



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Primaria

TRABAJO FIN DE GRADO

**“Didáctica de la Lengua inglesa en Educación
Primaria. El *Kahoot* como herramienta
didáctica”**

Presentado por Sheila Romero Gómez

Tutelado por: Sergio Suárez Ramírez

Soria, 28 de junio de 2016

Resumen

Este trabajo tiene como objetivo fomentar el uso de los juegos digitales como herramientas didácticas en el aula de primaria. Para ello hemos repasado los distintos métodos de enseñanza de una lengua extranjera –en nuestro caso el inglés-, hemos estudiado las teorías sobre la adquisición de una segunda lengua, la importancia que tienen las tics en la educación primaria como elemento motivador de nuestros alumnos. Nuestro objetivo es demostrar que el juego digital *Kahoot* puede convertirse en una importante herramienta didáctica con la que podemos repasar contenidos de inglés de las distintas áreas del currículum.

Palabras clave: Tic, juego, educación primaria, segunda lengua, herramienta didáctica, *kahoot*.

Abstract

Abstract: This work aims to promote the use of the digital games like learning tool in the primary class. For that, it has been gone over the different teaching method of the foreing language- in our case English- , we have studied the theories of the acquisition of a second language, the importance of the tics in the primary education as motivational element of our students. Our objective is to demonstrate that the digital game *Kahoot* can be transformed in an important learning tool with we can review contents of English of the differents curriculum areas.

Key-words: Tic, game, primary education, second language, learning tool, *Kahoot*.

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN.....	1
2.	OBJETIVOS.....	2
3.	JUSTIFICACIÓN.....	3
4.	MARCO TEÓRICO	4
4.1	CUESTIONES TERMINOLÓGICAS	4
4.2	EL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA EN EDUCACIÓN PRIMARIA	6
4.2.1	Métodos de enseñanza de inglés.....	7
4.2.2	Adquisición de la segunda lengua o lengua extranjera en educación primaria	9
4.3	TECNOLOGÍA EDUCATIVA. LAS TICS EN LA ENSEÑANZA	10
4.3.1	Los medios didácticos digitales	11
4.3.2	Importancia e influencia de las Tics en Educación Primaria.....	12
4.3.3	Ventajas e inconvenientes de las TICS.....	14
4.3.4	Las Tic como motivación del alumnado.....	15
4.4	EL APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO	17
4.4.1	El componente lúdico en la educación primaria.....	18
4.4.2	Los videojuegos en la enseñanza.....	20
4.5	EL KAHOOT COMO RECURSO DIDÁCTICO	23
4.5.1	Primeros pasos del Kahoot.	23
4.5.2	Funcionamiento del Kahoot	24
4.5.3	Ventajas e inconvenientes	25

5. MARCO PRÁCTICO.....	27
5.1 CONTEXTO Y JUSTIFICACIÓN	27
5.2 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA	28
5.3. OBJETIVOS Y CONTENIDOS	28
5.3.1 Objetivos de etapa	28
5.3.2 Contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.....	30
5.4 TEMPORALIZACIÓN	31
5.5 KAHOOT PUESTO EN PRÁCTICA	32
5.5 RESULTADOS	43
6. CONCLUSIONES.....	45
7. BIBLIOGRAFÍA	46
ANEXOS	50

1. INTRODUCCIÓN

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (desde ahora TIC) están hoy en día muy presentes en nuestras vidas diarias. Si las enfocamos al ámbito educativo, cabe destacar que son unas herramientas cotidianas en la vida o actividad de los alumnos, lo que supone un cambio en el aprendizaje del alumnado, en los materiales y recursos que estos obtienen para el estudio, en las metodologías llevadas a cabo por el profesorado, etc.

Los alumnos presentes hoy en las aulas han nacido rodeados de la nueva tecnología. Según Prensky (2001), los denomina “nativos tecnológicos”, es decir, que desde el primer momento que nacen están rodeados de las mismas. Por eso, no cabe duda resaltar que la educación ha evolucionado dejando atrás la educación tradicional y dejando paso a las nuevas tecnologías. Son alumnos con nuevas disposiciones a la hora de aprender por lo que los docentes deben cumplir a estas necesidades de los alumnos.

Hoy en día los docentes han tenido que adaptar sus metodologías a la hora de enseñar ya que, como he mencionado anteriormente, la tecnología está muy presente en el aula. Los enfoques que pueden utilizar los profesores en el aula han tenido que aclimatarse a la nueva era, es decir, a la tecnología impuesta en los centros. Ahora muchos recursos, materiales, herramientas, que se utilizan en las aulas, son digitales, ya que son más llamativos para el aprendizaje de los alumnos y esto provoca una atención y una motivación en ellos.

Una de las nuevas herramientas, entre otras muchas que existen, es el juego de aprendizaje llamado *Kahoot*. Es un juego virtual en el que es necesaria la tecnología para poder llevarlo a cabo en un aula. A lo largo de este trabajo se hablará de esta herramienta didáctica en relación con el aprendizaje de los alumnos de educación primaria.

2. OBJETIVOS

Mediante la realización de este trabajo, queremos conseguir:

- Conocer la importancia de las TIC como recurso para la enseñanza.
- Reconocer el valor de los juegos como estrategia de enseñanza-aprendizaje.
- Conseguir una combinación equilibrada entre TIC y juegos para facilitar el aprendizaje de una segunda lengua en Educación Primaria.
- Lograr la identificación precisa de las características del *Kahoot* y sus posibilidades educativas.
- Ser capaz de ofrecer un recurso educativo que refuerce y motive los aprendizajes en las aulas de Educación Primaria.
- Estar en condiciones de demostrar la formación adquirida en los estudios de Grado, proponiendo materiales y estrategias útiles para el trabajo en las aulas.

3. JUSTIFICACIÓN

La elección de este tema se debe a que durante el tiempo de prácticas en el centro escolar, hemos descubierto un recurso muy útil para motivar al alumnado en sus tareas de repaso de las asignaturas en inglés. Todos sabemos de la importancia de este idioma en la sociedad actual. Se trata de la lengua global, del idioma universal. De ahí la importancia en su adquisición en educación primaria.

El juego informático *Kahoot!* nos permite realizar una investigación en diferentes campos, como el inglés como lengua extranjera en educación primaria, la importancia de las TIC en la enseñanza, los videojuegos como elemento cercano a los alumnos y su concreción en el juego de *Kahoot!*

Estos campos citados están estrechamente relacionados entre sí pero son distintos por lo que tuvimos que investigar sobre ellos para poder completar este trabajo.

En esta experiencia trataremos de explicar las ventajas e inconveniente de las TIC, su conveniencia de uso en el aula, la motivación que aporta el juego en los alumnos de esas edades.... Además hemos repasado los métodos de enseñanza tradicionales de una lengua extranjera para saber si están en vigencia. Esta investigación nos permitirá darnos cuenta de una realidad que se puede llevar a cabo en un aula, hoy en día.

Con la elaboración de este Trabajo Fin de Grado hemos procurado desarrollar diferentes competencias como por ejemplo, la capacidad de investigación para la realización de este documento o la ejecución de un trabajo en equipo.

4. MARCO TEÓRICO

4.1 CUESTIONES TERMINOLÓGICAS

En este apartado explicaremos algunos de los conceptos que se van a ver reflejados a lo largo de este trabajo. Esta explicación se debe a que estos términos se usan indiferentemente en contextos cotidianos, pero la realidad es que presentan diferencias, por ello trataremos de explicarlos.

Adquisición / Aprendizaje

Según Krashen (1985) define el término adquisición como:

Un proceso automático que se desarrolla en el nivel del subconsciente, debido a la necesidad de comunicación, no hay un esfuerzo consciente por parte del individuo ni un énfasis en el aspecto formal de la lengua, pero sí en el acto comunicativo. Para que ocurra la adquisición es necesaria una gran interacción del individuo con la lengua objeto de aprendizaje.

Un claro ejemplo de adquisición del lenguaje lo podemos observar cuando los niños pequeños empiezan a hablar un idioma. Ellos inconscientemente no se dan cuenta de que están adquiriendo el idioma.

Por otro lado, según Oxford Dictionaries tenemos el término aprendizaje:

Adquisición del conocimiento de algo por medio del estudio, el ejercicio o la experiencia, en especial de los conocimientos necesarios para aprender algún arte u oficio.

Como podemos ver en la definición de aprendizaje, es una acción consciente de un individuo, por lo que cuando estudiamos una segunda lengua estamos en un proceso de aprendizaje ya que lo hacemos conscientemente.

Segunda lengua / lengua extranjera

Para continuar definiendo términos, vamos a explicar los conceptos segunda lengua y lengua extranjera. Según Muñoz (2002: 112-113):

Segunda lengua/ lengua extranjera: Se diferencia entre estos dos términos para resaltar que, en el primer caso, se trata de una lengua hablada en la comunidad en que se vive, aunque no sea la lengua materna del aprendiz, mientras que, en el segundo caso, la lengua no tiene presencia en la comunidad en la que vive el aprendiz

Viendo esta definición podemos aclarar que una lengua extranjera es una segunda lengua, pero no al contrario, es decir, una segunda lengua no es una lengua extranjera. Un ejemplo para poder entender estos términos sería: que el inglés es una segunda lengua para un venezolano inmigrante en Estados Unidos, mientras que el inglés es una lengua extranjera para un estudiante en Alemania. A partir de este momento nos referiremos con las siglas LE a lengua extranjera y con SL a segunda lengua.

Material didáctico / recurso didáctico

Otros términos que debemos aclarar son material didáctico y recurso didáctico. En este sentido y según Gabriel Kaplún (2002):

Entendemos por material educativo un objeto que facilita la experiencia de aprendizaje (...), es decir, una experiencia de cambio y enriquecimiento en algún sentido: conceptual o perceptivo, afectivo, de habilidades o actitudes, etc.

Por su parte, Maricarmen Grisolia (2009) asegura:

Los recursos educativos son todos aquellos medios empleados para el docente para apoyar, complementar, acompañar, o evaluar el proceso educativo que dirige u orienta.

Después de ver las definiciones de estos términos podemos decir que un material didáctico es una herramienta didáctica que ayuda al desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje; mientras que recurso didáctico es cualquier material que te ayuda al desarrollo de la sesión de aprendizaje. Un ejemplo de material podría ser la pizarra digital y de recurso podría ser un vídeo.

