

TRABAJO DE FIN DE GRADO

El aprendizaje móvil “m-Learning” como apoyo al aprendizaje de la lengua inglesa en Educación Primaria.

Alberto Bailón Sarmiento

Tutora: Beatriz Tarancón



Universidad de Valladolid

Índice

1. Introducción	3
2. Objetivos	4
3. Metodología	6
4. Justificación.....	9
5. Fundamentación teórica	12
5.1 Definiciones de TIC	12
5.2 Elementos TIC relacionados con la educación.....	14
5.3 Relación entre TIC y aprendizaje de un segundo idioma (inglés).....	16
5.4 Definición y características del m-Learning	18
5.4.1 M-Learning frente a otros métodos	18
5.4.2 Ventajas y desventajas del m-Learning	22
5.5 Las redes sociales y el “ <i>m-Learning</i> ”	24
5.6 Principales usos del m-Learning y redes sociales.....	26
5.7 Estrategias para el uso del m-Learning	26
6. Propuesta didáctica.....	28
6.1 Contexto	28
6.3 Desarrollo de las actividades.....	28
7. Conclusiones	48
8. Bibliografía	49
9. Anexos.....	53

Resumen

El propósito de este trabajo de investigación es profundizar en un método de enseñanza basado en las tecnologías de la información y la comunicación. Estamos ante un trabajo de carácter documental, donde exponemos cierta información, y posteriormente la analizamos y la comentamos desde la perspectiva educativa. Definiremos dos conceptos que trabajaremos a lo largo de todo el trabajo, las TIC y el *m-Learning*, desde la perspectiva de diferentes autores. También analizaremos estudios estadísticos acerca del uso de las TIC en España y en Europa, basándonos en datos reales de fuentes fiables. Paralelamente hablaremos de diferentes formas en las que se puede aplicar el método *m-Learning* en el aula. Finalmente diseñaremos una propuesta didáctica de actividades de apoyo y refuerzo a la enseñanza de una primera lengua extranjera, concretamente el inglés.

Palabras clave: TIC, *m-Learning*, inglés, enseñanza, lengua extranjera.

Abstract

The purpose of this essay is to obtain a deeper understanding of a learning method based on communication and information technologies. It is a methodological work, where we offer some information, and then we analyze and comment it from an educational point of view. We will define the two main concepts implied in this work: ICTs and *m-Learning* from different authors' point of view. Moreover, we will analyze statistical studies about the use of ICTs both in Spain and in Europe from real sources. In the same way, we will talk about different forms to apply the *m-Learning* method in the classroom. Finally, we will design a didactic proposal, whose activities aim at supporting and reinforcing the learning process of a foreign language, namely English.

Key words: TIC, *m-Learning*, English, teaching, foreign language.

1. Introducción

La introducción de las nuevas tecnologías en educación ha supuesto una ingente revolución en todos sus campos, mejorando la comunicación y el interés por aprender.

Carlos Hernán (2011) define *m-Learning* como el proceso metodológico de enseñanza y aprendizaje a través de dispositivos móviles, tales como teléfonos móviles, celulares, i-pods, entre otros dispositivos de capacidad inalámbrica, proporcionando a los estudiantes que se encuentren en constante desplazamiento, el acceso a la educación a distancia y virtual, con la finalidad de brindarles alternativas interactivas y de acceso educativo, ofreciendo así mayor flexibilidad para aprender en el momento que decida y en el lugar que lo requiera.

Como introducción, y con el fin de comprender el sentido de este trabajo, es fundamental plantear varias preguntas que trataremos de responder en el desarrollo del mismo. Estas preguntas son: *¿Cómo podemos fomentar o potenciar la enseñanza bilingüe mediante las TIC? ¿Qué es el m-Learning? ¿Cuáles son las ventajas del m-Learning? ¿Esta metodología presenta alguna desventaja?*

Según se expone en el *Educational Portal of the Americas Department of Human Development, Education and Culture*, de junio de 2012, artículo 147, hemos estado expuestos a un gran cambio en educación relacionado con los métodos de enseñanza. Unos años atrás, los teléfonos móviles y las tablets estaban prohibidos en las clases, y tras una serie de cambios han pasado a ser fieles compañeros que nos dan acceso a grandes fuentes de información y aprendizaje.

Basándonos en la idea que nos brinda el portal informativo tecnológico de Monterrey, en el cual encontramos el artículo: “Cambios disruptivos en educación por el uso de la tecnología e Internet” podemos observar que ha habido y hay cambios en la educación, tanto en su método como la tecnología utilizada, y ahí es donde entra en juego el concepto de *m-Learning*.

2. Objetivos

Objetivos del trabajo de investigación:

- Reflexionar sobre la evolución en la metodología y el uso de las TIC en el aula de idiomas.
- Extraer datos e información de fuentes variadas como apoyo para profundizar en nuestro tema de investigación.
- Diseñar actividades para motivar al alumnado y reforzar el aprendizaje del inglés utilizando dispositivos digitales móviles.
- Aplicar las TIC (concretamente en la modalidad *m-Learning*) en la enseñanza del inglés.

Los objetivos generales de las TIC que queremos conseguir son los siguientes:

- Fomentar la alfabetización del alumno en el campo de las tecnologías, es decir, prepararlo para un futuro en el que la tecnología de la información y la comunicación avanzan a gran ritmo.
- Las TIC tienen un carácter innovador y creativo, por lo que otro objetivo es que los alumnos aprendan una nueva forma de comunicación con otros alumnos y con sus profesores.
- La cantidad de información que podemos encontrar en Internet es abrumadora, por lo que otro objetivo fundamental es que el alumno sepa discernir, filtrar y sintetizar la información que recibe de la red.
- Los alumnos pueden aprender muchas cosas fuera del aula, es decir, una vez acabada la clase, los alumnos pueden seguir aprendiendo de forma autónoma a través de sus dispositivos móviles.

Los objetivos para la etapa de Educación Primaria establecidos en la **LOMCE, Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, del consejo de educación, cultura y deporte, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria** que se relacionan de forma directa con nuestro trabajo son los siguientes:

1. Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
2. Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.
3. Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran

3. Metodología

En el apartado de metodología vamos a explicar el proceso seguido para el estudio, análisis y desarrollo del presente tema. En primer lugar, vamos a llevar a cabo una investigación sobre los estudios existentes acerca del *m-Learning* y acerca de las nuevas tecnologías de la información. Posteriormente, procederemos a hacer una propuesta didáctica que refleje cómo poner en práctica estas técnicas; asimismo mostraremos cómo usar diferentes tecnologías para enseñar una primera lengua extranjera, en concreto el inglés.

También comentaremos brevemente, en la propuesta didáctica, algunas de las aplicaciones existentes para dispositivos móviles en la actualidad relacionadas con la educación, y concretamente con la enseñanza del inglés.

El proceso seguido para realizar esta investigación se basa en la coexistencia de contenidos, objetivos, estándares y competencias tanto de las TIC como del inglés.

Es importante que en este apartado no nos olvidemos del currículo ordinario, y tengamos siempre en mente que las TIC son una herramienta más al servicio del aprendizaje. Esto quiere decir que, utilizando todos los recursos que están a nuestro alcance, debemos adaptarnos al contexto del grupo y a sus necesidades para optimizar el proceso de enseñanza.

En el pasado, los elementos que tradicionalmente se utilizaban en la clase de inglés eran el radiocasete, el vídeo o la televisión, pero en la actualidad todo se centraliza en un ordenador con conexión a Internet, aunque como también mencionamos podemos hacer multitud de actividades sin necesidad de conectarnos (offline). En todo este proceso altamente tecnológico, el profesor es el encargado de guiar el trabajo del alumno, especialmente si éste es de temprana edad. De esta forma, debemos ser cuidadosos al seleccionar los materiales que servirán a nuestros alumnos como refuerzo o como método de aprendizaje del inglés.

El alumno, gracias a estas tecnologías, puede trabajar a su ritmo, lo que conlleva que el aprendizaje sea mucho más eficaz porque el alumno avanza según su capacidad de asimilación y su progreso.

Una actitud fundamental que se genera en el alumnado es la motivación a partir de los conocimientos previos, es decir, si el alumno ya tiene una base relacionada con los lenguajes tecnológicos, podremos crear un conflicto cognitivo que despierte su motivación. Los medios de comunicación y las TIC suelen utilizar mucho este tipo de estrategias.

En relación con el inglés, debemos decir que para que los alumnos aprendan, tienen que adquirir un concepto, entenderlo, integrarlo y expresarlo; este proceso se ve facilitado por las TIC, puesto que se favorece esa situación comunicativa entre la clase y sus alumnos. Como consecuencia del acto comunicativo, y para su mejora, lo que buscamos es que los alumnos potencien sus habilidades básicas de comunicación (tanto escritas: *writing*, *reading* como orales: *speaking*, *listening*).

Para cada una de las habilidades podemos usar multitud de recursos.

Writing o expresión escrita: para mejorar esta habilidad, el alumno tendrá que escribir, evidentemente. Como ya hemos dicho, si lo hace mediante aplicaciones virtuales, como por ejemplo chats en las redes sociales, siempre vigilados por un profesor, o páginas interactivas en las que ellos puedan escribir, los alumnos podrán mejorar su escritura fomentando además su imaginación.

Reading o comprensión escrita: para mejorar esta habilidad, podemos encontrar en Internet infinidad de textos, o incluso podemos permitir que el alumno busque dichos textos a su gusto, para que después realice trabajos y potenciar así la lectoescritura. También hay en Internet muchos periódicos de los que el alumno se puede beneficiar, tanto leyendo como incidiendo en la competencia social y ciudadana.

Speaking o expresión oral. En esta habilidad básica los alumnos mejorarán su fluidez al hablar, para ello podemos proporcionarles a través de Internet actividades de doblaje de clips de películas, realización de vídeos en la que también mejoraría su lectura, o mediante exposiciones con la ayuda de Power point. Finalmente también podemos mencionar nuevamente los chats, que en la actualidad ofrecen también la capacidad de soportar vídeollamadas.

Listening o comprensión oral: en esta última habilidad los alumnos tendrán que poner en marcha su capacidad de escuchar y entender aquello que escuchan, y para ello

podemos apoyarnos en CDs, en vídeos, en canciones, en historias narradas, e incluso en nuestra propia voz.

Es importante que en todas y cada una de las habilidades intentemos ser cercanos a los alumnos, ya que esto influirá positivamente en su motivación y posteriormente en su aprendizaje.

4. Justificación

En lo relativo a la enseñanza del inglés a través de dispositivos móviles, no hay demasiados estudios por ser un tema relativamente nuevo, y los existentes no son muy destacados. Por esta razón daré a conocer diferentes estudios relacionados con la enseñanza y el aprendizaje a través del *m-Learning*.

Una de las razones por las que vamos a realizar este trabajo acerca del *m-Learning* es que es un tema que está a la orden del día. Es muy importante que los estudiantes puedan consultar sus apuntes o sus cosas en cualquier lugar, es decir, es como si llevaran todos los libros en la pesada mochila compactados en una tablet o en un ordenador portátil.

Otra razón es que la enseñanza del inglés con las *tablets* puede ser muy fácil y muy cómoda tanto para alumnos como para profesores. Esto es debido a que podemos agrupar en un solo dispositivo:

1. Audio para trabajar de forma individual o grupal.
2. Podemos mostrar a los alumnos textos para mejorar las habilidades lectura y comprensión.
3. Podemos trabajar el vocabulario o gramática mediante imágenes o vídeos.

La investigación acerca de las tecnologías móviles es muy interesante, porque el alumno es el protagonista de su aprendizaje, es el que decide dónde y cuándo accede a los contenidos y procede a su aprendizaje.

A pesar de que las TIC se aplican a campos muy interesantes, la aplicación en educación se puede llevar a cabo desde muchos enfoques, en nuestro caso la orientaremos a que los alumnos aprendan tanto inglés y desarrollen distintas habilidades a través de las tecnologías de la información y la comunicación.

Asimismo, es importante mencionar y describir brevemente las competencias básicas que aparecen en el **Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, del consejo de educación, cultura y deporte, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.**

Las competencias que aparecen en este decreto, están brevemente modificadas respecto a la ley anterior combinando algunas competencias como la competencia matemática con las ciencias y la tecnología. Otras son nuevas, como la competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

En nuestro caso hablaremos de las competencias que se trabajarán en la propuesta didáctica.

