrollar-las-inteligencias-multiples-de-howard-gardner/>

Universidad Internacional de La Rioja. (2012). *Tecnologías de la información aplicadas al aprendizaje de la Lengua Inglesa*. Recuperado de http://primaria.unir.net/cursos/gmopt32PER22_P24.

ANEXOS

ANEXO 1. ACTIVIDADES TALLER LISTENING

Texto utilizado en grabaciones tanto en la herramienta Listen and Write como Voki:

My name is Patricia and I am from Santander, a city in northern Spain. Santander is near a town called Laredo. Laredo has a great beach called Playa de Salve. Its name is famous because Charles V, King of Spain, landed on the beach and said, "God, I was saved."

About the weather: The weather in Cantabria is changing, it rains a lot and is usually very cold. So you have to take your coat, your gloves, and your scarf most of the time.

In winter I usually go to the snow, I love skiing. And in the summer I like going to the beach, sunbathing and swimming in the sea.

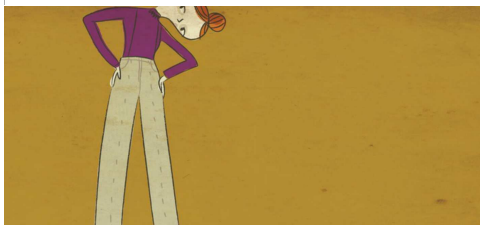
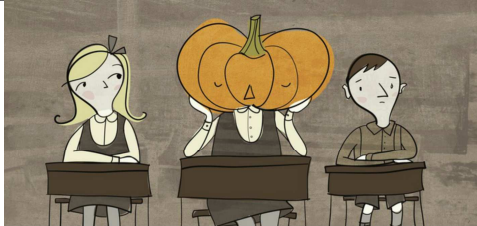
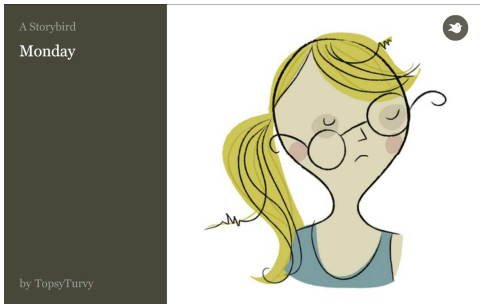
What is the weather like in your country?

Preguntas de comprensión oral:

1. Where does Patricia live?
2. Where is Patricia?
3. What is the weather like in her city?
4. What does she wear when it is cold?
5. What is her favourite sport?
6. What does she like doing in the summer?
7. Who was Charles V?
8. Why is it called Beach Saved?
9. Who landed in Laredo?
10. Answer to the last question

ANEXO 2. ACTIVIDADES TALLER READING

Actividad 1. Ejemplo de cuento creado en Storybird



Ejemplo de preguntas para contestar sobre el cuento:

1. Does she like Mondays?
2. Why kind of things can she do at weekends?
3. She has to wake up early to go to school, but she can't _____ early.
4. The teacher tells her _____ because she falls _____ in the middle of a test.
5. Why is she sad?
6. What kind of activity does she have after school?
7. What happens when she begins to dance?
8. What did ballet teacher and the examiner tell her?
9. Why was her mum unhappy?

Actividad 2. Ejemplo de historia creada en Reading Planet

Welcome
Login | Join the Club

RIF READING PLANET

HOME

ACTIVITY LAB

GAME STATION

BOOK ZONE

EXPRESS YOURSELF

SEND TO A FRIEND

Story Maker

1 2 3 4

Step 4

Your story has been created just for you! If you'd like to add to your story, you can fill in your words into the box. If you like it just the way it is, click DONE.

Trouble at the Zoo
Ted was planning to go to the zoo, but he heard that the **snake** was missing. Where could it be hiding? He decided to help save the day and find the **snake**.

He decided to bring a his **hammer** and his **bear** to help his search. Then he had an idea. He used his **bear** to play a song, and then he started singing. His music was so wonderful, that the **snake** came out of hiding to hear the song. Then the zookeeper came out, and thanked **Ted** for saving the day! Everyone was so happy!

DONE!

back

Preguntas tipo para comprensión lectora:

1. What is the protagonist name?
2. Where did he want to go?
3. Which toy does he bring to the zoo?
4. What happened at the zoo?
5. What is lost?
6. Why did the bear sing?
7. Who captured the snake?
8. Why is the snake found?
9. What happens at the end of the story?

ANEXO 3. ACTIVIDADES TALLER SPEAKING

Actividad 1. Ejemplo de debate creado en Voxopop

Topic: The weather in your country.

Teacher: My name is Patricia and I live in New York. I've been living in NY since 1998. It is quite cold in winter; the streets are snowy. People have to take their coats, scarf and gloves to keep warm. But I love it. I prefer a cold weather than a hot one. What's the weather like in your country?