4.2 EL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Las nuevas tecnologías no han sido las únicas en cambiar la educación. Hace unos pocos años, relativamente, que en la mayoría de colegios españoles, se implantó la lengua inglesa como lengua de uso para impartir algunas asignaturas, además de la asignatura de inglés como tal. Esta implantación de una segunda lengua proporcionó a la educación dos tipos de bilingüismo en nuestra comunidad: uno el Proyecto bilingüe, en el que el Ministerio de Educación firmó un convenio con el British Council en 1996, 1998 y 2010, los cuales se van renovando con el tiempo. Este proyecto permite a los alumnos tener una educación basada en dos lenguas -español e inglés- (al menos 40 % del horario) para, una vez finalizada la educación obligatoria, poder continuar sus estudios en una de las dos lenguas. Otro tipo de bilingüismo son las secciones bilingües creadas en 2006. Estas secciones consisten en que al menos dos asignaturas, y como máximo tres, deben estar en una segunda lengua. Así es fácil encontrar en los centros educativos asignaturas como música, educación física, plástica o ciencias naturales en el idioma inglés.

Esto se ha llevado a cabo porque el inglés se ha vuelto uno de los idiomas más importante del mundo. Es primera lengua oficial en la Unión Europea y según un artículo del diario digital Infobae del 26 de marzo de 2016, la lengua inglesa cuenta con alrededor de 330 millones de hablantes nativos, 1.800 millones de personas lo hablan en el mundo. El cambio que produjo la inclusión del inglés en estas asignaturas fue bastante significativo y notorio. Incluso los docentes se vieron en la necesidad de adquirir un buen nivel de inglés para poder llevar a cabo estas materias. Pero, para poder llegar a conocer y hablar una lengua en todos sus ámbitos requiere de una gran dedicación. Son necesarias muchas horas de estudio que se hacen imposibles de alcanzar en la escuela. Lo que es indudable es que la escuela posibilita una base en el dominio del inglés que es fundamental para el futuro de los alumnos.

4.2.1 Métodos de enseñanza de inglés

Los datos que hemos referido nos dan una idea de la importancia que tiene aprender el inglés como segunda lengua. Algo que se ha convertido en una necesidad en los tiempos en los que vivimos, en el que es posible viajar tanto y el mundo se ha vuelto tan global y accesible.

Pero, para aprender y enseñar inglés se requiere una gran motivación y disposición personal. Es muy difícil encontrar la manera de aprender un idioma de manera rápida, pero lo que si tenemos a nuestra disposición es una gran variedad de materiales y recursos que nos pueden facilitar este aprendizaje, incluso hacerlo más ameno que de una manera más tradicional. Por eso, es importante contar también con apoyo económico de los gobiernos que apuesten por estos recursos y materiales que hagan más sencillo el aprendizaje-enseñanza.

Algunos de los métodos que se utilizan en las aulas para enseñar la segunda lengua son:

- El método Gramática- Traducción. Este método es el más antiguo (siglo XVIII y XIX) y consiste en la traducción. Se basa en un uso de la lengua materna y en pocas ocasiones se usa la lengua extranjera que están aprendiendo. El objetivo principal es que el alumno aprenda palabras y estructuras gramaticales para poder entender frases y poder construir las. Este método fue llevado a cabo por el estadounidense Sears.
- El método directo. Posteriormente surgió este enfoque a finales del siglo XIX y principios del XX como consecuencia de los problemas de aprendizaje del anterior método y tiene como objetivo desarrollar la destreza oral (comprensión y expresión). Este método desecha la traducción y trata de que los alumnos entiendan los conceptos en la segunda lengua, sin utilizar la lengua materna para traducir.
- El método audio- lingual. Unos años después surgió este enfoque, en el que el punto fuerte es que las clases son impartidas por un nativo que habla esa lengua extranjera. Los alumnos aprenden mediante la memorización y la imitación de diálogos planteados. Fue desarrollado por Fries, director del *English Language Institute* de la *University of Michigan*.

- La sugestopedia. Este método fue planteado por Lozanov, y fue algo revolucionario en aquellos tiempos (1979). Con este método quería activar los dos hemisferios del cerebro mediante diferentes modos (cuentos, mímica, canciones...) para un aprendizaje rápido y productivo. Para poder llevarlo a cabo el docente tiene que crear un ambiente para ello puede utilizar pósters o dibujos y los alumnos irán aprendiendo de manera indirecta.
- El método de respuesta física total. El objetivo de este enfoque es el aprendizaje mediante el movimiento físico. Se busca la comprensión oral de los alumnos. Se enseña mediante comandos imperativos y de movimientos corporales. Es un buen método para utilizar cuando los alumnos empiezan a hablar una segunda lengua. Los discentes no empezarán a hablar hasta que no estén seguros. Su creador fue Asher, un psicólogo especializado en metodologías de lenguas extranjeras.

Como hemos visto con las distintas metodologías han ido avanzando a medida que pasaba el tiempo. Hoy en día, en las aulas podemos encontrar cualquiera de los enfoques citados anteriormente para la enseñanza de segundas lenguas.

Los tiempos han evolucionado por lo que todo cambia. La educación es un elemento que no se ha quedado fuera y ha notado su cambio. Por eso, hoy en día la enseñanza de una segunda lengua se lleva a cabo de otra manera ya que contamos con las nuevas tecnologías y con innumerables recursos en la red a nuestra disposición, bajo una metodología de las anteriormente explicadas.

No podemos decidir cuál de todas las metodologías es mejor para la enseñanza ya que cada docente puede disponer de unos recursos y que cada aula es diferente e igual no podemos utilizar siempre la misma metodología. Quizá, lo interesante es aplicar un poco de cada uno de ellos.

4.2.2 Adquisición de la lengua extranjera en educación primaria

En uno de los apartados anteriores hemos tratado el término de adquisición, el cual explica que es un proceso del que la persona no es consciente de su aprendizaje. A continuación daremos unos principios psicopedagógicos que debemos llevar a cabo para que el alumnado adquiera un nivel de inglés según López García (2009: 2-4):

1. Primar las destrezas orales
2. El punto de partida del aprendizaje del alumnado debe ser sus conocimientos previos. Si no comprenden, pierden interés.
3. Las situaciones comunicativas que incluyen la diversión y el juego captan la motivación del alumnado y facilitan el aprendizaje.
4. Los niños/as aprenden de distintas formas y a ritmos diferentes.
5. Los alumnos deben ser considerados el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje y deben aprender haciendo.
6. Considerar el progreso y el error como algo natural en el proceso de aprendizaje.
7. La evaluación del proceso individual y grupal de los alumnos en el aprendizaje es un factor importante para asegurar la calidad del mismo.
8. El aprendizaje globalizado genera el desarrollo de la realidad como un todo en el alumnado. Pueden aprender del mundo exterior a través del inglés.
9. Los niños necesitan poder enfrentarse al nivel adecuado de dificultad. Pierden interés si no notan su propio progreso.
10. El planteamiento de un enfoque comunicativo facilita el aprendizaje significativo de la lengua.

Además de estos principios también son necesarias unas pautas de planificación en el proceso de enseñanza- aprendizaje, según López García (2009: 2-4):

- Uso de rutinas
- Organización de las actividades paso a paso
- Hablar en inglés siempre que sea posible

Una vez vistas estas bases, cabe decir que estamos de acuerdo con dicha autora y con sus principios planteados para llevar a cabo en una clase de inglés para la adquisición de dicho idioma.

Principalmente debemos estar siempre dispuestos para que los alumnos adquieran el nivel de inglés planteado para cada curso en primaria llevando a cabo dichos principios comentados anteriormente.

4.3 TECNOLOGÍA EDUCATIVA. LAS TICS EN LA ENSEÑANZA

Para empezar este apartado daremos una definición de tecnología educativa. Según la página web Psicopedagogía¹, tecnología educativa es el conjunto de medios, métodos, instrumentos, técnicas y procesos que hacen más eficaz y de más calidad el proceso educativo. En otras palabras, la tecnología educativa ha sido creada para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje tanto a alumnos como a profesores.

Las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) han tenido un gran impacto en la vida de las personas, lo que ha llevado a que la transmisión de información digital se haya introducido en el día a día de los individuos. Esto ha producido cambios tanto en la sociedad como en sectores como la economía o la educación. La sociedad ha ido avanzando acorde con la tecnología, por lo que la educación, como parte importante de la sociedad, también ha tenido que avanzar de la misma manera que los medios de comunicación.

La tecnología nos proporciona información en escasos segundos y en cualquier lugar, lo que ha llevado a una educación completamente diferente a la que conocíamos hace escasos años. Las escuelas no pueden mantenerse al margen de este avance lo que ha supuesto un cambio en metodologías, recursos o materiales, entre otros e incluso en el ámbito familiar.

La incorporación de la tecnología en el aula es una manera de innovar para suplir las necesidades de los alumnos, ya que la mayoría de ellos son nativos tecnológicos (Prensky, 2001), por eso que los docentes han de adaptarse a las nuevas necesidades. Esta implantación ha llevado a hacer un cambio en la concepción y en la labor del profesorado.

¹ Definición de tecnología educativa extraída de la web psicopedagogia. Recuperado el 3 de junio de 2016 de: www.psicopedagogia.com

Según Vázquez (1993: 167):

La escuela necesita, en consecuencia, una profunda y decidida orientación de carácter tecnológico, entendiendo por acción conforme a la tecnología aquella que controla los procesos educativos de acuerdo con las normas fundadas en el estado actual de la ciencia. Ahora bien, este cambio cualitativo hacia una orientación pedagógica, y por ende curricular, no requiere solo un enfoque de procesos, sino también de una nueva perspectiva conceptual sobre el aprendizaje y la inteligencia.

Como dice Vázquez en su afirmación, el sistema educativo necesita ser orientado hacia lo tecnológico, ya que, hoy en día la sociedad esta informatizada, pero siempre desde una perspectiva pedagógica, para que el proceso de enseñanza-aprendizaje esté acomodado a la nueva sociedad.