1.- Competencia digital

En cuanto al tratamiento, producción, obtención, evaluación, presentación e intercambio de información, los dispositivos que trabajaremos serán muy útiles para la ayuda a la alfabetización digital. Dicha alfabetización implica que nuestros alumnos sean autónomos, críticos y reflexivos a la hora de tratar la información.

2.- Competencia en comunicación lingüística

Para el aprendizaje de un primer idioma extranjero es muy importante que los estudiantes sepan cómo comunicarse, y que sepan hacerlo de forma correcta y fluida. En nuestra propuesta didáctica los estudiantes van a reforzar sus habilidades lingüísticas básicas, trabajando las distintas competencias (*listening, writing, reading, speaking*).

3.- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Para el desarrollo de esta competencia los alumnos han de sumergirse en una enseñanza integradora y global, para impartir los contenidos de esta manera debemos inculcarlos con otros lenguajes, como por ejemplo el de las TIC.

4.- Competencia en conciencia y expresiones culturales.

Implica conocer, apreciar, comprender y valorar el espíritu crítico, y utilizar las manifestaciones culturales y artísticas como algo que enriquece a la hora de participar en la vida cultural y la conservación del patrimonio cultural y artístico.

5.- Competencias sociales y cívicas.

Mediante los ambientes de aprendizaje creados mediante los trabajos cooperativos, los alumnos expresan y comparten su información, editan la información de otros y aprenden conceptos a través de sus compañeros.

6.- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Uno de nuestros objetivos principales es que los alumnos desarrollen estrategias y recursos para la resolución de conflictos, queremos que los alumnos combinen estas estrategias con los dispositivos digitales.

5. Fundamentación teórica

5.1 Definiciones de TIC

En el marco de las TIC, hay muchos autores que han propuesto definiciones. En este trabajo vamos a profundizar sobre algunas de ellas.

Las TIC, según Gil (2002), *“constituyen un conjunto de aplicaciones, sistemas, herramientas, técnicas y metodologías asociadas a la digitalización de señales analógicas, sonidos, textos e imágenes, manejables en tiempo real”*.

Por otra parte, Ochoa y Cordero (2002), establecen que *“son un conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), soportes y canales de comunicación, relacionados con el almacenamiento, procesamiento y la transmisión digitalizada de la información”*.

Thompson y Strickland, (2004) definen las tecnologías de información y comunicación, como *“aquellos dispositivos, herramientas, equipos y componentes electrónicos, capaces de manipular información que soportan el desarrollo y crecimiento económico de cualquier organización”*.

En la página web “tecnología educativa-chepo” podemos encontrar la definición y los componentes de las TIC, también podemos encontrar las definiciones de PNUD, Miratia y Guzmán, entre otras.

PNUD (2002) refleja en el informe de desarrollo de Venezuela que las TIC se pueden agrupar en dos grandes grupos. Uno de ellos está formado por la radio, la televisión y la telefonía convencional (las llama tecnologías tradicionales de la comunicación o TC). Como segundo grupo clasifica a las tecnologías de la información o TI, caracterizadas por la digitalización de registros de contenidos, como puede ser la informática. De acuerdo con esta definición de PNUD, las TIC son la suma de tecnología, comunicación e información.

Miratia (2005) en su artículo titulado “Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación” hace referencia a diferentes autores como Garcias (1996), quien agrupa las TIC en tres grandes sistemas, que son el video la informática y la telecomunicación.

La definición de Guzmán (2005), se encuentra en el documento “las TICS en los procesos de enseñanza y aprendizaje”, afirma “las TICS son el conjunto de sistemas y productos que captan la información del entorno, la almacenan, la procesan, la comunican y la hacen inteligible a las personas”.

De una forma resumida, Guzmán (2005) afirma que los seres humanos no solo somos capaces de crear una información o recibirla, sino que también somos capaces de sintetizarla y transformarla a nuestro gusto y necesidades. También nos dice que en la actualidad tenemos muchos elementos que nos hacen fácil y posible esa modificación de la información.

Bartolomé (1989) y Cabero (1996), dividen las TIC en tres grandes sistemas: video, la informática y la telecomunicación.

Estos tres sistemas abarcan una gran cantidad de medios de comunicación e información como por ejemplo el vídeo interactivo, el vídeo, el teletexto, la televisión o los sistemas multimedia.

Otras definiciones no menos importantes de TIC son, por ejemplo las de García-Valcárcel (1998), quien afirma en la revista “Las tics en los procesos de enseñanza aprendizaje” “son todos aquellos medios que surgen a raíz del desarrollo de la microelectrónica, fundamentalmente los sistemas de video, informática y telecomunicaciones”.

De otro modo, también existe una definición dada por La Ley Especial Contra Delitos informáticos (2001), que dice lo siguiente:

“Rama de la tecnología que se dedica al estudio, aplicación y procesamiento de data, lo cual involucra la obtención, creación, almacenamiento, administración, modificación, manejo, movimiento, control, visualización, distribución, intercambio, transmisión o recepción de información de forma automática, así como el desarrollo y uso de “hardware”, “firmware”, software”, cualquiera de sus componentes y todos los procedimientos asociados con el procesamiento de data”

Como reflexión ante esta definición, podemos resumirla afirmando que las TIC son una manera de utilizar y manipular la información mediante diferentes dispositivos.

A continuación estableceremos una relación entre las TIC y la educación, haciendo especial hincapié en los elementos fundamentales que hacen posible que los alumnos tengan acceso a información y posibilidad de almacenarla, sintetizarla, y compartirla.

5.2 Elementos TIC relacionados con la educación

Antes de profundizar en este apartado, es importante investigar sobre la implantación de las TIC en las aulas en España y en Europa, ya que es algo que ha entrado en nuestras vidas y en nuestras aulas en poco tiempo modificando de forma radical las técnicas de enseñanza y aprendizaje.

En primer lugar, investigaremos a nivel de Unión Europea, y posteriormente nos centraremos en España de forma más concreta.

En la actualidad, en Europa, los centros escolares están equipados para que sus alumnos puedan tener acceso a elementos digitales, tales como ordenadores, tabletas u otros dispositivos. Paralelamente cuentan con una conectividad que aumenta la interacción entre alumnos y profesores, es decir, que poseen web de centro, un correo o un entorno virtual.

Según la encuesta europea a centros escolares sobre las TIC en educación (Abril, 2013), en Europa los países más avanzados en este aspecto se encuentran al norte, y están clasificados en función de la media de ordenadores por alumno. Los países más desarrollados y que tienen más ordenadores por alumno son Dinamarca, Suecia y Noruega. En sentido opuesto nos encontramos con Italia, Rumania, Grecia, Turquía y Bulgaria.

Según la misma encuesta, en relación con los ordenadores, los centros tienen una sala de informática acondicionada con ordenadores de sobremesa, pero esto está cambiando y podemos encontrar ordenadores por otras estancias del centro como pueden ser los pasillos o la biblioteca. Asimismo, se afirma que estamos evolucionando hacia el uso de portátiles o tabletas como apoyo o sustitución del ordenador de sobremesa. Bulgaria, Grecia, Malta y Rumania poseen un mayor porcentaje de ordenadores en sus aulas de informática, en cambio Dinamarca y Noruega tienen las cifras más bajas de ordenadores en aulas de informática porque se encuentran en otros lugares del centro.

También influye el curso en el que se centren las investigaciones, ya que los datos cambian si se analiza el primer ciclo o el tercero. A medida que se avanza en edad, se aumenta el número de ordenadores por niño.

Otro equipamiento TIC muy importante en educación es la pizarra digital, que es un dispositivo donde se refleja la imagen del ordenador, y desde donde podemos manejar el ordenador con las manos o con un bolígrafo especial. De media en Europa encontramos una pizarra digital por cada cien alumnos, pero hay diferencias considerables entre los países de Europa, ya que en Malta, Dinamarca, Irlanda, Noruega y España es donde más pizarras encontramos por cada cien alumnos así como en Austria, Bulgaria, Croacia, Francia, Grecia, Lituania, Luxemburgo, Polonia, Rumania y Turquía encontramos menos de una pizarra por cada cien alumnos (INTEF, 2013)

En cuanto a nuestro país en concreto, España se encuentra entre los países con más ordenadores por cada cien alumnos en todos los niveles de la educación primaria. En España varía mucho el número de ordenadores por alumno observando los cursos de forma independiente, es decir, que en cuarto curso hay más ordenadores de media que en Europa, pero en segundo de la ESO esta cifra es muy inferior a la media europea. En cuanto a la pizarra digital, España se encuentra por encima de la media de pizarras por cada cien alumnos. También es mayor en España el porcentaje de centros que emplean estrategias mediante TIC que en Europa, pero como hemos dicho anteriormente está por detrás de los países del norte como Dinamarca o Finlandia.

Otros elementos que pueden tener vocación educativa pueden ser la cámara de fotos, la grabadora de sonidos y de vídeos, el bluetooth y las aplicaciones. La cámara de fotos puede servir a los alumnos para capturar imágenes y guardarlas como si de un cuaderno se tratara, o para poder entregar trabajos a través de Internet. La grabadora de sonidos y de vídeos puede servir a los alumnos para grabar podcasts o vídeos y dejar constancia de cualquier cosa que hagan en casa o en clase. Con el bluetooth los alumnos pueden intercambiar todo este material citado anteriormente. Con las aplicaciones disponibles en las diferentes plataformas (Android, iOS etc.) los alumnos pueden desplegar al máximo su potencial, estoy hablando por ejemplo de servicios de mensajería, de idiomas, geo localizadores, aplicaciones científicas o de carácter enciclopédico.

El uso de las TIC en las aulas es un elemento fundamental para buscar información, sintetizarla, filtrarla y compartirla.

Cabe decir que no todos los colegios tienen la misma suerte y, algunos colegios tienen mucha más tecnología que otros. Pero es posible asegurar que en un futuro las tecnologías de información y comunicación llegarán a todas las aulas.

También cabe mencionar que hay centros que se encuentran en pleno desarrollo, es decir, que tienen recursos como ordenadores portátiles o tablets, pero no tienen el ancho de banda suficiente para que todos los dispositivos funcionen a la velocidad deseada.

Todos estos datos han sido extraídos de la encuesta europea a centros escolares, del Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF).

5.3 Relación entre TIC y aprendizaje de un segundo idioma (inglés)

En este apartado vamos a relacionar la enseñanza de los conceptos del currículo de una primera lengua extranjera, en este caso el inglés, con las tecnologías de la información y la comunicación.

Mediante las TIC, el alumno será capaz de aprender el inglés desde otra perspectiva, mucho más productiva que la obtenida mediante una enseñanza tradicional. De este modo, el alumno será capaz de encontrar y despertar sus inquietudes, que es algo fundamental para su aprendizaje, el alumno sentirá esa motivación por aprender y por construir su aprendizaje.

Como experiencias educativas relacionadas con las TIC, para poder entender mejor los objetivos del *m-Learning* y nos pueda servir como ejemplo de ello, son las siguientes.

Visita guiada: es un método de enseñanza en el que el estudiante consigue aprender de forma activa visitando diferentes sitios Web, participando en juegos o pruebas para sacar el mayor partido desde el punto de vista educativo. Esto podemos encontrarlo en la página web América Learning & media, en su artículo titulado “*m-Learning, experiencias actuales y clasificación de tendencias*”

Según la revista *el m-Learning y los procesos de aprendizaje* de Miguel Ángel Conde, Carlos Muñoz y Francisco José García, hay diferentes ámbitos de investigación que cumplen todas las características del *m-Learning* y son las siguientes.

Herramientas de comunicación: hay algunos autores como Krassie Petrova que proponen algunos sistemas de aprendizaje basados en sistemas de mensajería instantánea entre profesores y alumnos. También propone un portal que da apoyo a la comunicación y a la gestión de los contenidos.

Sistemas con conciencia textual: el usuario según su situación en un momento determinado va a recibir unos contenidos u otros. La autora Basaeed basa su propuesta de aprendizaje en una capa intermedia de servicios Web de adaptación textual.