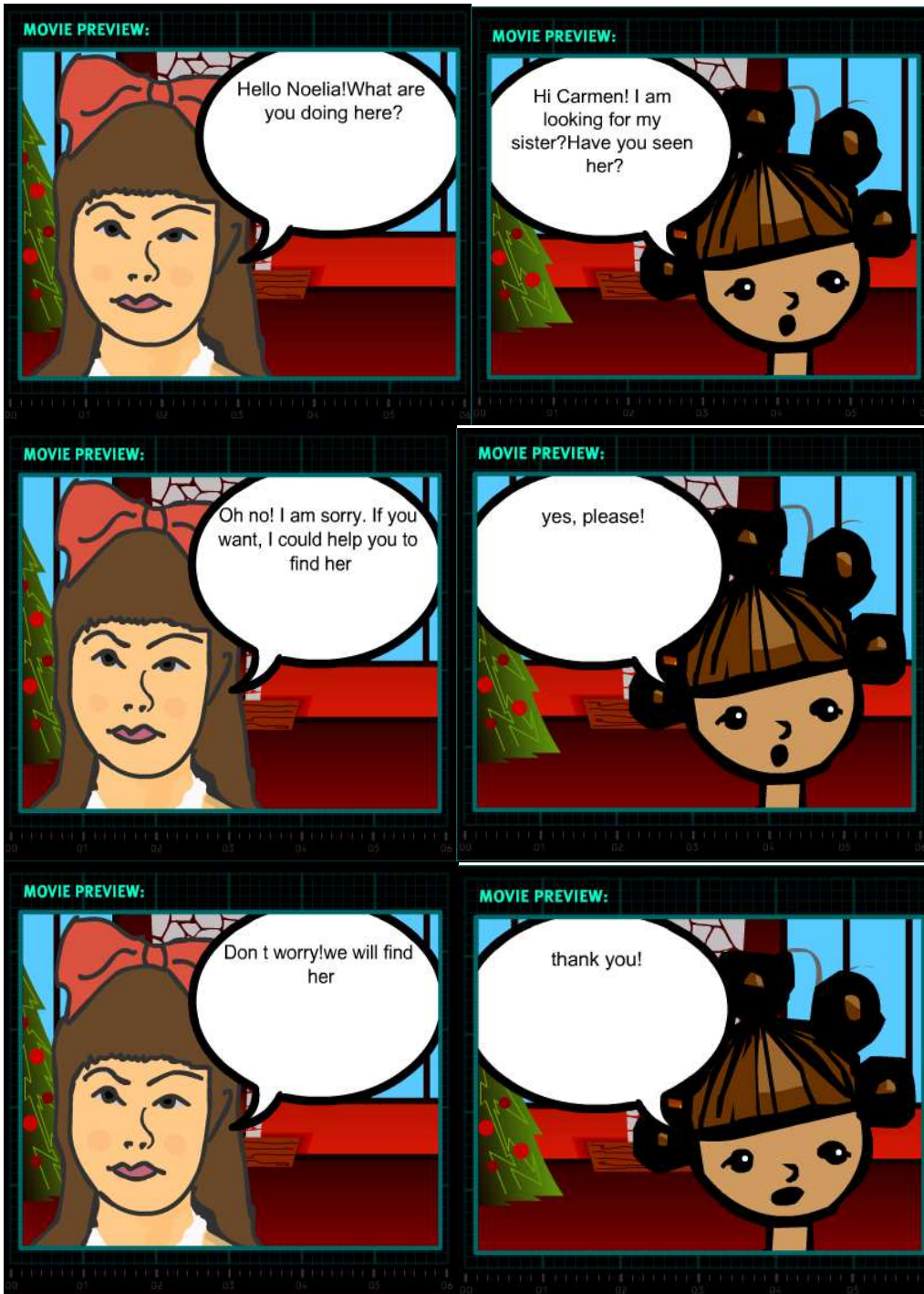
Pupil: My name is Pablo and I live in Australia. I've been living here for 10 years. The weather in Australia is very good. It's hot every year. I usually wear short trousers and a T-shirt. In summer, the temperature is so high but, we have fabulous beaches where you can swim. What's the weather like in your country?

Actividad 2. Ejemplo de ejemplo de preguntas emitidas por estudiantes extranjeros en una videoconferencia con alumnos implicados en el proyecto a través de la herramienta Skype.

1. What is your name?
2. Where do you live?
3. What is the weather like in your city?
4. What clothes do you usually wear to go to school?
5. What activities do you play outside the school?
6. Have you got any brothers or sisters?
7. Do you like playing football?
8. Do you speak Spanish?
9. Have you ever been to Spain?

ANEXO 4. ACTIVIDADES TALLER WRITING

Actividad 1. Dvolver Moviemaker: ejemplo de diálogo



Actividad 2. Wordle: ejemplo de nube de palabras

El alumno, una vez que ha visualizado esta nube de palabras, podrá crear su historia. Por ejemplo, con la palabra *pig* se puede narrar la historia de los tres cerditos. Con las palabras *prince* y *king* puede narrarse una historia de castillos con reyes y reinas o también puede escoger las palabras *pilot* y *Ferrari* y crear una historia basada en coches de carreras.