De esta manera los profesores no pueden quedarse enfrascados ante la aparición de las tecnologías, por ello deben formarse ante todo cambio y estar preparados ante ellos. Estos deben estar siempre dispuestos a simplificar el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado.

4.3.1 Los medios didácticos digitales

En este apartado vamos a abordar el tema de los medios didácticos. Para ello, vamos a dar una definición sobre dicho término. Marquès Graells (2000) define:

Medio didáctico es todo instrumento para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Una vez definido el término, vamos a enumerar los componentes de dichos medios didácticos según Marquès Graells (2000):

1. Sistema de símbolos.
2. El contenido material (software)
3. La plataforma tecnológica (hardware)
4. El entorno de comunicación

Además dichos medios tienen unas funciones que son las siguientes, según el mismo autor que acabamos de citar:

- Proporcionar información
- Guiar el aprendizaje
- Ejercitar habilidades
- Motivar, despertar el interés.
- Evaluar conocimientos y habilidades
- Proporcionar simulaciones
- Proporcionar entornos para la expresión y la creación.

4.3.2 Importancia e influencia de las Tics en Educación Primaria

En este apartado haremos referencia a las influencias que han tenido las TIC en educación y las que tienen hoy en día. Además queremos hacer referencia al aprendizaje de las lenguas tanto en Europa, como en España, como en Castilla y León, ya que nos ocupan todos estos ámbitos.

Si tomamos en cuenta el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación (2002) veremos el uso se puede hacer y se debería hacer de los medios audiovisuales en el aula:

- a) demostraciones, repeticiones pero para toda la clase.
- b) en laboratorios de lengua/vídeo/ordenador.
- c) de manera individual para un aprendizaje autónomo.
- d) como base de trabajo de grupo (discusión, negociación, juegos de colaboración y de competición...).
- e) como medio de trabajo interactivo, mediando el contacto electrónico con otras escuelas, las otras clases, e incluso con otros estudiantes.

Esto nos da una idea del potencial que tienen las TIC en la enseñanza de una lengua extranjera. Hoy en día resulta necesario integrar estos usos de los medios audiovisuales y llevarlos a cabo en el aula porque nuestros alumnos están muy familiarizados con ellos.

En ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León. En su Capítulo 1, Artículo 4, aparecen los objetivos de la etapa de primaria entre los que hay que destacar:

- i) 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.
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

Estos objetivos que aparecen en el currículum relacionados con las TIC, podemos asegurar que son importantes, aparte de porque aparecen en el currículum, porque los alumnos deben iniciarse en el buen uso de la tecnología ya que la tienen siempre a su alcance. Por ello, los alumnos deben aprender a hacer diferentes usos de programas para su aprendizaje con la tecnología.

El Ministerio de Educación y la Comunidad de Castilla y León crearon un convenio de colaboración para la aplicación de la Escuela 2.0. Se configuró en Castilla y León como la estrategia «Red de Escuelas Digitales de Castilla y León Siglo XXI» (RedXXI), lo que trataba de dotar a los centros escolares de ordenadores mini-portátiles para el uso del alumnado perteneciente a los cursos 5º y 6º de educación Primaria.

Las nuevas tecnologías han generado unos cambios en diferentes campos; por ejemplo, los profesores pueden ayudarse de las tecnologías para crear nuevos contenidos de acuerdo a las necesidades de su alumnado. Así como los alumnos pueden buscar la información necesaria con las nuevas tecnologías y cumplimentar así su aprendizaje. Los profesores pueden ayudarse de las web de las editoriales de los libros de texto para aportar más información a la enseñanza del alumnado, además también existen otras páginas web (BBC, ITE, etc) o aplicaciones (Anatomy 4D, Aurasma, etc) interesantes para seguir ampliando la información para los discentes. También podemos encontrar blog de gente particular que difunden sus propios recursos que pueden sernos útiles en el aula.

Por otro lado, los centros están dotados con pizarras digitales en todas sus clases, con salas de informática, para el uso de ordenadores para los alumnos y como he mencionada anteriormente con mini-portátiles para los alumnos más mayores. Esto significa que las escuelas hoy en día son tecnológicas, en la medida de lo posible, es decir, que se han adaptado a los tiempos.

4.3.3 Ventajas e inconvenientes de las TICs

El uso de las TIC en el aula debe ser desde un enfoque pedagógico para mejorar esos procesos de enseñanza aprendizaje. No se debe olvidar que el uso de las TIC tiene sus riesgos, por lo que los docentes deben tener suma precaución con su utilización. Pero también debemos resaltar sus puntos fuertes.

A continuación se mostrarán una serie de ventajas y desventajas sobre las TIC en el aula, desde diferentes puntos de vista, como por ejemplo: desde la perspectiva del aprendizaje, desde la perspectiva del alumnado y desde la perspectiva del profesorado, identificados por Palomar Sánchez (2009).

Esta autora afirma que, desde la perspectiva del aprendizaje, las principales ventajas para los alumnos son: el interés y la motivación que despierta en ellos, la interacción que facilita, el desarrollo de la iniciativa autónoma y metódica, el aprendizaje a partir de errores y la mayor comunicación entre profesorado y alumnado. Pero no deben olvidarse otros como el aprendizaje colaborativo-cooperativo que fomenta, la alfabetización digital y audiovisual que se consigue con su uso, así como las habilidades de búsqueda y selección de información o el desarrollo de competencias de expresión escrita, gráfica y/o audiovisual.

Palomar Sánchez (2009: 2) también recuerda algunas de las desventajas que podemos encontrar en el uso de las TIC como herramienta de aprendizaje: distracciones, pérdida de tiempo, informaciones no fiables o visión parcial de la realidad. Mientras que desde la perspectiva del alumnado, dicha autora afirma unas claras ventajas como son: acceso a múltiples recursos educativos y entornos de aprendizaje y personalización de ese proceso de aprendizaje. Además de la proximidad con el profesorado y con sus compañeros.

Tampoco se puede olvidar que en los alumnos puede crear adicción, cansancio visual u otros problemas y que los recursos educativos que encontramos en la red pueden ser poco didácticos.

Sobre las ventajas, Palomar Sánchez (2009, 6-7) presenta unas desde la perspectiva del profesorado como pueden ser: gran variedad de recursos educativos para la orientación, constituyen un buen medio de investigación en el aula, sin olvidar que liberan al profesorado de trabajos repetitivos. Por otra parte presenta desventajas como: el desarrollo de estrategias de esfuerzo mínimo, necesidad de auto reciclaje por su parte o la exigencia de una mayor dedicación.

Tras la comparativa de ventajas y desventajas de las TIC desde diferentes perspectivas se observa que a pesar de los inconvenientes todo lo que pueda servir de ayuda tanto para el profesorado como para el alumnado en el aula es un punto a favor de la educación. Eso sí, es necesario siempre el buen uso y tener un control a la hora de saber utilizarlas.

4.3.4 Las TIC como motivación del alumnado

Hemos querido abordar un elemento clave para la adquisición de una segunda lengua o lengua extranjera para los alumnos en edades tempranas: la motivación.

Existen muchas definiciones de motivación. A continuación, mostraremos algunas definiciones sobre este término. Para la Real Academia Española, se trata de:

- Acción y efecto de motivar.
- Ensayo mental y preparatorio de una acción para animar o animarse a ejecutarla con interés y diligencia.

Pero existen muchas definiciones de este fenómeno clave en la educación. Por ejemplo, Sexton (1997: 162) se refiere a la motivación como:

[..] el proceso de estimular a un individuo para que se realice una acción que satisfaga alguna de sus necesidades y alcance alguna meta deseada para el motivador.

Para poder alcanzar las metas que nos marcamos nosotros mismos o que nos marca la sociedad debemos tener, al menos, una motivación, por lo que estamos de acuerdo completamente con la afirmación de Sexton.

Por su parte, Robbins (1999: 19) nos acerca al término motivación desde otro punto de vista distinto:

[..] el deseo de hacer mucho esfuerzo para alcanzar las metas de la organización, condicionado por la necesidad de satisfacer alguna necesidad individual, como la motivación general que concierne al esfuerzo hacia cualquier meta. Si bien la motivación general se refiere al esfuerzo por conseguir cualquier meta. Si nos concentramos en metas organizacionales a fin de reflejar nuestro interés primordial por el comportamiento conexas con la motivación y el sistema de valores que tiene la organización.

Como hemos afirmado anteriormente para conseguir cualquier meta hemos de tener una motivación hacia ella y, no olvidar, que tenemos que hacer un esfuerzo por conseguirla, como explica Robbins en su enunciado y con el que también compartimos la definición que da del término “motivación”.

Muchos autores han definido el término “motivación”. Por eso sabemos que ésta está relacionada con la realización de actividades con interés, con esfuerzo para conseguir unos objetivos. En este caso los alumnos muestran interés por aprender y por conseguir las metas que les marcan sus profesores. Con la motivación a los alumnos les parece mucho más fácil alcanzar esos objetivos marcados. Con motivación se sienten más cómodos y relajados a la hora de trabajar. Y en estas condiciones pueden llegar a ser mucho más creativos.

El profesor es el encargado de motivar para que los alumnos consigan los objetivos marcados. Para ello el docente debe plantearse tres estrategias (Martínez-Salanova Sánchez, 1999):

- Provocar el interés en el alumnado.
- Dirigir y mantener el esfuerzo
- Lograr el objetivo de aprendizaje fijado

Sabemos que cada alumno requiere de una motivación distinta. Por eso, nuestro papel será intentar buscar un interés común a toda clase para poder realizar las tareas que queramos plantear. Además también debemos intentar que esa motivación esté presente durante toda la clase, no solamente al principio o al final, si no durante todas las actividades para poder lograr esas metas.

A veces, es mejor plantear un ambiente que les permita a los alumnos motivarse por sí solos, que motivarlos a ellos directamente. A simple vista, parece difícil mantener a toda la clase motivada durante un largo tiempo, pero el docente debe prepararse bien y enfrentarse a este “reto” con sus alumnos.

Daniel Pink (2011), escritor norteamericano, ha investigado tres claves que funcionan para conseguir por un lado la motivación en el alumnado, y por otro lado, un mejor rendimiento en el aula. Estas claves son *autonomía, maestría y propósito*. Llevados al contexto del aula conseguiremos esa motivación y esa productividad, si usamos las tecnologías de la información y de la comunicación como herramienta.