Sistemas de adaptación de contenidos: Permiten la adaptación de los contenidos para obtener el máximo rendimiento desde el punto de vista pedagógico. Brusilovsky (2001) describe distintas técnicas utilizadas para adaptar los contenidos: alteración de fragmentos, atenuación de fragmentos, inserción/eliminación de fragmentos, ordenación de fragmentos, técnica basada en marcos, texto expansible etc.

Juegos educativos: favorecen el aprendizaje promoviendo habilidades como la reflexión, fortalecimiento de conceptos diseño de estrategias o solución de problemas.

Integración de sistemas de movilidad en LMS (*Learning Management System*): permiten que los contenidos, recursos, actividades sean accesibles a través de un dispositivo móvil, y se adapten a las necesidades tecnológicas de estos medios. Un estudio de una universidad de Athabasca investigó acerca de cómo aplicar estos sistemas a la plataforma Moodle, convirtiéndola en *mobile Moodle*, aunque son adaptaciones muy específicas y parciales.

Adaptación de contenidos a estándares y su visualización en dispositivos móviles: resalta el uso de estándares y especificaciones en cualquier campo relativo al aprendizaje y la informática. Todos los contenidos deben ser visibles en el dispositivo móvil. iniciativas como Pocket SCORM Run-Time Environment (RTE), una aplicación independiente que permite el envío de contenidos SCORM (*Sharable Content Object Reference Mode*) adaptados a las pantallas de los dispositivos.

5.4 Definición y características del *m-Learning*

El *m-Learning* es el proceso de enseñanza-aprendizaje que se lleva a cabo en cualquier lugar y momento gracias al uso de dispositivos móviles con conexión inalámbrica que nos permiten acceder a la información a través de la red. Algunos autores han definido *m-Learning* de la siguiente manera.

En el monográfico SCOPEO nº 3, un observatorio de formación en red de la universidad de Salamanca, titulado “m-Learning, en España Portugal y América Latina” podemos encontrar las siguientes definiciones.

Traxler (2005) describe *Mobile Learning* como “cualquier acción educativa donde las tecnologías dominantes son móviles”.

En el *Journal of Educational Technology & Society* publicado por el International Forum of Educational Technology and Society el mismo autor define *m-Learning* como: “*wireless and digital devices and technologies, generally produced for the public, used by a learner as he or she participates in higher education*”. Lo que quiere decir que *m-Learning* se basa en aparatos y tecnología producida para el público y que es usada por el estudiante, en el que él mismo es partícipe de su aprendizaje.

Quinn (2000) como “un tipo de *e-learning* a través de dispositivos móviles”. Sin embargo, O'Malley et al. (2003) y otros autores como Keegan (2005) describen *Mobile Learning* como “aquel aprendizaje que tiene lugar cuando el estudiante no se encuentra en un lugar determinado o fijo” o bien como “el aprendizaje que tiene lugar cuando el estudiante se beneficia de las oportunidades de aprendizaje ofrecidas por las tecnologías móviles”.

Finalmente, la iniciativa MoLeNET (2009) describe *Mobile Learning* como “la explotación de tecnologías ubicuas de mano, juntamente con redes para facilitar, apoyar, mejorar y ampliar el alcance de la enseñanza y el aprendizaje”

Laurillard (2007) afirma que “*mobile Learning* es el acceso, la personalización, la participación, la inclusión y el control de los estudiantes sobre el propio aprendizaje”.

5.4.1 M-Learning frente a otros métodos

Paralelamente al *m-Learning*, hay otros métodos de enseñanza que están relacionados también con las TIC. Estos dos métodos se llaman *e-Learning* y *b-Learning* (también llamado aprendizaje mixto).

Algunas de las características más importantes del *e-learning* según el Centro de Formación Permanente (CFP) de la universidad de Sevilla son:

- Los estudiantes pueden realizar el curso en su casa u otro lugar fuera de clase teniendo acceso a todo tipo de contenidos a cualquier hora.
- El alumno es el centro participando en la construcción de su conocimiento creando el itinerario de aprendizaje más acorde a sus intereses.
- El profesor orienta, guía y ayuda en los procesos de aprendizaje, es solo un transmisor de conocimientos.
- Rápida actualización de contenidos y comunicación constante entre alumno y profesor.

Podemos agrupar todas estas características en una sola definición, como puede ser la de F. J. García (2005)

Capacitación no presencial que, a través de plataformas tecnológicas, posibilita y flexibiliza el acceso y el tiempo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, adecuándolos a las habilidades, necesidades y disponibilidades de cada discente, además de garantizar ambientes de aprendizaje colaborativos mediante el uso de herramientas de comunicación síncrona y asíncrona, potenciando en suma el proceso de gestión basado en competencias.

J.C Gonzalez (2006) define *b-Learning* de la siguiente forma:

En B-Learning el formador asume de nuevo su rol tradicional, pero usa en beneficio propio el material didáctico que la informática e Internet le proporcionan, para ejercer su labor en dos frentes: como tutor on-line (tutorías a distancia) y como educador tradicional (cursos <presenciales). La forma en que combine ambas estrategias depende de las necesidades específicas de ese curso, dotando así a la formación online de una gran flexibilidad.

Paralelamente a estos métodos está el *U-Learning* o aprendizaje ubicuo. Es un método muy similar que según los autores del libro *U-Learning*, el futuro ya está aquí (2009) “el objetivo del u-Learning es permitir un verdadero aprendizaje autónomo haciendo uso de las amplias posibilidades que ofrecen las redes de telecomunicación y sus tecnologías asociadas”.

Según la guía para la implantación del MOBILE LEARNING de noviembre de 2013, hay varias características que definen el m-Learning, pero hemos decidido dividirlas en útiles y físicas. Paralelamente vamos a mencionar las características del artículo *mobile learning* de Carolina Izarra de Merida, julio de 2010.

Como características útiles, aquellas características que hacen del *m-Learning* una estrategia eficaz para la enseñanza-aprendizaje, podemos destacar las siguientes:

Flexible: la característica de flexibilidad indica que con el *m-Learning* podemos adaptarnos a multitud de situaciones y problemas relacionados con la educación y sus aspectos. Según la guía *mobile learning*, el teléfono móvil es un aliado las veinticuatro horas del día.

Inmediato: En cualquier momento podemos compartir cosas con nuestros alumnos o con otras personas, también los alumnos pueden obtener resultados de sus tareas de forma inmediata a través de internet o de plataformas virtuales. Lo que la guía dice es: “*just in time, just for me*” lo que el estudiante quiere cuando el estudiante lo quiere.

Ubicuo: en cualquier lugar podemos acceder a nuestros apuntes o notas sin problema, además de que podemos tomar fotos o notas de lugares o cosas interesantes en nuestro dispositivo si lo necesitamos. Según la guía, el *m-Learning* es la versión más actualizada de la educación a distancia con innumerables beneficios.

Motivante: estos aparatos hacen que los alumnos salgan de la tediosa rutina y aprendan cosas nuevas aunque ellos no sean conscientes de que están aprendiendo, y esto es en lo que consiste básicamente la motivación.

Accesible: esta estrategia hace que los alumnos puedan tener acceso a diferentes tipos de información y conceptos que pueden haberse sintetizado en cualquier otro lugar

del mundo. Según la guía, los estudiantes tienen acceso inmediato a los correos y avisos generados en tiempo real

Colaborativo: esto significa que los alumnos pueden descargar, modificar y volver a subir información a cualquier plataforma, lo que hace que sean partícipes de su propio aprendizaje.

Cooperativo: todos los alumnos pueden trabajar en grupo, pero con el *m-Learning* pueden hacerlo, además de en clase, también a distancia, y aprender cosas unos de otros.

Como características físicas podemos mencionar:

Pantalla táctil: los alumnos pueden manipular con sus propias manos la pantalla como si estuvieran en un ordenador y su dedo fuera el cursor del ratón, esto le aporta cercanía con los aparatos de nueva tecnología.

Sensores multifuncionales: no solo podrán manejar el dispositivo con las manos, sino que también pueden usar su voz como motor de búsqueda, o utilizar sensores de movimiento, temperatura etc.

Conexión a Internet: la conexión a Internet es importante para que el dispositivo pueda acceder a información colgada en la web, o para que las aplicaciones puedan funcionar correctamente. Muchos dispositivos no tienen Internet propio, pero la propiedad de conectarse a cualquier red mediante WiFi hace que tengan más posibilidades de tener Internet en cualquier lugar.

Acceso a apps: para tener acceso a las aplicaciones, tenemos que tener acceso a Internet, aunque muchas de ellas una vez descargadas ya no lo necesitan. En la actualidad hay millones de aplicaciones, y muchas de ellas se encargan de los mismos campos, es decir, que si por ejemplo buscamos una aplicación de traductor de texto, podremos encontrar muchas que se encarguen de esa función. En la guía mencionada el acceso a juegos de apoyo es algo muy importante porque impulsa la creatividad y la colaboración.

Portable: podemos llevar nuestro dispositivo móvil al lugar que queramos como si de un libro se tratara, al igual que nuestro teléfono móvil con acceso a internet. En el caso de los alumnos, pueden llevar su dispositivo e informarse de cualquier cosa que

deseen aprender en ese momento, además de compartir esa información con otros alumnos.

5.4.2 Ventajas y desventajas del m-Learning

5.4.2.1 Ventajas

A continuación detallaremos algunas ventajas del *m-Learning*, basándonos en la información del proyecto Escuela 2.0, una nueva educación para todos. Asimismo mencionaremos las ventajas que aparecen en la página *movilízate*, en el artículo *M-Learning*, otra forma de aprender y enseñar, del 19 de noviembre de 2014.

Acceso inmediato a los contenidos. El alumno puede consultar sus apuntes, o en Internet (si está al alcance) cualquier información que le pueda resultar interesante. El artículo de *movilízate* lo llama *aprendizaje anytime & anywhere* explicando que podemos usar los dispositivos cómo, cuándo y dónde queramos, prestando atención a las necesidades del estudiante.

Fácil comunicación entre alumno y profesor, además de potenciar la atención individualizada (interacción). El alumno puede preguntar dudas a su profesor mediante plataformas individuales, correo electrónico etc. En dicho artículo lo menciona como interacción instantánea entre alumno y profesor favoreciendo la retroalimentación y la correcta comprensión de los contenidos.

Los alumnos con necesidades específicas de aprendizaje se benefician también de sus ventajas porque en internet también hay contenidos adaptados a todos los niveles y dificultades.

El aprendizaje del alumno parte también de la base de su propio interés, es decir, el alumno se moverá en torno a sus propios intereses y necesidades.

Ayuda a los alumnos a estar más concentrados durante más tiempo, porque como he dicho anteriormente, están “entretenidos” mientras aprenden conceptos que les pueden resultar llamativos.

Algunas características nuevas que aparecen en la guía y que no aparecen en el proyecto son las siguientes.

Mayor Penetración: La telefonía móvil está al alcance de casi todos, en la actualidad hay casi un 100% de estudiantes con acceso a un teléfono móvil, por un 30% para el caso de los PCs/ Notebooks.

Tecnología más barata: El coste de adquisición de un dispositivo móvil es notablemente inferior al de un PC, lo cual puede contribuir también a reducir la brecha digital.

Mayor accesibilidad: Todos estos dispositivos móviles podrían estar conectados a redes y servicios, de acceso a Internet.

Mayor portabilidad y funcionalidad: Se puede tomar notas directamente en el dispositivo durante lecciones *outdoor*.

Aprendizaje colaborativo: La tecnología móvil favorece que los alumnos puedan compartir el desarrollo de determinadas actividades con distintos compañeros, creando grupos, compartiendo respuestas, etc.

Otras ventajas diferentes que aparecen en el “bright hub”, que es una página web donde podemos encontrar artículos de diferentes campos como tecnología, educación, negocios o ciencia. En el apartado de educación podemos encontrar la siguiente información:

There is a psychological factor; owning handheld devices increases student motivation and deepens the commitment to using and learning with them. Further, the present generation of students has a fascination with handhelds like PDAs, mobile phones and similar carry-around devices. The learning material is mostly colorful and inviting, which may prompt students to go back and forth and practice more.

Hay un factor psicológico en el *m-Learning*, que hace que los estudiantes, a causa de los dispositivos portátiles, tengan una fascinación especial. El material es colorido y atractivo, y esto hace que los alumnos practiquen más, y en consecuencia aprendan más.

Es un hecho que los dispositivos de mano tienen un precio más asequible que otros más grandes como un ordenador. De este modo más gente puede tener acceso a estos pequeños dispositivos.

5.4.2.2 Desventajas

Elevado precio de los dispositivos, pero se puede trabajar con dispositivos móviles en lugar de *tablets*, al alcance de la mayoría de la población hoy en día.

En la mayoría de los colegios, aunque haya *tablets*, el ancho de banda de Internet puede llegar a ser un problema, porque en muchos colegios no hay ese ancho de banda y la velocidad con la que funciona el dispositivo es lenta.

Si en algún momento estamos en clase usando las *tablets*, y se da el caso de que el internet falla, tendremos que cambiar todos nuestros objetivos y programación de ese día. También es importante que se posea internet portátil porque una *tablet* o un dispositivo sin Internet tiene menos utilidad.

Distracciones, debido a que los alumnos pueden ponerse a jugar en vez de trabajar, por la inmensa cantidad de opciones que estos dispositivos ofrecen.

Dispersión, los alumnos pueden desviarse de sus objetivos de búsqueda, por la amplia gama de información que podemos encontrar poniendo una sola palabra en un buscador de Internet.

Procesos educativos poco humanos, donde el contacto y la relación con el resto de la clase puede verse mermada debido a que se establece un patrón de relaciones basado en mensajería o a través de internet.

En cuanto a las desventajas mencionadas por la guía, podríamos destacar las siguientes.

Pantallas pequeñas de los móviles: Esto conlleva dificultades en la lectura de textos medianos, la cantidad de información visible es limitada y el desplazamiento continuo por la pantalla para leer toda la información.

Existen pocas aplicaciones educativas.

Dificultades o imposibilidad de instalar y usar determinado software.

5.5 Las redes sociales y el “m-Learning”

Las redes sociales son aquellos lugares y páginas de Internet donde la gente establece relaciones y comparte mensajes, fotos, videos, información etc. Para poder

entrar en las redes sociales, normalmente es necesario estar registrado con un correo electrónico.

Para dar una definición más científica y verídica, me voy a basar en el autor Orihuela, subdirector del Laboratorio de Comunicación Multimedia, “las redes sociales son los nuevos espacios virtuales en los que nos relacionamos y en los que construimos nuestra identidad” (Orihuela, 2008, p.59).

Según el cuestionario presente en el V estudio anual sobre redes sociales de 2014 (Europa o España), un 79% de la gente utiliza redes sociales, mientras que un 21% no las utiliza, pero este no es el dato más significativo, sino que esta cifra no aumentó con respecto al año anterior, debido a que los aumentos más notables se produjeron entre 2009 y 2011, donde se pasó de 51% al 75% de porcentaje de población que utilizaba las redes sociales.

Según este mismo estudio, las redes sociales más utilizadas son Facebook, twitter, YouTube Tuenti y google+, siendo Facebook utilizado por el 99% de los encuestados. También en este estudio se plasma la edad de la gente encuestada, que es básicamente gente joven con edades comprendidas entre 18 y 30 años. También desde 2011 han aumentado las visitas a estas redes vía móvil o vía tableta.

Según otra encuesta realizada por el ministerio del interior en Junio de 2014 a personas con edades comprendidas entre 10 y 17 años, el 60% de estos estudiantes utilizan las redes sociales y el Internet, a medida que aumenta su edad, también aumentan sus horas delante del ordenador.

Así pues, a la luz de varios estudios y encuestas que se incluirán en la bibliografía, la mayoría de los niños empiezan a utilizar las redes sociales alrededor de los diez años; por esta razón es fundamental que se establezca una mínima vigilancia en el uso de las redes sociales, por parte de los padres, o por parte de los tutores si se utilizan en clase.

Otro punto tratado en el estudio sobre smartphones y tablets, edición de enero de 2014, es el concepto de brecha digital, que consiste en la separación existente entre las personas que no han trabajado la competencia digital debido a su edad. En nuestras manos esta hacer que esta brecha disminuya a través de la formación de profesores en el campo de la tecnología de la información.

5.6 Principales usos del m-Learning y redes sociales en jóvenes y estudiantes

Según el mismo estudio de smartphones y tablets, editado en enero de 2014, los estudiantes pueden beneficiarse del *m-Learning* y las redes sociales para realizar diferentes actividades y con diferentes fines. Algunos de ellos son los siguientes:

Llamadas telefónicas: Como bien sabemos, los teléfonos móviles fueron creados principalmente para efectuar llamadas, pero con la evolución de estos en Smartphones, las llamadas se han ido perdiendo. Últimamente se han añadido las llamadas a través de las redes sociales, es una de las novedades de estas.

Mensajería instantánea: a través de la mensajería instantánea, los jóvenes son los que han desplazado a las llamadas a un segundo lugar, muchos de los estudiantes que poseen un Smartphone, utilizan este casi exclusivamente para la mensajería y para estar informado dentro de su grupo de amigos o estudiantes. También utilizan la mensajería presente en las redes sociales, donde pueden hablar y compartir enlaces e información con otras personas.

Publicación de vídeos y fotos: Entre las personas jóvenes la toma de una fotografía va unida prácticamente a una publicación, un 24% de los niños entre 11 y 14 años publica fotos y vídeos habitualmente en Internet.

Estas son las actividades más habituales que realizan los jóvenes dentro de las redes sociales pero ¿tiene algo que ver esto con el *m-Learning*? La respuesta es sí, porque los alumnos lo utilizan como mero entretenimiento, pero ¿y si lo utilizáramos para compartir información que nos sirviera para aprender conceptos nuevos?

5.7 Estrategias para el uso del m-Learning

Para poder hacer un uso adecuado del *m-Learning*, o sin ir tan lejos, solamente para implantarlo en la educación, se pueden remarcar tres estrategias fundamentales.

Recuperación de información (RI): En esta estrategia el estudiante es el que puede pedir una información concreta, es una comunicación unidireccional hacia el alumno.

Recopilación y análisis de información (RAI): En este periodo, el estudiante es el que recopila la información y la envía a un servidor para que sea analizada, esto hace

que cada alumno sea una parte significativa del aprendizaje y se cree un aprendizaje colectivo.

Comunicación, interacción y colaboración en redes (CICR): El aprendizaje se lleva a cabo con aplicaciones sociales interactivas, y aquí esencialmente es donde destaca el *m-Learning*, debido a que entramos en el campo de aprendizaje social que no está disponible en muchos otros medios.

Es importante que se dividan las estrategias de uso para el aprendizaje del *m-Learning* según el sentido en el que se dirige la información. Porque no es lo mismo que la información llegue al alumno y ahí se detenga el aprendizaje, o que dicho alumno reciba la información, la sintetice y la envíe para que otra persona pueda hacer básicamente lo mismo. Es la base principal del aprendizaje cooperativo, por el cual los alumnos van moldeando poco a poco conceptos y aprendiendo de sus compañeros, ya sea en clase o mediante el *m-Learning*.

El hecho de que las TIC empiecen a formar parte de la educación de nuestro país, y de cada vez más países del mundo, radica en que estas nos proporcionan una enseñanza cada vez más individualizada y adaptada a cada alumno. También es importante destacar que la planificación de cada actividad que realiza el profesor en su clase puede mejorar día a día con estos nuevos formatos, y que la variación de los procedimientos utilizados en clase al pasarlos a formato digital es una mejora presente e inevitable.

6. Propuesta didáctica

6.1 Contexto

En esta propuesta abordaremos cómo lograr diferentes objetivos incluidos en el aprendizaje del inglés mediante el uso de las tecnologías de la comunicación en la educación.

Vamos a esbozar un contexto de clase, las actividades estarán dirigidas a una clase con 21 alumnos, pertenecientes al tercer ciclo de primaria, concretamente al segundo curso, es decir, sexto curso de Educación Primaria. El nivel económico del colegio es medio-alto, para que así todos los alumnos tengan acceso directo a tablets, móviles o cualquier elemento que permita el trabajo grupal fuera del horario de clase.

La propuesta constará de seis actividades.

Las actividades diseñadas tienen como objetivo servir de apoyo para la consecución de contenidos que aparecen en el currículo de la LOMCE.

6.3 Desarrollo de las actividades

ACTIVIDAD 1. NUESTRO CUENTO

En esta actividad los estudiantes van a realizar diferentes creaciones literarias. Los alumnos van a trabajar sus habilidades de lectura y escritura a través de dispositivos digitales, como puede ser una tablet o un teléfono móvil. Los estudiantes trabajarán en parejas, lo que fomentará la interacción entre ellos y al trabajo en equipo.

Estructuras sintáctico- discursivas

Relaciones temporales (*when; before; after*).

Expresión de la existencia (*there is/are*); la entidad (*nouns and pronouns, articles, demonstratives*); la cualidad (*(very +) Adj.*).

Expresión del espacio (*prepositions and adverbs of location, position, distance, motion, direction, origin and arrangement*).

Estándares de aprendizaje evaluables

Estos estándares de aprendizaje están presentes en la LOMCE y se agrupan en comprensión de textos orales, comprensión de textos escritos, producción de textos

orales y producción de textos escritos. A continuación detallaré cuáles vamos a trabajar en la siguiente actividad.

Comprensión de textos orales

Comprende instrucciones, indicaciones, e información básica en notas, letreros y carteles en calles, tiendas, medios de transporte, cines, museos, colegios, y otros servicios y lugares públicos.

Comprensión de textos escritos

Comprende lo esencial de historias breves y bien estructuradas e identifica a los personajes principales, siempre y cuando la imagen y la acción conduzcan gran parte del argumento.

Producción de textos escritos

Comprende información esencial y localiza información específica en material informativo sencillo como menús, horarios, catálogos, listas de precios, anuncios, guías telefónicas, publicidad, folletos turísticos, programas culturales o de eventos, etc.

Recursos y materiales

Ipad con la aplicación “book creator”, que es una aplicación que permite al usuario crear sus propios libros digitales, compartirlos, guardarlos e incluso venderlos.

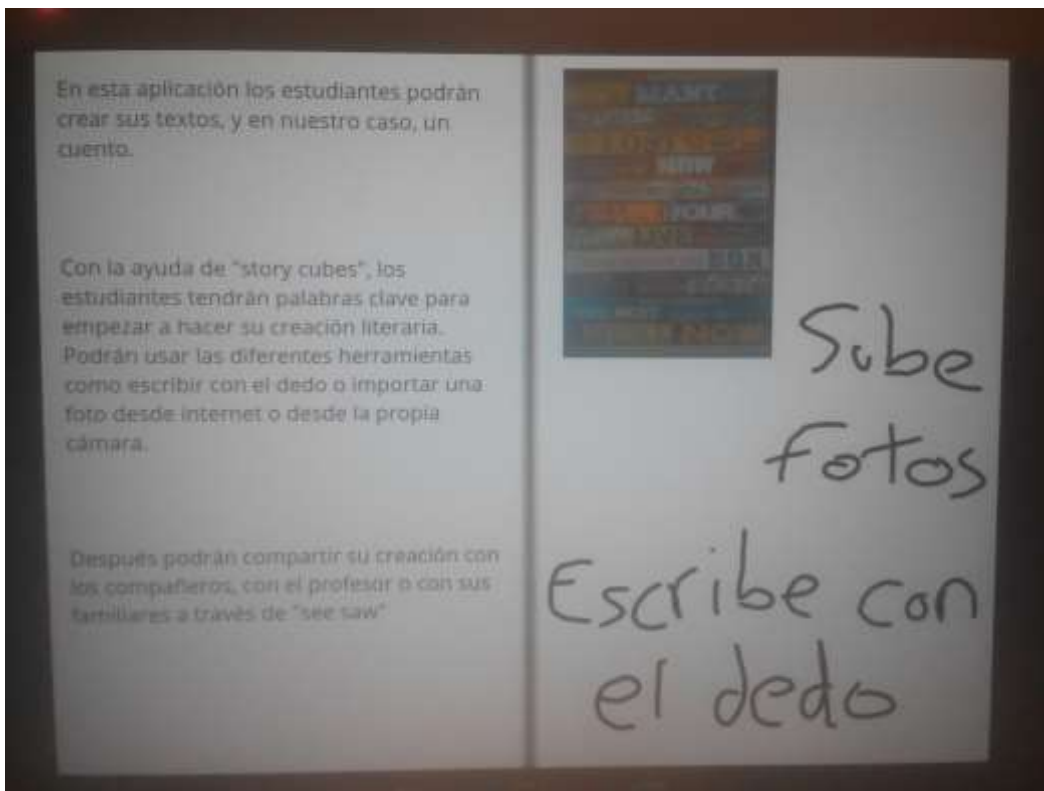


Fig. 1. Book Creator.