4.4 EL APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO

El aprendizaje basado en el juego es un modo de interrelacionar la enseñanza con el juego, siendo a veces este digital, que tiene objetivos educativos y que ayudan al desarrollo de enseñanza de una manera significativa y motivante. Este término procede del inglés *Game- Based Learning*. Este aprendizaje queda resumido a una rama en la que mediante el juego se toman unos objetivos de estudio desde diferentes ambientes. A los alumnos, estas finalidades les pueden servir para saber desenvolverse en la vida real. Los juegos no solo tienen un carácter lúdico si no que también son un material de apoyo al aprendizaje.

4.4.1 El componente lúdico en la educación primaria

Los términos “jugar”, “aprender” y “enseñar” están relacionados entre sí. Según la Real Academia Española define estas palabras como:

Jugar: 1. intr. Hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades.

Aprender: 1. tr. Adquirir el conocimiento de algo por medio del estudio o de la experiencia.

Enseñar: 1. tr. Instruir, doctrinar, amaestrar con reglas o preceptos.

El juego en la enseñanza no es algo novedoso ya que nuestros antepasados en la Antigüedad clásica lo utilizaban.

Huizinga (1997: 1) va más allá cuando define el juego como una actividad innata del ser humano, presente a lo largo de toda su vida:

Play is older than culture, for culture, however inadequately defined, always presupposes human society, and animals have not waited for man to teach them their playing.

En la antigüedad, los ciudadanos iban a las escuelas a divertirse en su tiempo libre, es decir, a aprender. El proceso de aprendizaje era interpretado como un juego. Hoy en día los docentes están de acuerdo en que los juegos no son algo para “matar” el tiempo, sino que pueden ser utilizados para el aprendizaje.

Piaget (1986) afirma que el juego simbólico es necesario en las primeras etapas de la vida porque se asimila lo real al yo sin coacciones ni sanciones. El juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo del niño (Vigotsky, 1997). Por su parte Bruner (1984: 219) cree que “en el juego transformamos el mundo exterior de acuerdo con nuestros deseos, mientras que en el aprendizaje nos transformamos nosotros para conformarnos mejor con la estructura de ese mundo externo”. Además el juego nos ayuda a aceptar que existen formas de pensar diferentes a las de nuestro entorno, como afirma López-Peláez (2014: 3).

Aplicar el juego en el aula supone para los docentes una nueva forma de entender la enseñanza. En los últimos años se ha dado paso a un modelo educativo basado en el enfoque comunicativo. Su principal característica es que convierte en importante y fundamental que el alumno se desenvuelva en situaciones y contextos reales y cotidianos. Los docentes deben ser los mediadores entre los alumnos y el juego. De hecho, en Marco Común Europeo de Referencias para las Lenguas en su capítulo 4: el uso de la lengua y el usuario o alumno, en el punto 4.3. -Tareas y propósitos comunicativos- hay un párrafo dedicado a los usos lúdicos de la lengua, recogiendo algunos ejemplos de juego. Nosotros no nos detendremos aquí pero recomendamos su lectura.

En cualquier caso, para saber si un juego nos lleva a un aprendizaje hay que tener en cuenta varios aspectos. Según Prensky (2001: 19):

Muchos critican los juegos de aprendizaje, preguntándose una y otra vez: Pero, ¿funcionan? Pues bien: si algunos de estos juegos no suponen un aprendizaje no es por el mero hecho de que sean “juegos”, y mucho menos por considerarse erróneo o ilusorio el concepto de “aprendizaje basado en ellos”. Será entonces, porque no están bien diseñados. Mi afirmación no es gratuita ni subjetiva: hay una gran cantidad de pruebas contrastadas que revelan que los juegos de aprendizaje para niños, si están bien hechos, conllevan el aprendizaje y, al mismo tiempo, motivan y captan a los usuarios.

Los juegos han de estar bien preparados para que los usuarios se diviertan y aprendan mientras juegan, es decir, que no sean solo aparentemente funcionales, sino que el contenido sea atractivo y motive. Tiene que estar bien estructurado y tener bien definidos sus objetivos para que sea atractivo y motivador, para que funcione. El juego ha de tener:

- Reglas definidas
- Formulación de agrupamientos (siempre que sea necesario)
- Bonificaciones o recompensas
- Preguntas relacionadas con la asignatura
- PNL (Programación Neurologística, estímulos).

Cuando se utiliza un juego en el aula, estos objetivos han de estar claramente marcados por el profesor hacia sus alumnos, para que de esta manera no haya errores a la hora de jugar.

El juego desempeña un papel importante en el desarrollo de las personas, ya que, es el principal motor de desarrollo para los humanos, estimula la capacidad de pensar y la creatividad, favorece la comunicación y socialización, desarrolla el cuerpo y los sentidos, sirve como método de expresión y control emocional, etcétera.

El juego presenta unas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua que según Sánchez Benítez (2010: 24-25) pueden ser: crea un ambiente relajado y participativo en el aula; crea confianza en el alumnado haciendo que disminuyan ansiedades; establece una concentración que puede ser práctica para evaluar contenidos; permite trabajar diferentes habilidades y desarrollar capacidades; favorece la creatividad y las actitudes de sociabilidad, entre otras.

Pero, por otro lado, también debemos tener en cuenta unos aspectos para poder conseguir resultados satisfactorios, Sánchez Benítez (2010: 24-25): el componente lúdico debe centrarse en unos objetivos y contenidos; deben tener en cuenta las necesidades del alumnado (edad, etapa, nivel, personalidad...); el juego debe tener unas reglas para que los alumnos no tengan dificultades cuando lo lleven a cabo.

A todas las edades nos gusta el juego, pero más en las edades tempranas. A los niños les gusta más jugar, que ensayar conceptos una y otra vez, ya que captan su atención y el aprendizaje es indirecto ya que ellos no son conscientes de que están aprendiendo, ellos piensan que están jugando y divirtiéndose.

4.4.2 Los videojuegos en la enseñanza

Dentro de los múltiples juegos didácticos que podemos encontrar, los videojuegos son uno de los más novedosos. Los videojuegos son usados de manera digital, a través de diferentes dispositivos. A continuación mostraremos diferentes definiciones de videojuego. Levis (1997, 136) los define como:

El medio audiovisual en el que se está produciendo todo el proceso de la integralidad propuesto por el encuentro entre la informática y la televisión, y que han contribuido a prefigurar la nueva generación de la cultura de la comunicación.

Con esta definición estamos de acuerdo que los videojuegos han representado a una gran generación de la tecnología, ya que muchos de los alumnos han nacido en la época en que casi todo niño tiene un videojuego ya sea educativo o de entretenimiento.

Marquès Graells (2000: 136) entiende por videojuegos “todo tipo de juego digital interactivo, con independencia de su soporte (ROM interno, cartucho, disco magnético u óptico, on-line) y plataforma tecnológica (máquina de bolsillo, videoconsola conectable al TV, teléfono móvil, máquina recreativa, microordenador, ordenador de mano, vídeo interactivo)”.

Como hemos comentado anteriormente los videojuegos necesitan un soporte tecnológico para poder hacer uso de ellos. Baste citar el ordenador portátil, el *smartphone*, la *Tablet* o el *mini-Pc*. Su reducido tamaño hace que, hoy en día, puedas utilizarlas en cualquier lugar.

Ortega (2002, 136) señala, que “se trata de narraciones audiovisuales de naturaleza digital que se presentan en forma de aventura gráfica, simulación o arcade, y representan una alternativa a los tradicionales relatos cinematográficos o televisivos”.

Como podemos observar los videojuegos están relacionados con las TIC, ya que siempre necesitan ese soporte digital para poder jugar con ellos. Tiene un origen cercano a nuestros días, pero hoy en día se encuentran en todo auge, ya que la mayoría de los niños han jugado alguna vez en su vida a alguno de cualquier tipo.

Los videojuegos presentan unas ventajas en el campo de la educación.

Según Garaigordobil (1990) plantea que cuando el niño juega, éste se desarrolla integralmente a nivel biopsicológico, físico y social. Igualmente, ha comprobado que cuando el niño juega con videojuegos desarrolla habilidades y destrezas propias de la psicología social que inciden en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Para Gifford (1991) existen siete características que hacen de los videojuegos un medio de aprendizaje más atractivo y efectivo:

1. Permiten el ejercicio de la fantasía
2. Facilitan el acceso a “otros mundos” y el intercambio de unos a otros a través de los gráficos.
3. Favorecen la repetición instantánea y el intentarlo otra vez, en un ambiente sin peligro.
4. Permiten el dominio de habilidades.
5. Facilitan la interacción con otros amigos, además de una manera no jerárquica, al contrario de lo que ocurre en el aula.
6. Hay una claridad de objetivos. Habitualmente, el niño no sabe qué es lo que está estudiando en matemáticas, ciencias o sociales, pero cuando juega al videojuego sabe que hay una tarea clara y concreta: abrir una puerta, rescatar a alguien, hallar un tesoro, etc. lo cual proporciona un alto nivel de motivación.
7. Favorece un aumento de la atención y del autocontrol, apoyando la noción de que cambiando el entorno, no el niño, se puede favorecer el éxito individual.

Marín Díaz (2013: 149) afirma que el uso de los videojuegos y juegos digitales han desarrollado unos beneficios educativo. Además de aportarlos como recurso para un incremento de un currículo inclusivo.

Varios autores han realizado estudios sobre el aprendizaje mediante videojuegos y como hemos visto sí que funcionan realmente, siempre bajo un control por parte del profesor para que los alumnos no sufran riesgos de ningún tipo. Es una manera novedosa de que los alumnos aprendan sin que ellos mismos se den cuenta y aprendan conceptos de cualquier materia y de cualquier nivel.

4.5 EL KAHOOT COMO RECURSO DIDÁCTICO

Uno de los recursos que voy a tratar en este trabajo es el llamado “Kahoot”, se trata de un aprendizaje basado en el juego. Antes de tratar propiamente de esta herramienta hablaré de cómo surgió dicha aplicación.