Aplicación “Story dice”, una aplicación en la que los estudiantes poseen diferentes dados y, al tocar la pantalla, los lanzan. Estos dados tienen diferentes imágenes que podemos utilizar para crear nuestro cuento. En nuestro siguiente caso por ejemplo usaríamos: pesa, trofeo, coche y gafas. Estas palabras tendrían que aparecer en la creación.



Fig.2. Story dice.

Aplicación See saw como plataforma virtual donde subir sus documentos y tareas. Hay una aplicación diferente dependiendo a quien va dirigida, es decir, existe una aplicación para padres, y otra para alumnos y profesores.

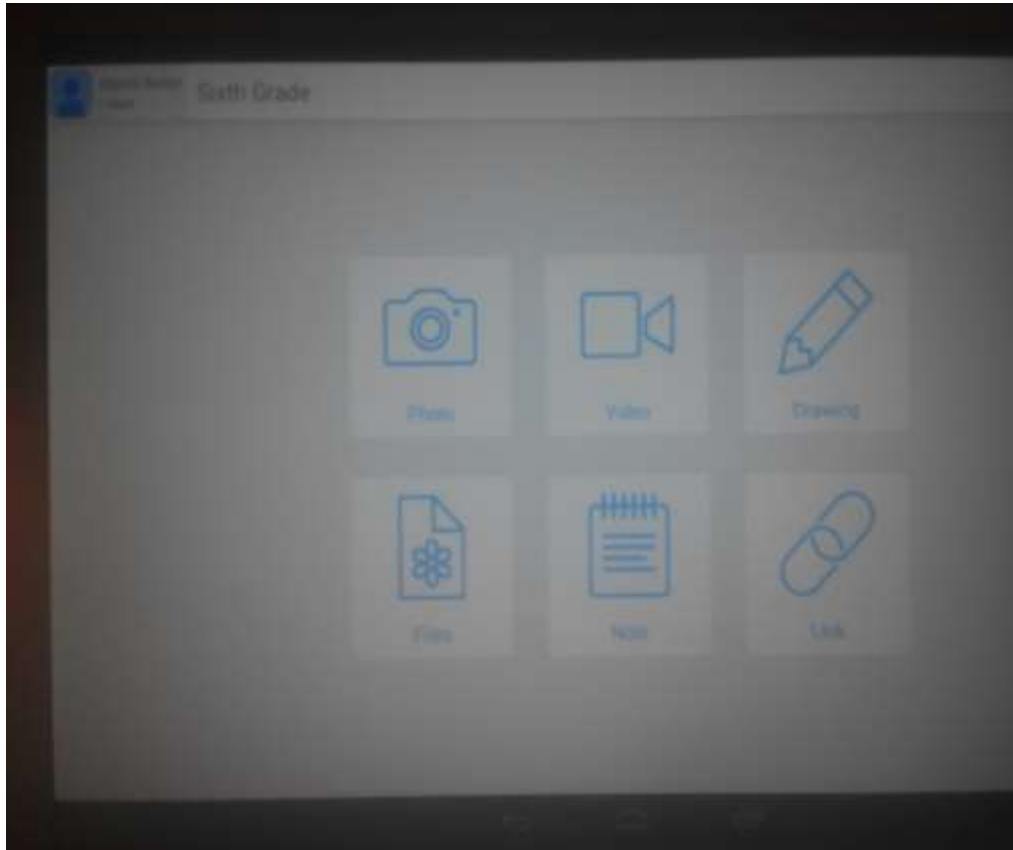


Fig.3. See Saw

Desarrollo

Esta actividad consiste en que los estudiantes, por medio de un dispositivo digital, sean capaces de crear un cuento o una creación literaria.

Objetivos que persigue esta actividad.

1. Aprender el manejo básico del ipad o Tablet.
2. Aprender a colaborar con los compañeros para la ejecución de tareas.
3. Reforzar las partes del cuento y mejorar la creatividad.
4. Aprender a usar diferentes aplicaciones para la creación de textos.

Vamos a estructurar esta actividad para dos sesiones:

Primera sesión:

En esta primera sesión vamos a dividir a la clase en pequeños grupos de dos o tres personas, y cada estudiante recibirá un iPad o Tablet. Todos los miembros del grupo van a participar en la creación del cuento comunicándose y trabajando en grupo.

Primero vamos a establecer los personajes y ambientes de nuestra creación. Para ello, utilizaremos la aplicación “Story dice”, una aplicación que ofrece unos dados virtuales con diferentes formas dibujadas; cada dibujo es una palabra que estará presente en su creación literaria. Para tirar los dados, los estudiantes tienen que deslizar el dedo por la pantalla o agitar el dispositivo.

Cuando un estudiante ha tirado los dados, tiene que elegir cuatro de las formas que han aparecido en los nueve dados; cada estudiante apuntará en su iPad los conceptos que han salido en la tirada de su compañero para no olvidarlos. Cuando tenemos las ocho palabras, podemos pasar al siguiente paso.

Más tarde los estudiantes van a esbozar una tabla para organizar sus ideas antes de empezar a redactar su cuento; esta tabla incluirá personajes, ambientes o lugares e ideas principales. Crearán la tabla en uno de los iPads donde todos los integrantes puedan ver y aportar ideas. Los estudiantes pueden crear la tabla en See saw que es la plataforma donde pueden subir tareas y que utilizarán en la siguiente sesión, ya que también permite dibujar.

Segunda sesión:

En esta sesión los estudiantes van a empezar a escribir su creación literaria en inglés. Los alumnos tendrán en sus iPad instalada la aplicación “book creator”. En esta segunda sesión, los alumnos van a redactar su cuento con los personajes, ambientes e ideas que anotaron en la sesión anterior. El profesor va a ayudar a los alumnos con palabras clave que pueden aparecer en el cuento, por ejemplo diciendo cómo empezar (*Once upon a time*) o con diferentes oraciones que puedan servirles de ayuda para expresar las ideas del día anterior.

Una vez todos los grupos tienen escrito su cuento, vamos a subirlo todos a la plataforma Seesaw. Se trata de una plataforma donde los estudiantes pueden subir fotos, audios y vídeos para que lo vean el resto de compañeros e incluso sus padres. Es muy

sencillo subir contenido a la aplicación, ya que cada estudiante tiene su perfil creado. Los alumnos van a subir su cuento en formato audio, leyendo de forma clara, prestando atención a la pronunciación y tras previo ensayo. Todos los estudiantes estarán registrados con su nombre y una contraseña.

ACTIVIDAD 2. FERIA DEL TURISMO

Como presentación de esta actividad de investigación en inglés, diremos que los estudiantes van a aprender a organizar un viaje, seleccionando y elaborando información con medios digitales.

Estructuras sintáctico- discursivas

Expresión de relaciones lógicas: conjunción (*and*); disyunción (*or*); oposición (*but*).

Expresión del aspecto puntual (*simple tenses*).

Expresión de la cantidad (*singular/plural*).

Expresión del tiempo (e.g. *quarter past five*).

Estándares de aprendizaje evaluables presentes en la LOMCE

Comprensión de textos orales:

Comprende mensajes y anuncios públicos que contengan instrucciones, indicaciones u otro tipo de información (por ejemplo, números, precios, horarios, en una estación o en unos grandes almacenes)

Comprende el sentido general y lo esencial y distingue los cambios de tema de programas de televisión u otro material audiovisual dentro de su área de interés (p. e. en los que se entrevista a jóvenes o personajes conocidos sobre temas cotidianos (por ejemplo, lo que les gusta hacer en su tiempo libre) o en los que se informa sobre actividades de ocio (teatro, cine, evento deportivo, etc.).

Producción de textos orales: expresión e interacción.

Hace presentaciones breves y sencillas, previamente preparadas y ensayadas, sobre temas cotidianos o de su interés.

Se desenvuelve en transacciones cotidianas (p. e. pedir en una tienda un producto y preguntar el precio).

Comprensión de textos escritos.

Comprende instrucciones, indicaciones, e información básica en notas, letreros y carteles en calles, tiendas, medios de transporte, cines, museos, colegios, y otros servicios y lugares públicos.

Comprende información esencial y localiza información específica en material informativo sencillo como menús, horarios, catálogos, listas de precios, anuncios, guías telefónicas, publicidad, folletos turísticos, programas culturales o de eventos, etc.

Producción de textos escritos. Expresión e interacción.

Completa un breve formulario o una ficha con sus datos personales

Recursos y materiales

Tablets con acceso a Internet.

Ficha para anotar los datos encontrados.

Pizarra digital para hacer la presentación oral.

Tablet con acceso a internet y las aplicaciones Mindboard classic, Prezi o Powerpoint y Beetag Reader.

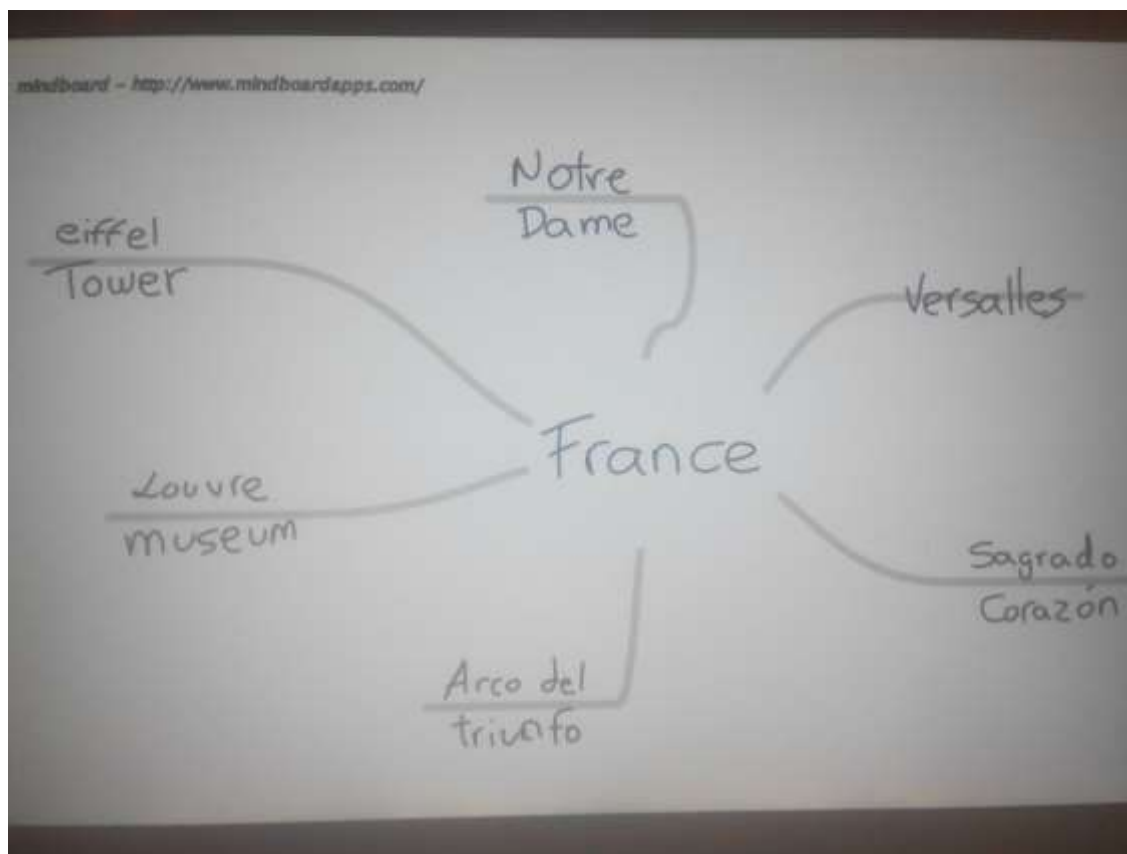


Fig.4. Mindboard classic.

Desarrollo

La actividad consiste en llevar a cabo una investigación a través de Internet para aprender a gestionar un viaje utilizando información de diferentes páginas Web. Posteriormente los estudiantes van a crear una breve exposición oral para publicitar todo aquello que han encontrado y creado, mediante un texto escrito y exposición oral.

Objetivos

1. Resolución de tareas en una situación real.
2. Presentar claramente en inglés la información de forma oral y escrita.
3. Trabajar en equipo realizando las tareas correspondientes
4. Conocer la información y recursos básicos para la realización de un viaje.

Vamos a estructurar esta actividad en cinco sesiones:

Primera sesión:

Empezaremos creando los grupos, y a cada uno de los grupos le asignaremos un continente y ellos asumirán el rol de agencia de viaje. En esta primera sesión, investigarán los diferentes países a visitar y sus ciudades, así como datos interesantes (lengua, moneda, geografía...). Para ayudar a los alumnos en esta investigación, vamos a crear diferentes códigos QR que vamos a colgar por la clase con diferentes páginas Web donde pueden encontrar datos interesantes acerca de cada continente. Los estudiantes van a acceder a esos códigos QR mediante la aplicación Beetag reader. De esta forma podemos controlar más la información a la que acceden nuestros alumnos.

Segunda sesión:

Los estudiantes van a realizar un mapa mental con todos los datos necesarios para realizar un viaje. Para hacer este mapa mental los grupos van a usar la aplicación Mindboard Classic, que es una aplicación en la que pueden crear mapas conceptuales tanto escribiendo con el teclado como con el dedo, con diferentes pinceles y diferentes colores. Explicamos a nuestros alumnos que en este esquema debe figurar la información importante de cada país elegido. Cada estudiante debe hacer un esquema con los lugares, monumentos a visitar o datos importantes.

Tercera sesión:

En esta tercera sesión los estudiantes van a elaborar una ficha con los datos reales encontrados en Internet, y que están a disposición del público. Tenemos que explicar a los estudiantes que traten de comparar los precios y traten de encontrar el más barato investigando varios lugares en Internet. El objetivo de esta tercera sesión es tener ya el viaje enmarcado sabiendo los lugares a visitar. En esta sesión los estudiantes ya saben el destino, y van a preparar los vuelos y desplazamientos a realizar, así como los hoteles donde podrían alojarse. También tienen que establecer todos los horarios de vuelos o desplazamientos. La ficha a rellenar puede verse en el Anexo 1.

Cuarta sesión:

En esta sesión los estudiantes van a preparar una exposición oral en la que van a promocionar su viaje. Para elaborar esta presentación, los estudiantes usarán el programa Powerpoint o la aplicación Prezi. Primero, los integrantes del grupo van a decidir de qué parte hablarán cada uno en la exposición, y después redactarán un pequeño texto que más tarde expondrán a sus compañeros con la ayuda de la pizarra digital con su esquema en Prezi o Powerpoint.

Quinta sesión:

En esta última sesión los grupos van a presentar ante sus compañeros el viaje que han preparado durante las cuatro sesiones anteriores. Los compañeros pueden hacer preguntas acerca de esta presentación o curiosidades que puedan tener acerca del país o continente del grupo que expone. El profesor establecerá el orden de exposición de sus alumnos y prestara atención a la pronunciación de la exposición.

ACTIVIDAD 3. RAZ-KIDS

Raz-kids es una aplicación disponible para la gran mayoría de las tablets. En esta aplicación los estudiantes pueden leer libros e historias para trabajar su comprensión escrita en inglés. En esta aplicación, además de leer cuentos e historias en inglés, tienen que contestar un cuestionario donde se refleja si han comprendido el texto leído. Los estudiantes pueden leer y escuchar al mismo tiempo.

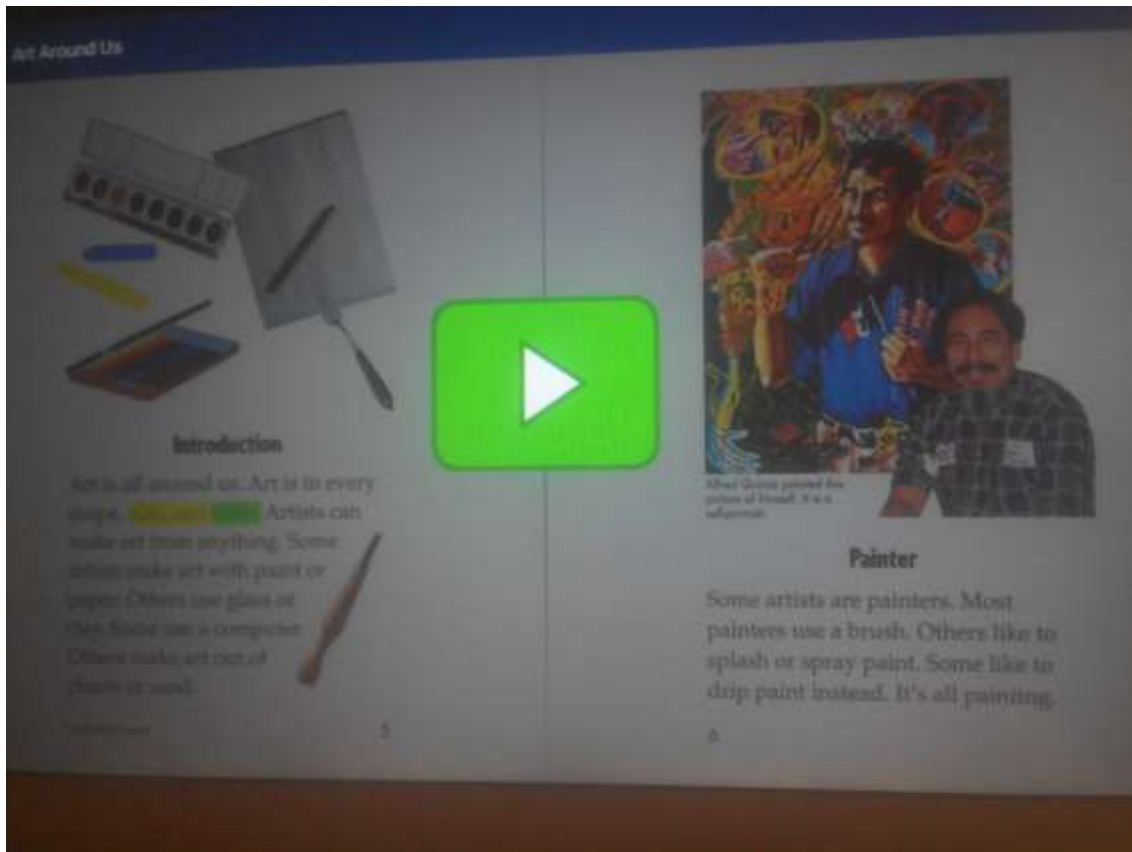


Fig.5. Raz-kids.

Una vez que el alumno ha terminado de leer, esto se guarda en su perfil y puede regresar para completar los niveles cuando el desee. La única desventaja de esta aplicación es el coste de la misma, pero si se tramita la suscripción desde el centro educativo, el coste por cada alumno se reduce notablemente.

Una vez que el estudiante ha completado el cuestionario, los porcentajes aparecen en la cuenta del profesor para que pueda ver el nivel de cada estudiante.

Estructuras sintáctico- discursivas

Expresión del aspecto puntual (*simple tenses*)

Afirmación: *affirmative sentences*.

Estándares de aprendizaje evaluables.

Comprensión de textos orales

Comprende el sentido general y lo esencial y distingue los cambios de tema de programas de televisión u otro material audiovisual dentro de su área de interés.

Entiende lo que se le dice en transacciones habituales sencillas.

Comprensión de textos escritos

Comprende lo esencial y los puntos principales de noticias breves y artículos de revistas para jóvenes que traten temas que le sean familiares o sean de su interés

Comprende lo esencial de historias breves y bien estructuradas e identifica a los personajes principales, siempre y cuando la imagen y la acción conduzcan gran parte del argumento (lecturas adaptadas, cómics, etc.).

Materiales

Tablets con auriculares con la aplicación Raz-kids y cámara de video.
Acceso a internet y a la plataforma Seesaw.

Desarrollo

La actividad va a consistir en la lectura de un texto o cuento sencillo en inglés; posteriormente, los alumnos tendrán que rellenar un cuestionario proporcionado por la aplicación. Mas tarde los estudiantes tendrán que grabarse en vídeo leyendo en inglés y podrán compartirlo en la plataforma con sus compañeros y con sus padres.

Objetivos.

1. Leer con fluidez los niveles personales establecidos por el profesor.
2. Seguir la lectura con el audio de forma que comprendan la lectura.
3. Responder el cuestionario de forma correcta.
4. Resumir el texto filtrando la información más importante.

Para el desarrollo de esta actividad diseñaremos dos sesiones.

Primera sesión:

En esta primera sesión, los alumnos van a leer en sus tabletas el libro que les corresponde a su nivel, proporcionado por el profesor. Los estudiantes van a usar los auriculares como apoyo a la lectura, ya que esta aplicación también cuenta con soporte

de audio de lectura. Seguidamente, cuando los alumnos acaban de leer su cuento, van a rellenar el formulario proporcionado por la aplicación acerca del libro que acaban de leer. Una vez completado el cuestionario, tendremos los resultados en la cuenta del profesor.

Después, los estudiantes van a escribir un pequeño resumen de cinco oraciones donde reflejen el contenido del libro. Para escribir estas oraciones los estudiantes van a practicar el presente simple y continuo, van a escribir tres oraciones en presente simple y dos en presente continuo en su Tablet.

Segunda sesión:

En esta segunda sesión los alumnos van a trabajar por parejas, y van a grabarse leyendo su resumen del cuento de la sesión anterior. Los alumnos van a practicar la lectura del resumen por parejas y el profesor ira cambiando las parejas para que los estudiantes practiquen con diferentes compañeros. Cuando ya han ensayado lo necesario, van a subirlo a la plataforma “Seesaw” a su nombre de perfil. Cuando los estudiantes han subido sus vídeos a la plataforma, todos podrán ver los vídeos de sus compañeros. Además los familiares podrán ver los vídeos de sus hijos o hijas. Finalmente, podemos proyectar algunos de estos vídeos en la pizarra digital a la clase, así los alumnos pueden verse leyendo delante de la clase.

ACTIVIDAD 4. PODCAST

En esta cuarta actividad los estudiantes van a realizar un podcast, es decir, van a crear su propio texto escrito, investigando a través de internet, para después poder grabarlo en formato audio y poder publicarlo en la plataforma de clase.

Estructuras sintáctico- discursivas

Interrogación (*Wh- questions; Aux. questions*).

Afirmación (*affirmative sentences*)

Estándares de aprendizaje evaluables presentes en la LOMCE

Comprensión de textos orales

Entiende lo que se le dice en transacciones habituales sencillas (instrucciones, indicaciones, peticiones, avisos).

Entiende la información esencial en conversaciones breves y sencillas en las que participa que traten sobre temas familiares como, por ejemplo, uno mismo, la familia, la escuela, el tiempo libre, la descripción de un objeto o un lugar.

Producción de textos orales

Hace presentaciones breves y sencillas, previamente preparadas y ensayadas, sobre temas cotidianos o de su interés

Participa en conversaciones cara a cara o por medios técnicos (teléfono, Skype) en las que se establece contacto social

Comprensión de textos escritos

Comprende información esencial y localiza información específica en material informativo sencillo como menús, horarios, catálogos, listas de precios, anuncios, guías telefónicas, publicidad, folletos turísticos, programas culturales o de eventos, etc.