4.5.1 Primeros pasos del Kahoot.

En los últimos años, en educación, se han introducido sistemas de respuesta personal que favorecen la participación del niño en el aula. El primer sistema que pareció fueron los *Clickers*, a principios del siglo XXI. Estos métodos tenían un funcionamiento complejo, ya que requieren de un software específico y un material específico, como los mandos, para que cada participante pueda responder a las preguntas y un captador de infrarrojos, para que todas las respuestas queden registradas. Añadir, que esta herramienta necesita de una formación del profesorado para poder llevarlo a cabo, ya que es un recurso complicado.

En 2013, el profesor Alf Inge Wang, de la Norwegian University Of Science And Technology, desarrolló una aplicación llamada Kahoot, que no requiere tanto material y se puede trabajar lo mismo que los *Clickers*, sistemas de respuesta personal. Este profesor la describe como:

Kahoot! es una plataforma de aprendizaje mixto basado en el juego, permitiendo a los educadores y estudiantes investigar, crear, colaborar y compartir conocimientos. Se ofrece a los estudiantes una voz en el aula, y permite a los educadores que se dediquen y centren sus estudiantes a través del juego y la creatividad.

Kahoot induce a experiencias y trabaja a través de dispositivos como tablets, mini-portátiles o smathphones . Sin embargo, hay un elemento social. Estamos alentando el intercambio (y colaboración) de grandes concursos, debates y encuestas. Nuestra filosofía y la visión es que la gente de todo el mundo debe compartir su contenido educativo para que otros jueguen en las aulas de todo el mundo.

Este intercambio debe ocurrir dentro del mismo *Kahoot* o en las redes sociales como *Facebook*, *Twitter* y *Pinterest*. Internet permite esta colaboración, y la alentamos

activamente - sin embargo, no es necesario para participar, y puede utilizar *Kahoot* exclusivamente para su propio uso personal, y hacer todo su contenido privado.²

4.5.2 Funcionamiento del Kahoot

Kahoot es un sistema de respuesta individualizada que presenta varias formas de juego, cuestionarios, encuestas y discusiones. Por lo general será el docente quién cree las preguntas sobre cualquier tema, pero también se puede hacer que el alumno adquiera el rol de creador de preguntas y las comparta al resto de compañeros.

Para poder utilizar esta herramienta solo será necesario una conexión a internet y varios dispositivos tecnológicos, ya sean *tablets*, portátiles, *smathphones*, etc.

Esta herramienta la podemos utilizar con diferentes finalidades, por ejemplo como conocimientos previos, para saber que saben acerca de una unidad antes de empezarla; conocimientos adquiridos, para saber que conocimientos han aprendido en clase.

Kahoot es un recurso muy fácil de usar ya que desde que entras en la página para registrarte te va indicando los pasos que debes hacer para poder jugar a uno público, o para que puedas crear uno del tipo que desees, etc. Está disponible para todas las edades ya que tú puedes formar las preguntas con la complejidad que tú veas necesaria, dependiendo del nivel al que lo vayas a presentar.

Kahoot presenta una pedagogía basada en un aprendizaje individual mediante el juego. Presenta debates, participación por parte de los participantes. Además si se buscará una metodología acertada, podría ser hasta una manera de evaluación ya que es un sistema de respuesta individual.

Para poder jugar los participantes necesitan un código que les mostrará la persona que haya creado o compartido el *Kahoot*.

² Información extraída de la página web: <http://www.enlanubetic.com.es/2013/11/kahoot-aprendizaje-basado-en-el-juego.html>

Los integrantes introducirán dicho número y se pondrán un nombre que será con el que jueguen esa partida. Cuando todas las personas quedan registradas pasamos a jugar.

Tendrán unos segundos para poder leer la pregunta en otro dispositivo que no sea en de cada participante. Cuando el tiempo ha transcurrido, sale otra pantalla en la cual vuelve a salir la cuestión, con todas las respuestas posibles (máximo 4). Cada respuesta tiene un color y una figura geométrica, por ejemplo, en el color azul aparece un cuadrado. A los participantes en sus dispositivos tecnológicos solo les aparecerá el color y la figura geométrica, no la respuesta escrita. Si una persona acierta la respuesta le saldrá una pantalla en verde que le felicita por haberla acertado. En cambio, si la falla, la pantalla le aparecerá en rojo. Así sucesivamente con todas las preguntas que tenga el *Kahoot* escogido. El ganador será quién mas respuestas acertadas tenga. Además en este juego también se tiene en cuenta la rapidez con la que el jugador responde, es decir, se tiene en cuenta, el tiempo de respuesta.

Al final de cada partida la persona que está registrada podrá tener cada respuesta de cada participante guardada en una hoja de Excel, ya que el programa te da la opción de acceder a ella.

Kahoot es una manera diferente de aprender con las nuevas tecnologías. Como ya he mencionado antes la tecnología avanza y la sociedad también, por lo que en educación no podemos quedarnos atrás y ¿por qué no puede ser esto el futuro en educación? Debemos tenerlo presente y no dejar de lado a las tecnologías de la información. Hay que adaptarlas a los nuevos tiempos y disfrutar de ellas.

4.5.3 Ventajas e inconvenientes

Kahoot presenta una idea de respuesta rápida al igual que los *Clickers* pero con más ventajas que estos, como por ejemplo: que no es necesario tanto material para poder llevarlo a cabo en el aula, no requiere mucho tiempo de respuesta ya que las preguntas son cortas y estas se ayudan de fotografías o vídeos, no son necesarios los mandos, al finalizar el juego se quedan registradas todas las respuestas de todos los participantes que han participado.

Pero, por otro lado, también puede presentar desventajas como por ejemplo:

- Puede ser repetitivo para los alumnos, si siempre se repite el mismo tema., por esta razón, en las aulas es mejor usarlo de forma esporádica.
- Puede crear adicción en alguno de nuestros alumnos, ya que si tiene acceso a *Kahoot* existen una gran cantidad de ellos públicos y puede jugar cualquier persona.

5. MARCO PRÁCTICO

5.1 CONTEXTO Y JUSTIFICACIÓN

La herramienta didáctica *Kahoot* está pensada para ponerse en práctica con alumnos de 3º de primaria. Se utilizará en la asignatura de *science*, por lo que el recurso manejará en la segunda lengua, inglés. Cabe decir, que esta herramienta es aplicable a otras áreas y a cualquier nivel de la etapa.

El soporte digital con el que vamos usar este material es con tablets, que cada alumno tendrá una. Habrá que explicarles a los alumnos en qué consiste el juego y de qué manera se deben utilizar las *tablets*.

El profesor utilizará el ordenador y a los alumnos les aparecerá reflejado el *Kahoot* en la pizarra digital. Para poder jugar deberán leer las preguntas de la pizarra digital y contestar a través de las tablets.

Este material se llevará a cabo al final de las sesiones, como refuerzo de lo aprendido ese día en clase. Se les realizarán preguntas a los alumnos en relación con los contenidos explicados cada día mediante el libro de texto.

Una vez realizada la explicación de los contenidos por parte del profesor, los alumnos tomarán las tablets y comprobarán si han entendido lo dado ese día en el aula.

El hecho de que se trabaje con figuras y colores sirve también para que puedan trabajarlos niños con educación especial. Si fuera necesaria la explicación del profesor para estos alumnos, se llevaría a cabo. Es una herramienta pensada para todos los alumnos que componen una clase.

5.2 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA

Los objetivos que queremos alcanzar con esta propuesta didáctica es:

1. Aumentar la motivación y el interés del alumnado de Primaria por su propio aprendizaje mediante la inclusión de recursos y metodologías sugerentes y lúdicas.
2. Facilitar la adquisición de una segunda lengua, aprovechando recursos y tecnologías de fácil acceso y manejo.
3. Lograr la implicación del alumnado en su propio proceso de aprendizaje
4. Conseguir que la propuesta didáctica que se plantea pueda convertirse en un recurso a disposición de otros profesionales y aplicables a otras materias de aprendizaje.
5. Conocer cómo los juegos y las tecnologías de la información y comunicación pueden favorecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en Educación Primaria, sobre todo para la adquisición de una segunda lengua.

5.3. OBJETIVOS Y CONTENIDOS

5.3.1 Objetivos de etapa

De acuerdo con lo establecido en el artículo 17 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en la Comunidad de Castilla y León la etapa de educación primaria contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que les permitan:

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo y crítico de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b) 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.

- c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.
- e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y desarrollar hábitos de lectura.
- f) Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.
- h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- i) 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.
- k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
- m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

5.3.2 Contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

Para tercer curso de Educación Primaria y siguiendo el currículum de Ciencias Naturales, sería:

BLOQUE 2. EL SER HUMANO Y LA SALUD		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> - La función de nutrición en el ser humano - Hábitos saludables para prevenir enfermedades. 	<p>1. Identificar, localizar y conocer los principales órganos implicados en la realización de las funciones vitales del cuerpo humano, estableciendo algunas relaciones fundamentales entre ellos y las etapas de la vida.</p>	<p>1.2. Identifica y localiza los principales órganos implicados en la realización de las funciones de relación</p> <p>1.3. Reconoce las principales características de los aparatos digestivo y excretor y explica las funciones básicas.</p>
	<p>2. determinadas prácticas de vida con el adecuado funcionamiento del cuerpo, adoptando estilos de vida saludables.</p>	<p>2.1. Reconoce estilos de vida saludables y sus efectos sobre el cuidado y mantenimiento de los diferentes órganos y aparatos.</p> <p>2.2. Identifica y valora hábitos saludables para prevenir enfermedades.</p> <p>2.3. Identifica y adopta hábitos de higiene, cuidado y descanso</p>

5.4 TEMPORALIZACIÓN

Los alumnos de tercero de primaria (basándome en mi experiencia en el centro educativo en el centro, CEIP. Fuente del Rey, en Soria) tienen la asignatura de *Science* los miércoles y los viernes, de 10:00 horas a 11:00 horas. La unidad didáctica “*Diet, digestion and excretion*” se llevará a cabo durante el mes de mayo.

MAYO						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29

La unidad didáctica se llevará a cabo durante 7 sesiones.

Sesión 1: *Introduction*

Sesión 2: *The nutrients in food*

Sesión 3: *A healthy diet*

Sesión 4: *Our digestion and excretory systems*

Sesión 5: *Healthy habits*

Sesión 6: *Let's revise!*

Sesión 7: *Exam*

El uso del *Kahoot* sólo se llevará a cabo durante las sesiones 2, 3, 4 y 5. Como hemos mencionado anteriormente se utilizará como recurso para saber si los alumnos han entendido los diferentes conceptos, a modo de repaso.