Comprende lo esencial y los puntos principales de noticias breves y artículos de revistas para jóvenes que traten temas que le sean familiares o sean de su interés (deportes, grupos musicales, juegos de ordenador)

Producción de textos escritos

Escribe correspondencia personal breve y simple (mensajes, notas, postales, correos, chats o SMS) en la que da las gracias, felicita a alguien, hace una invitación, da instrucciones, o habla de sí mismo y de su entorno inmediato (familia, amigos, aficiones, actividades cotidianas, objetos, lugares) y hace preguntas relativas a estos temas.

Desarrollo

Vamos a estructurar esta actividad en dos sesiones, en las cuales los estudiantes van a investigar acerca de un tema que les interese utilizando sus tablets. Posteriormente, van a anotar los datos más importantes acerca, van a redactar un texto con esos datos y finalmente van a grabarlo en formato audio para subirlo a la plataforma y compartirlo por correo electrónico con sus compañeros.

Objetivos

1. Crear textos escritos correctamente investigando acerca de temas cercanos.
2. Expresar oralmente prestando atención a la pronunciación.
3. Filtrar la información necesaria para crear un podcast.
4. Manejar la tablet para escribir y grabar el texto creado con diferentes aplicaciones como Spreaker studio o Movenote, así como manejar “Astrid”

Primera sesión:

En esta primera sesión los estudiantes van a investigar en Internet acerca de uno de sus temas favoritos. El profesor cumplirá aquí un papel fundamental dando ideas y orientando a los estudiantes haciendo preguntas en inglés para practicar la estructura de la pregunta. Cuando han elegido su tema, van a escribir su nombre con su tema en una lista en el programa “Astrid” para que el profesor tenga conocimiento de lo que va a hacer cada estudiante.

Paralelamente a esta investigación, los estudiantes van a hacer un esquema con las ideas en sus tablets con el programa Mindboard classic, utilizada en una actividad anterior para hacer un mapa mental y organizar los datos que van a utilizar.

Al final de esta primera sesión, los alumnos pueden empezar a redactar su texto, con la correspondiente ayuda del profesor si es necesario y prestando atención a la ortografía y la gramática.

Segunda sesión:

En nuestra segunda sesión los estudiantes van a terminar de redactar su texto y van a empezar a grabar su podcast con la aplicación Spreaker studio. Cuando ya han terminado de grabar su audio, van a colgarlo en la aplicación Seesaw, utilizada anteriormente. Así, todos los compañeros podrán escuchar los podcast de sus compañeros, practicar a escuchar en inglés y permitir que sus familiares puedan ver su trabajo.



Fig.6. Spreaker Studio.

ACTIVIDAD 5. RECETA DE COCINA

Vamos llevar a cabo esta actividad en la que vamos a crear una receta, en la que los alumnos repasarán el vocabulario de los alimentos, así como la forma de redactar y escribir las instrucciones de cómo hacer un plato paso a paso. Los alumnos van a elegir la receta que desean llevar a cabo investigando en Internet, van a elegir el número de comensales y los ingredientes y van a redactar como llevarla a cabo.

Estructuras sintactico-discursivas

Expresión de la existencia (*there is/are*); la entidad (*nouns and pronouns, articles, demonstratives*); la cualidad (*very +*) Adj.).

Estandares de aprendizaje evaluables presentes en la LOMCE

Comprensión de textos orales

Comprende las ideas principales de presentaciones sencillas y bien estructuradas sobre temas familiares o de su interés (por ejemplo, música, deporte, etc.), siempre y cuando cuente con imágenes e ilustraciones y se hable de manera lenta y clara.

Producción de textos orales

Se desenvuelve en transacciones cotidianas (p. e. pedir en una tienda un producto y preguntar el precio).

Comprensión de textos escritos

Comprende información esencial y localiza información específica en material informativo sencillo como menús, horarios, catálogos, listas de precios, anuncios, guías telefónicas, publicidad, folletos turísticos, programas culturales o de eventos, etc.

Producción de textos escritos

Comprende información esencial y localiza información específica en material informativo sencillo como menús, horarios, catálogos, listas de precios, anuncios, guías telefónicas, publicidad, folletos turísticos, programas culturales o de eventos, etc.

Completa un breve formulario o una ficha con sus datos personales (por ejemplo, para registrarse en las redes sociales, para abrir una cuenta de correo electrónico, etc.).

Materiales y recursos

1. Tablets con acceso a internet para poder subir la información al blog.
2. Procesador de textos para poder redactar la receta.
3. Aplicaciones MirrorOP y MirrorOP sender en los dispositivos del profesor.

Desarrollo

Vamos a estructurar esta actividad en tres sesiones en las que los alumnos van a buscar los ingredientes que necesitan en sus tablets para realizar de la receta que quieren llevar a cabo, van a redactar la misma, y finalmente van a elaborar un blog con Blogger para exponerla.

Objetivos

1. Filtrar la información necesaria en internet relacionada con el objetivo que perseguimos.
2. Rellenar los datos personales para crear una cuenta de google+
3. Reflejar por escrito la información encontrada, y ponerla ordenadamente en un documento de texto.
4. Elaborar un blog donde plasmar el trabajo realizado en clase a través de la administración de blogs Blogger.

Primera sesión:

En nuestra primera sesión vamos a guiar a nuestros alumnos para que comiencen a elaborar su receta. Para ello deben, primero, poner un nombre a su receta. Les diremos a los estudiantes que debe ser un nombre ingenioso y atractivo, aportando diferentes ideas y ejemplos. Una vez establecido el nombre de las recetas, los estudiantes van a escribirlo en un procesador de textos en sus tablets, como “Word”. Seguidamente, van a investigar en Internet los alimentos que van a utilizar en inglés. De esta forma, van a repasar y aprender nuevas palabras de vocabulario acerca de la comida.

Seguidamente, el profesor, junto con los estudiantes, van a crear una cuenta de perfil en la página web de google+. Para ello tenemos que acceder a la página Web de google+ y rellenar una serie de datos personales; el profesor, en este caso, tiene que prestar atención a cualquier duda para rellenar estos datos. Para que los alumnos puedan acceder a la cuenta en inglés, el docente debe establecer inglés como idioma predeterminado.

Segunda sesión:

En esta segunda sesión, los estudiantes van a empezar a redactar su receta. Antes de comenzar, el profesor va a hacer una visita guiada a diferentes páginas que contienen recetas para que los estudiantes puedan ver el modelo que deben seguir al redactar la suya. En este paso, el profesor tiene que prestar especial atención a que los estudiantes interioricen las instrucciones para que quede claro el formato de la receta. Primero van a escribir los ingredientes, investigando en Internet los diferentes nombres en inglés de los alimentos y utensilios. Seguidamente tienen que escribir para cuántas personas es la receta, así como las cantidades que tienen que utilizar de cada ingrediente, investigando en Internet para que las cantidades sean razonables. Luego la elaboración del plato, prestando atención a la gramática y a la redacción del texto. Finalmente, insertarán diferentes imágenes de Internet para ilustrar la receta y que sea más fácil entenderla.

Para poder mostrar los pasos de nuestra propia tablet en la pizarra digital, vamos a usar una aplicación que se llama Windows MirrorOP, que tendremos en nuestro ordenador. También necesitaremos la aplicación mirrorOP sender en nuestra tableta. De esta forma, lo que hagamos nosotros en la tableta podrán verlo los alumnos en la pizarra digital.

Tercera sesión:

En esta tercera sesión los estudiantes van a colgar su receta en el blog de Blogger, donde anteriormente ya hicimos una cuenta en google+. El profesor tiene que revisar que todos los estudiantes están preparados para subir su receta, es decir, que tienen su redacción completa y correcta, con la información y las imágenes suficientes para ello. Para subir nuestra receta al blog, el profesor va a guiar a los estudiantes, como anteriormente, con su tablet e irá mostrando en la pizarra digital los pasos a seguir. Van a subir la receta copiando y pegando sus documentos desde el procesador de textos a la página Web. El profesor es el encargado de revisar una por una las recetas de los estudiantes y dar su consentimiento para que la suban al blog.

De esta forma, los alumnos, que ya tendrán un blog abierto, podrán seguir subiendo actividades y trabajos al mismo sin necesidad de ayuda externa.

Cuando todos los alumnos han subido su receta al blog, van a tener acceso a las recetas de sus compañeros; de esta manera podrán leer las recetas que han elaborado los demás.

ACTIVIDAD 6. NUESTRO PERIÓDICO

En esta actividad los estudiantes van a aprender las partes de la noticia en el periódico, y los diferentes tipos de noticias que pueden existir en un periódico. También van a trabajar la creatividad, ya que estas noticias no van a ser reales, sino ficticias. La finalidad de esta actividad es crear un periódico en red que agrupe diferentes noticias de diferentes ámbitos.

Estructuras sintáctico-discursivas

Expresión del tiempo (*e. g. quarter past five*); *divisions* (*e. g. half an hour, summer*), *and indications* (*e. g. now, tomorrow (morning)*) *of time*; *duration* (*e.g. for two days*); *anteriority* (*before*); *posteriority* (*after*); *sequence* (*first...then*); *simultaneousness* (*at the same time*); *frequency* (*e. g. sometimes, on Sundays*).

Estándares de aprendizaje evaluables presentes en la LOMCE

Comprensión de textos orales

Conocer y saber aplicar las estrategias básicas más adecuadas para la comprensión del sentido general, la información esencial o los puntos principales del texto.

Producción de textos orales:

Conocer y saber aplicar las estrategias básicas para producir textos orales monológicos o dialógicos muy breves y sencillos, utilizando, p. e., fórmulas y lenguaje prefabricado o expresiones memorizadas, o apoyando con gestos lo que se quiere expresar.

Comprensión de textos escritos

Distinguir la función o funciones comunicativas principales del texto (p. e. una felicitación, una demanda de información, o un ofrecimiento) y un repertorio limitado de sus exponentes más habituales, así como los patrones discursivos básicos (p. e. inicio y cierre de una carta, o los puntos de una descripción esquemática).

Producción de textos escritos:

Manejar estructuras sintácticas básicas (p. e. enlazar palabras o grupos de palabras con conectores básicos como “y”, “entonces”, “pero”, “porque”), aunque se sigan cometiendo errores básicos de manera sistemática en, p. e., tiempos verbales o en la concordancia.

Materiales y recursos

1. Tablet o iPad con acceso a internet
2. Procesador de textos, en nuestro caso con Word sería suficiente
3. Acceso a la página de bigpress para poder crear nuestro periódico digital

Desarrollo

Vamos a estructurar nuestra actividad en tres sesiones, en las cuales los estudiantes van a planificar su noticia, van a redactarla con todos sus componentes (título, subtítulo etc.), van a guardarla en formato pdf y van a compartirla con sus compañeros a través de issu. Issuu es una aplicación que permite a los estudiantes subir documentos en formato PDF, y la propia aplicación va a mostrarlos como formato noticia a doble página. En esta aplicación los estudiantes tendrán que estar registrados, y más tarde podrán tener acceso a las noticias de sus compañeros y de otras personas que también han subido documentos.

Objetivos

1. Recordar las partes de una noticia.
2. Fomentar la creatividad de los estudiantes.
3. Utilizar aplicaciones de edición de textos para utilizar diferentes formatos.
4. Compartir información con los compañeros, y aprender también de su trabajo.

Primera sesión:

En esta primera sesión, vamos a introducir el término noticia. Vamos a hablar con los alumnos acerca de las diferentes noticias que hayan visto en los medios ese día, o esa semana. De esta forma, podremos comprobar si los estudiantes saben qué es una noticia, cuáles son las partes de la noticia, y qué tipos de noticias podemos encontrar. Seguidamente vamos a explicar qué es lo que vamos a hacer. Vamos a explicar que en los próximos días vamos a elaborar una noticia en inglés, que no va a ser real, pero que va a contener el mismo formato que una noticia real. También explicaremos que vamos a crear un periódico digital con todas esas noticias.

Para empezar la actividad, el profesor explicará los diferentes tipos de noticias, como por ejemplo economía, política, deportes etc. Seguidamente asignará a cada alumno un tipo de noticia diferente, teniendo tres o cuatro estudiantes con el mismo tipo de noticia aproximadamente.

Cuando todos los estudiantes tienen su tipo de noticia, van a empezar a pensar sobre lo que van a escribir, para ello podrán consultar diferentes periódicos en Internet en inglés, que nosotros les proporcionaremos, como páginas de periódicos americanos o de Reino Unido. Después procederemos a poner el título de la noticia, fecha, nombre del autor etc. También añadiremos un subtítulo que resulte atractivo para el lector.