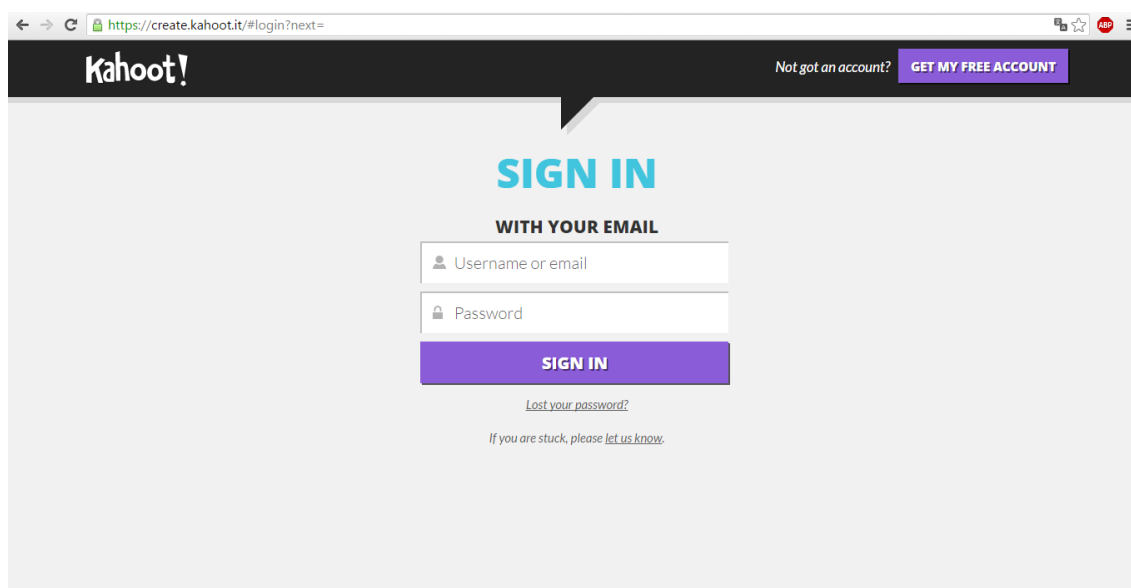
5.5 KAHOOT PUESTO EN PRÁCTICA

El *Kahoot* que hemos llevado a la práctica consta de diferentes preguntas para alumnos de 3^{er} curso, sobre los diferentes contenidos dados en el aula. Las cuestiones están relacionadas con el tema “*Diet, digestion and excretion*”, por lo que serán preguntas relacionadas con alimentos, el sistema digestivo y excretor, y los hábitos saludables.

A continuación, presentamos en la siguiente tabla³ se presentan las preguntas que se van a llevar a cabo durante las clases de *science*.

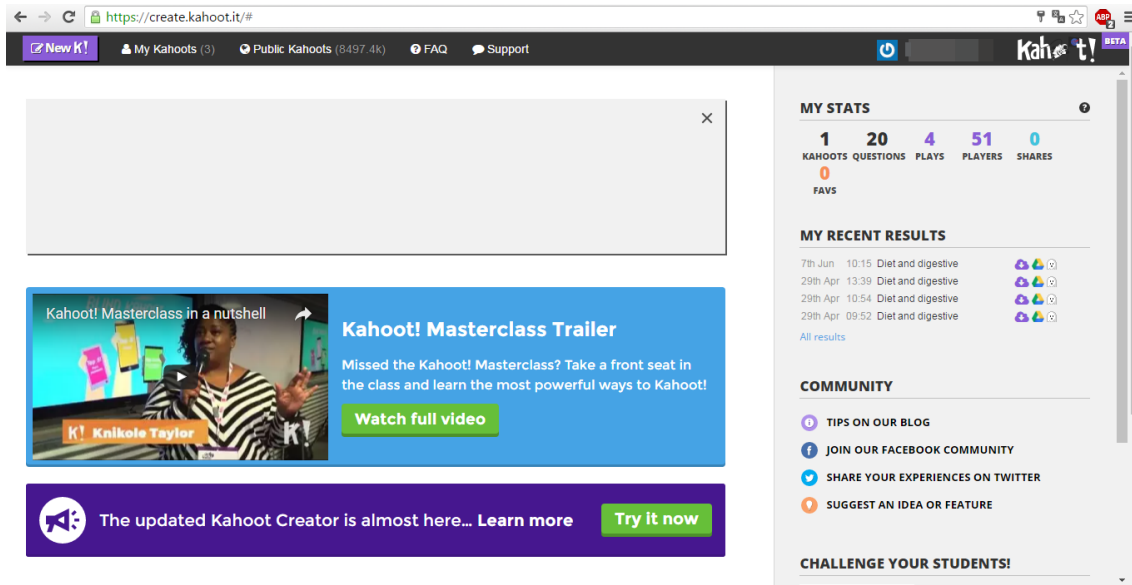
Ahora iremos explicando con imágenes lo que aparece en cada dispositivo digital, es decir, lo que les aparece a los alumnos y al profesor. Hemos querido presentar imágenes desde estos dos puntos de vista para ver las diferencias existentes.

Primeramente el docente debe introducir sus claves para que los alumnos puedan introducir los dígitos y que todos jueguen al mismo Kahoot.

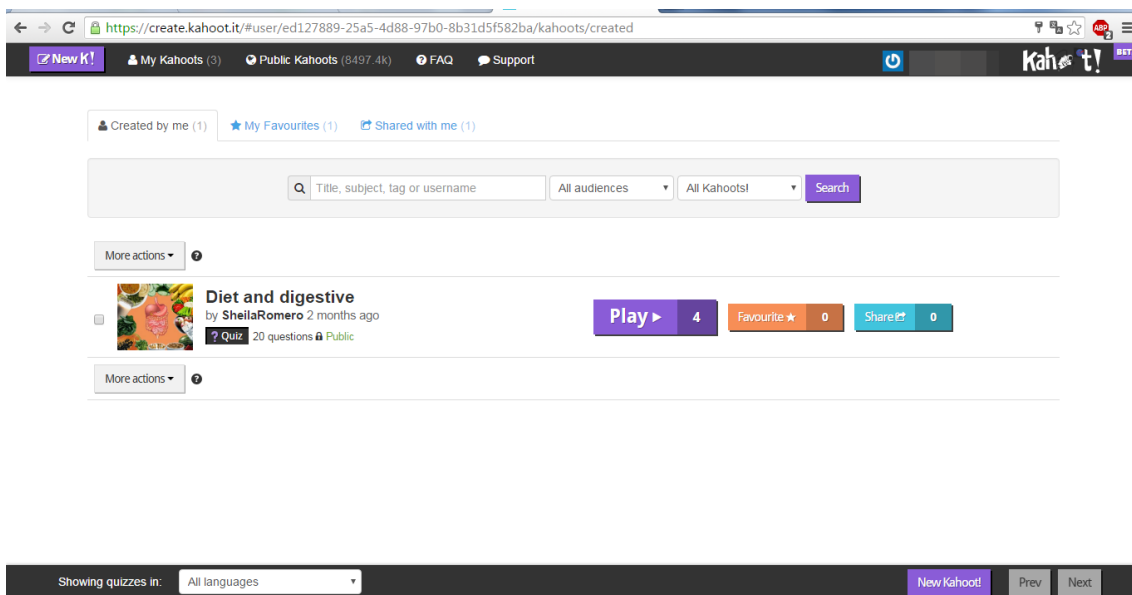


Una vez que el profesor ya está en su cuenta, deberá seleccionar el *Kahoot* que quiere utilizar en la sesión. Pueden ser los creados por el propio profesor, compartido por otra persona o públicos, hechos por otras personas.

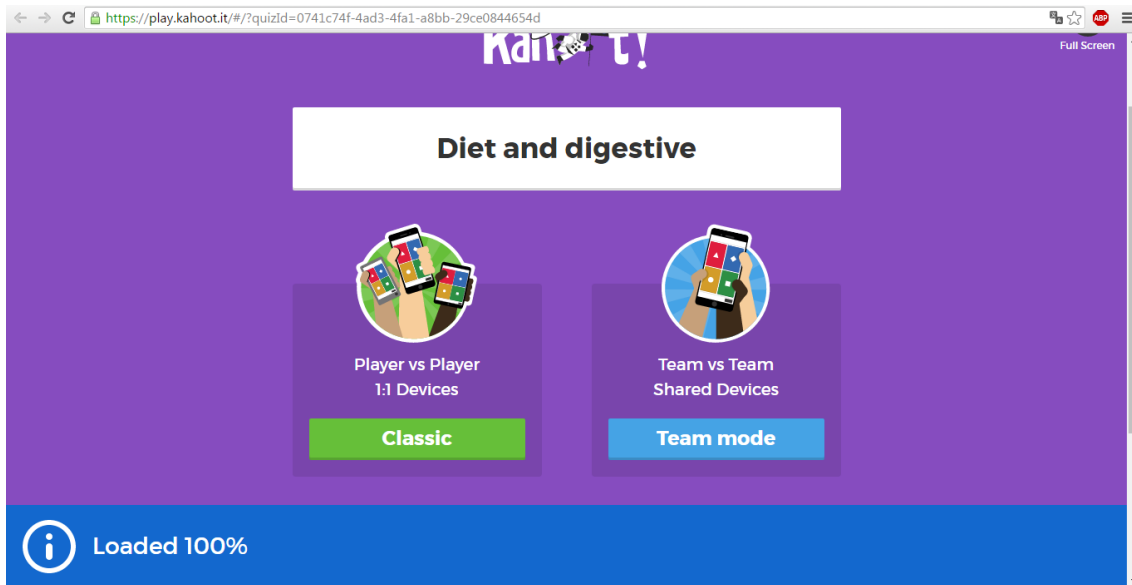
³ Anexo 1.