Segunda sesión:

En la segunda sesión los alumnos van a continuar redactando su noticia, intentando hacer oraciones simples y separando los párrafos de forma ordenada y correcta usando conectores (*primero, después, el domingo* etc.) para esto, el profesor les ayudará y guiará durante todo el proceso. En esta sesión, los estudiantes también buscarán en Internet imágenes relacionadas con su noticia. Cuando los estudiantes van acabando, el profesor irá corrigiendo los errores y aconsejando las cosas que deben cambiar para que la noticia sea más correcta y adecuada así como el formato del título, subtítulo, el tipo de letra etc.

Finalmente, si el estudiante ha terminado de redactar su noticia y ha insertado las imágenes pertinentes, vamos a mostrarles mediante la pizarra digital cómo guardar en PDF su noticia para poder subirla al día siguiente a la aplicación Issuu.

Tercera sesión:

En esta última sesión, los alumnos van a subir la noticia que guardaron en la sesión anterior en formato PDF a la aplicación Issuu. Para ellos, los estudiantes deberán acceder a la aplicación con su nombre de perfil y contraseña. Después, procederán a subir su documento y seguidamente comprobaremos que está bien subido y todo está en orden sin ningún fallo.

Cuando todos los estudiantes han subido su noticia, tendrán acceso a las noticias de sus compañeros, y a otros documentos que diferentes personas han podido subir a la misma plataforma. De esta forma, los alumnos habrán trabajado lectura, escritura, tratamiento de información, creatividad, y competencia digital.



Fig.7. Issuu.

7. Conclusiones

Como conclusiones generales a este trabajo de investigación daremos unas breves pinceladas a las ideas que este ha evocado.

A lo largo de este trabajo hemos descubierto la importancia que tiene el uso de las tecnologías cuando las empleamos para enseñar y aprender. A través de toda la información consultada, hemos podido concluir que a través de los últimos años, la educación ha experimentado un gran cambio debido a la introducción de las nuevas tecnologías en ella. También hemos constatado que la motivación de un estudiante a la hora de aprender es tan importante como aquello que aprende, y las tecnologías juegan un papel muy importante en lo que se refiere al fomento de la motivación del alumnado.

Con el uso de las tecnologías en el aula, surge la tendencia *mobile Learning* o *m-Learning* que revoluciona el concepto de la educación a distancia y el trabajo autónomo del estudiante. Es algo novedoso que un estudiante pueda tener contacto con su profesor o con otros compañeros gracias a las aplicaciones actuales. Es cierto que la mayoría de los colegios en España y en Europa ya han empezado su inmersión a las tecnologías de la comunicación y del aprendizaje, pero es solo el comienzo ya que muchos colegios aún no están completamente inmersos en el uso de estas tecnologías. Como hemos visto, esta brecha digital se está haciendo cada vez más estrecha, y afortunadamente en unos años será mucho más estrecha.

En el presente, los objetivos que tiene el *m-Learning* es que los estudiantes se preparen para un futuro en el que lo más importante va a ser saber manejar las tecnologías, y saber un idioma de los más hablados en el mundo, como es el inglés. También es conveniente hablar de la comodidad de este método, ya que logra esquivar el uso de una cantidad ingente de libros y cuadernos al usar un simple ordenador portátil o una Tablet.

Otro punto destacable de este método de enseñanza es que mucha gente tiene el concepto equivocado, el *m-Learning* no es solo un método que trata de innovar por innovar, sino que siempre tiene que tener un fondo pedagógico. Esto quiere decir que de nada sirve si innovamos con tablets o con dispositivos móviles si después los alumnos no aprenden nada de lo que figura en el currículo. Esta es la razón por la que el papel del docente es, una vez más, fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

8. Bibliografía

Referencias web:

TELLO DIAZ-MAROTO. I. (2010) *m-Learning: experiencias actuales y clasificación de tendencias*. De:

<http://www.americalearningmedia.com/component/content/article/100-white-papers/548-m-Learning-experiencias-actuales-y-clasificacion-de-tendencias>

SOLER COSTA. R.(2007) *Nuevo enfoque metodológico a través de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés. Estrategias de aprendizaje en el entorno virtual*. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 21(2/3), (2007), Estadísticas de la digitalización de los estudiantes de un colegio determinado en España. De:

http://www.aufop.com/aufop/uploaded_files/articulos/1211954654.pdf

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF). Ministerio de educación, cultura y deporte. *ENCUESTA EUROPEA A CENTROS ESCOLARES: LAS TIC EN EDUCACIÓN Una visión comparativa del acceso, uso y actitudes hacia la tecnología en los centros escolares europeos*. De:

http://blog.educalab.es/intef/wp-content/uploads/sites/4/2013/04/Encuesta_Europea_a_centros_escolares_TIC_en_Educacion_INTEF_abril_2013.pdf

LOMCE, Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, del consejo de educación, cultura y deporte, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. Boletín oficial de estado número 52, sábado 1 de marzo de 2014. De:

<https://www.boe.es/boe/dias/2014/03/01/pdfs/BOE-A-2014-2222.pdf>

SANTIAGO, R. TRABALDO, S. KAMIJO, M. y FERNANDEZ, A *Mobile learning: nuevas realidades en el aula*. Cap.4 Tendencia y modelos de aprendizaje integrados al m-Learning..” Libro sobre innovación educativa. De:

<https://books.google.es/books?id=AULhBgAAQBAJ&pg=PT67&dq=m-Learning+academico&hl=es&sa=X&ei=tFoIVYnQLoXxUrHagbgB&ved=0CCUQ6AEwAQ#v=onepage&q=m-Learning%20academico&f=false>.

WOODART, R (2011) Bright hub, *advantages and disadvantages of m-Learning*. De:

<http://www.brighthub.com/education/online-learning/articles/36809.aspx>

IZARRA, C. (2010) C.J. BLOG. Artículo: mobile learning, Universidad de Los Andes, Facultad de Humanidades y Educación. Características del “m-Learning” De:

<https://carolinaizarra.wordpress.com/81-2/>

MORRISSEY, Jerome, *El uso de TIC en la enseñanza y el aprendizaje. Cuestiones y desafíos en Las TIC, del aula a la agenda política*, UNICEF Argentina –IIPE-Unesco Sede regional Buenos Aires, 2006. De:

<http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD30/contenido/pdf/morrisey.pdf>.

CAMACHO, M. y LARA T. (2011) Centro internacional de tecnologías avanzadas. Monográfico scopeo nº3, observatorio de formación en red de la universidad de Salamanca. *M-Learning, en España Portugal y América Latina*. De:

<http://cmap.javeriana.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1KRS0DVFT-19DP017-3D1>

BURGOS, V. (2011) *Cambios disruptivos en educación por el uso de la tecnología e Internet. ¿Estamos preparados?* De:

[http://www.itesm.mx/wps/wcm/connect/snc/portal+informativo/opinion+y+analisis/irmas+mtro.+jose+vladimir+burgos+aguilar/op\(20dic11\)vladimirburgos](http://www.itesm.mx/wps/wcm/connect/snc/portal+informativo/opinion+y+analisis/firmas+mtro.+jose+vladimir+burgos+aguilar/op(20dic11)vladimirburgos)

CANOVAS, G.(2014) Centro de seguridad en internet para los menores en España. *Los menores de edad y la conectividad móvil en España: tablets y smartphones*. Estudio sobre las tecnologías y los menores de edad. De:

http://www.diainternetsegura.es/descargas/estudio_movil_smartphones_tablets_v2c.pdf

CANTILLO VALERO, C. (2012). *Tendencias actuales en el uso de dispositivos móviles en educación*. Organization of american states, Digital magazine. Nº 147. Los avances tecnológicos en educación. De:

http://educoas.org/portal/la_educacion_digital/147/pdf/ART_UNNED_EN.pdf

Directorio de recursos educativos catalogados por cursos y competencias, blogs de profesores y centros. (2016) Artículos y actualidad. *Proyecto escuela 2.0, una nueva escuela para todos*. Ventajas del “m-Learning”. De:

http://www.escuela20.com/mlearning-tecnologia-educativa/articulos-y-actualidad/5-ventajas-y-5-desventajas-del-mlearning_3175_42_4680_0_11_in.html

Las TIC y el aprendizaje del inglés. (2012) *¿Cómo utilizar las TIC como estrategia pedagógica para el aprendizaje del inglés?* De:

<http://es.slideshare.net/bettyquiroz22187/las-tic-y-el-aprendizaje-del-ingles>

IAB. SPAIN RESEARCH (2014). *V estudio anual de redes sociales*. De:

<http://www.iabspain.net/wp-content/uploads/downloads/2014/04/V-Estudio-Anual-de-Redes-Sociales-versi%C3%B3n-reducida.pdf>

MINISTERIO DEL INTERIOR. GOBIERNO DE ESPAÑA. (2014) *Encuesta sobre hábitos de uso y seguridad de Internet de menores y jóvenes en España*. De:

<http://www.interior.gob.es/documents/10180/2563633/Encuesta+sobre+h%C3%A1bitos+de+uso+y+seguridad+de+internet+de+menores+y+j%C3%B3venes+en+Espa%C3%B1a/b88a590a-514d-49a2-9162-f58b7e2cb354>

Tecnología educativa – Chepo. *TIC... definición y componentes*. De:

<https://sites.google.com/site/tecnologiaeducativachepo/tic-antecedentes-y-definicion>

CARRETERO RAMOS, A. *Las TICS en el aula de inglés: un proyecto de trabajo*. Objetivos de la enseñanza del inglés a través de las nuevas tecnologías en educación secundaria. De:

http://quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_59/nr_642/a_8656/8656.html

MEDINA SALGADO, S. (2009) *U-learning, el futuro ya está aquí (2009.)* Revista de universidad y sociedad del conocimiento. Madrid. 7 (2). Recuperado en julio de 2010.
De:

<http://www.raco.cat/index.php/Rusc/article/viewFile/225723/307092>

CASTRO, S, GUZMAN, B y CASADO, D. (2007) Instituto pedagógico de Caracas. Revista de educación 13(23) 213-234. De:

<http://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>

MORENO GUERRERO, A. J. (2011) Ministerio de educación, cultura y deporte. *Observatorio tecnológico. Movil learning, Cajón de Sastre.* De:

<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/fr/cajon-de-sastre/38-cajon-de-sastre/1026-movil-learning>

HERRERA S. I, FENNEMA C. M. y SANZ, C. V. *Estrategias de m-Learning para formación de postgrado.* Contextos del m-Learning y estrategias para usar el m-Learning.

http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/18313/Documento_completo.pdf?sequence=1

Vicerrectorado de planificación académica y doctorado.(2013). *Guía para la implementación del MOBILE LEARNING. Noviembre 2013.* Concepto, características, ventajas y desventajas del m-Learning. De:

http://serviciosgate.upm.es/docs/asesoramiento/guia_implementacion_movil.pdf

CONDE, M.A, MUÑOZ, C. y GARCIA F.J. *El m learning y la revolución de los procesos de aprendizaje.* Salamanca. Información acerca de m-Learning, u-Learning y e-Learning. De:

http://www.web.upsa.es/spdece08/contribuciones/128_poster_mlearningVF.pdf

9. Anexos

Anexo 1. Ficha para anotar los datos acerca de la actividad referente a planear un viaje.

Travelling information


Group's name: _____ Date: _____

Continent: _____

Countries to visit: _____

<i>Lodgment</i>			
<i>City</i>	<i>How many nights?</i>	<i>Language</i>	<i>Price each person</i>

Flight information: fill the gaps of the boarding pass with the information that you found

Boarding pass		Boarding pass	
Class: <input type="text"/>		Name: <input type="text"/>	<input type="text"/>
Flight: <input type="text"/>		Seat: <input type="text"/>	
Gate: <input type="text"/>		From: <input type="text"/>	
From: <input type="text"/> To: <input type="text"/>		To: <input type="text"/>	
Name of passenger: <input type="text"/>		Flight and date: <input type="text"/>	
Price: <input type="text"/>			<input type="text"/>