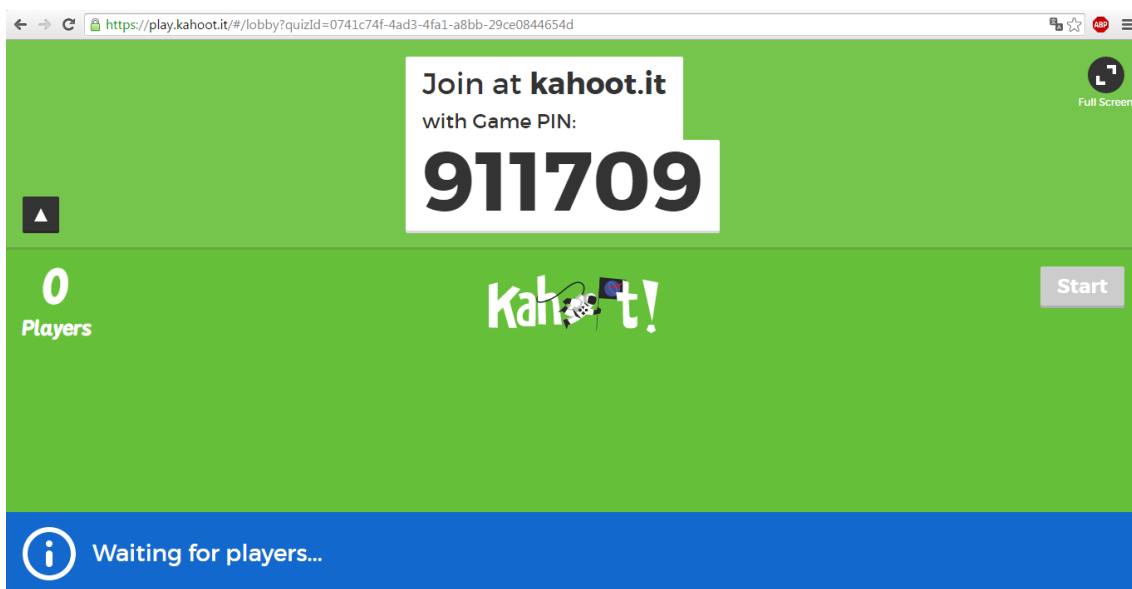
En este caso nosotros vamos a utilizar uno hecho por nosotros mismos.



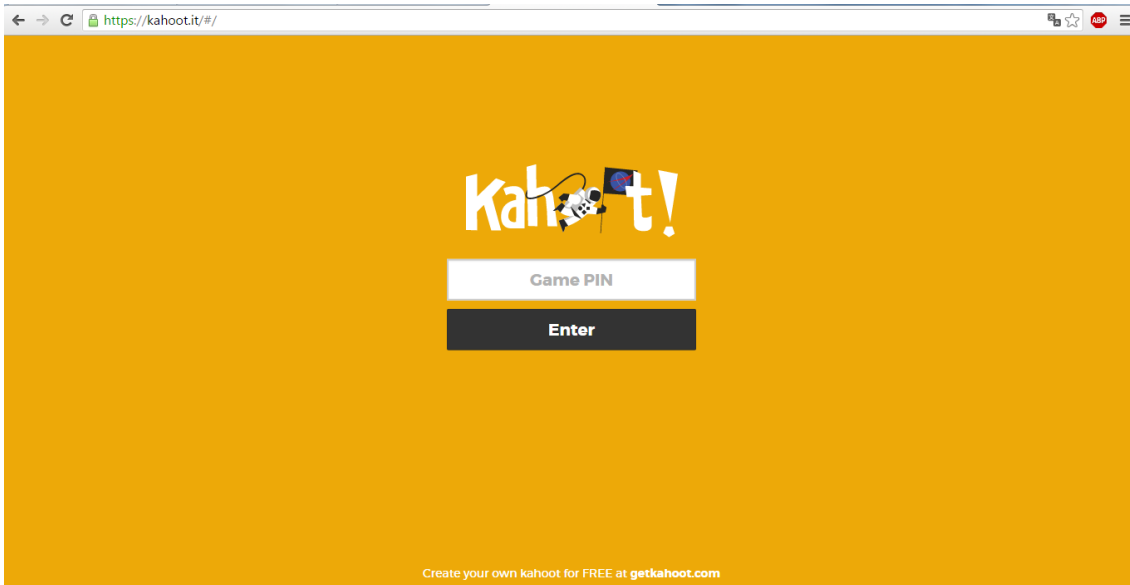
Cuando ya tenemos seleccionado el juego seleccionamos el botón de *play*. Esto nos llevará a otra pantalla la cual te da la opción de jugar individual o en grupo, nosotros elegimos la opción individual, ya que así los alumnos demuestran lo que saben y lo que no en esa sesión de repaso.



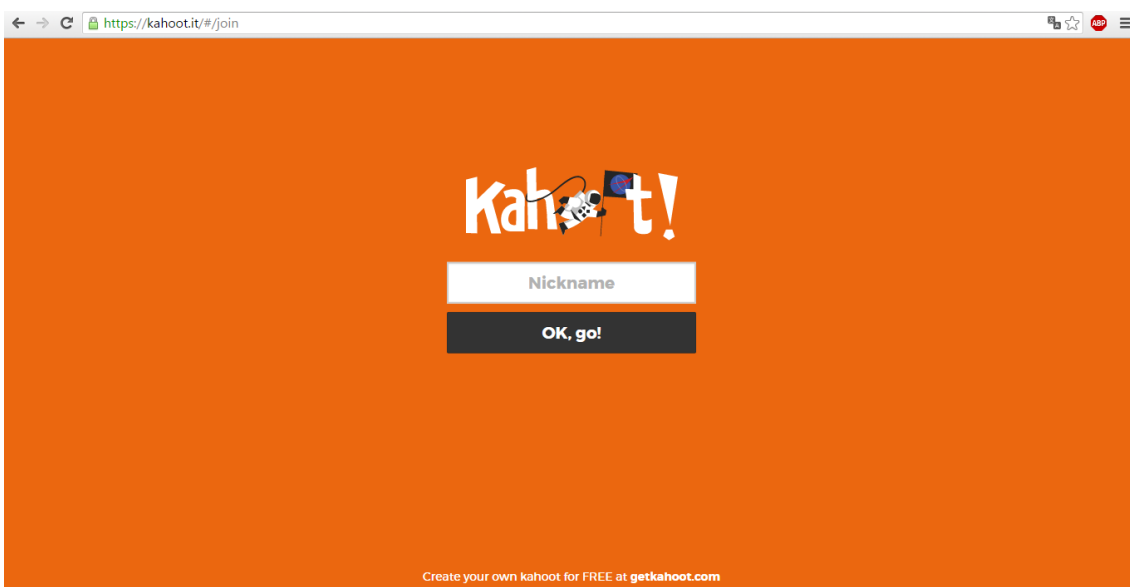
Una vez que ya hemos elegido la opción, nos sale un código que será el que debe introducir los alumnos para poder jugar.



Los alumnos ya pueden proceder a introducir el código.

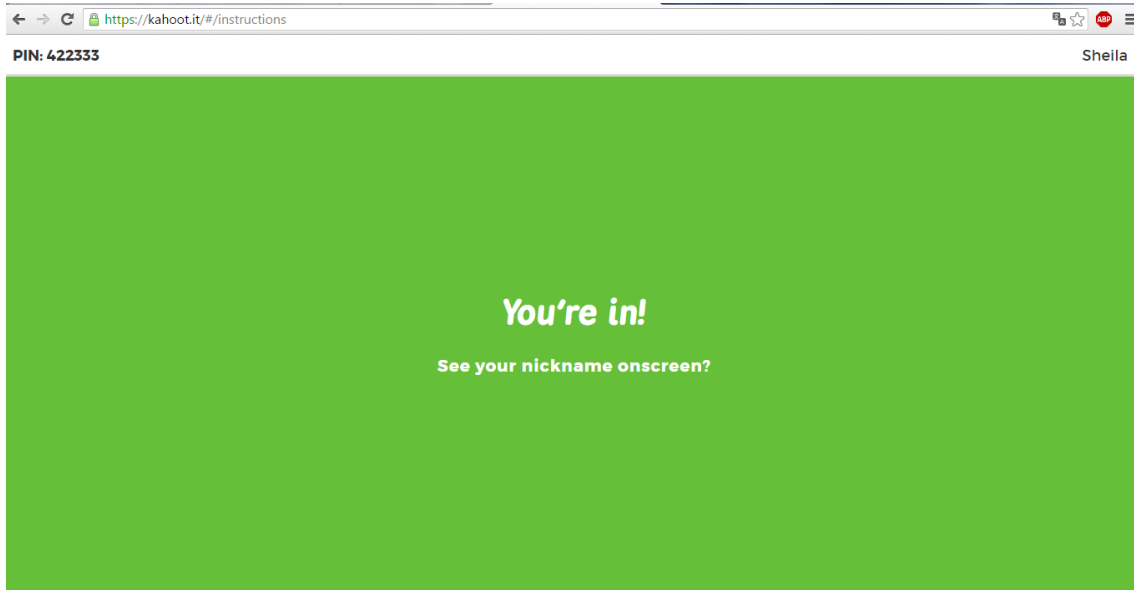


Cuando lo han introducido, en la siguiente ventana deberán introducir su nombre.

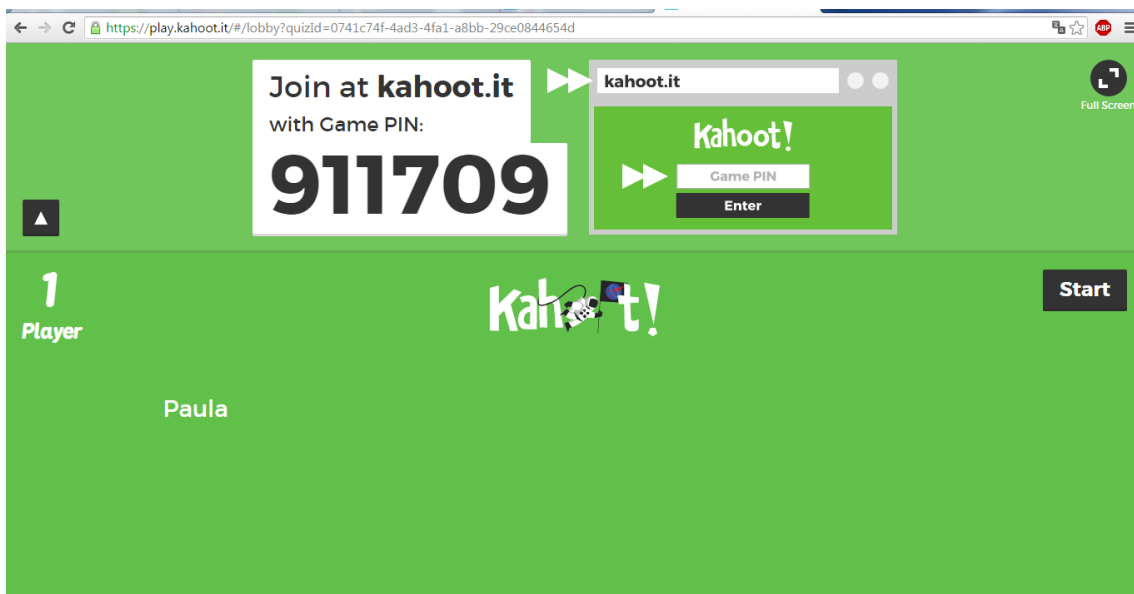


Un vez que los alumnos ya están dentro de la aplicación, les aparece una pantalla que les informa de que forman parte del juego, mientras que al profesor les va apareciendo los nombres de los jugadores.

Alumnos:



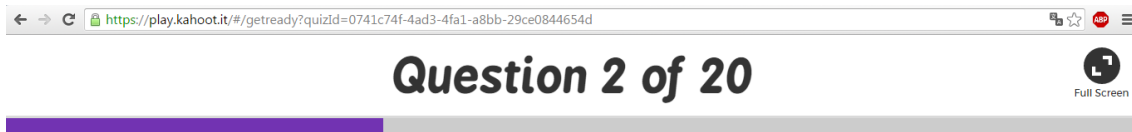
Profesor:



Una vez que todos los alumnos han introducido todos los datos ya estamos preparados para comenzar. El profesor le dará al botón de “Start” (Empezar) y empezará el juego.

En el dispositivo del profesor saldrá reflejada por unos segundos la pregunta a la que deberán contestar los alumnos, mientras que en el de los alumnos estará cargando la pregunta.

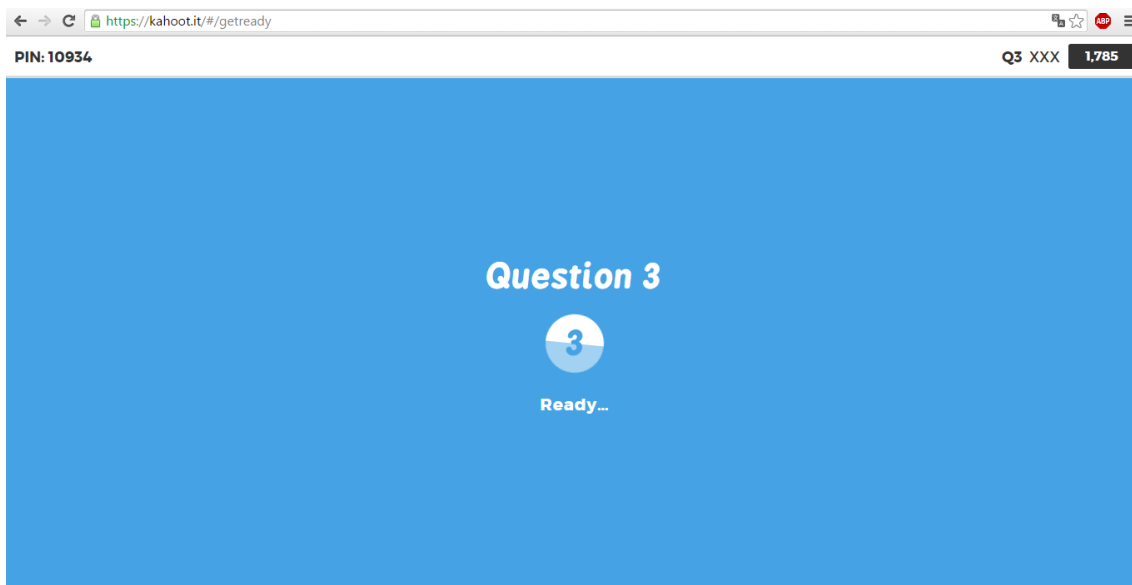
Profesor:



Which nutrients do these food contain?

Win up to 1,000 points!

Alumnos:



Seguidamente en el dispositivo del profesor saldrá la pregunta con las posibles respuestas, mientras que en el del alumno solo saldrán las respuestas pero con figuras y colores.

Profesor:

Which nutrients do these food contain?

13

Skip

0 Answers

Carbohydrates

Fats

Proteins

Vitamins and minerals

Alumno:

https://kahoot.it/#/answer

PIN: 422333

Q1 Sheila 0

Triangle icon (Red)

Diamond icon (Blue)

Circle icon (Yellow)

Square icon (Green)

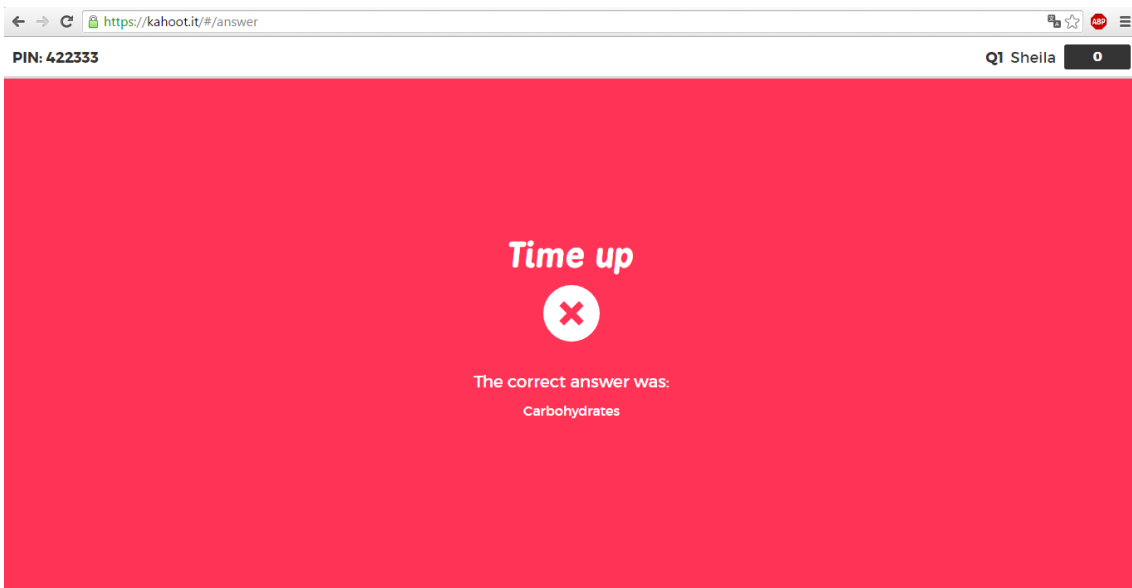
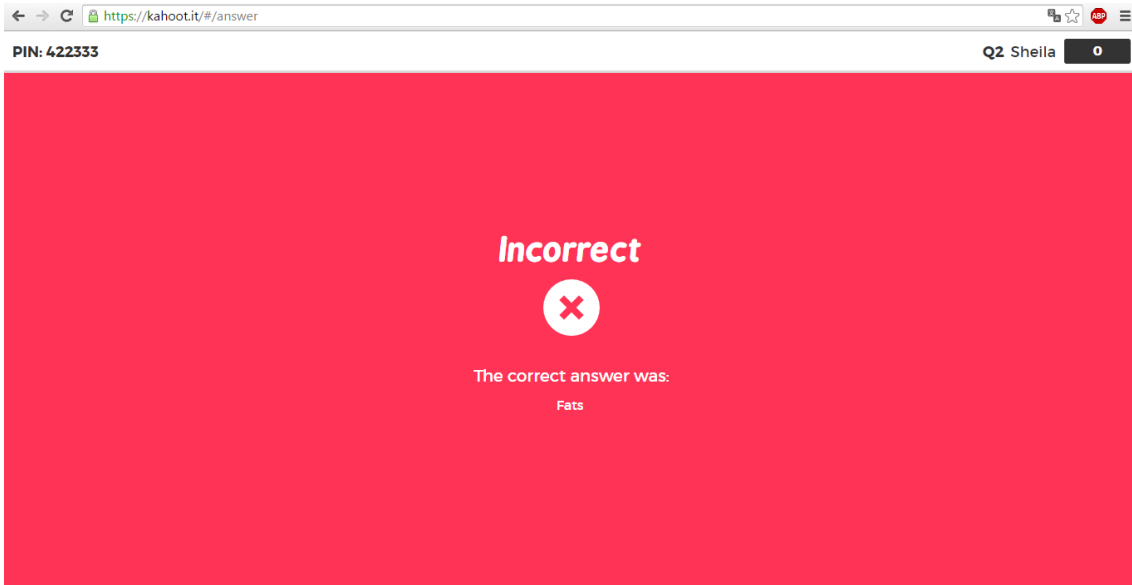
Los alumnos deberán responder dentro del tiempo estipulado, pero si responden en el menor tiempo posible, consiguen más puntos. Una vez que han respondido los alumnos, en la pantalla del profesor aparece la respuesta correcta y cuántos alumnos han acertado o fallado. Por otro lado, a los alumnos les aparece una pantalla dependiendo de si han respondido bien, mal o no han respondido.

Profesor:

The screenshot shows a Kahoot! quiz question titled "Which nutrients do these food contain?". The question is displayed at the top. Below it, there are four bars representing the number of correct answers for each option: Fats (red bar with a checkmark and the number 1), Vitamins and minerals (blue bar with the number 0), Carbohydrates (yellow bar with the number 0), and Proteins (green bar with the number 0). Below the bars are four buttons with icons and labels: Fats (red bar with a white triangle icon and a checkmark), Vitamins and minerals (blue bar with a white diamond icon), Carbohydrates (yellow bar with a white circle icon), and Proteins (green bar with a white square icon). A "Next" button is in the top right, and an "End quiz" button is in the bottom right. A "Show image" button is also visible.

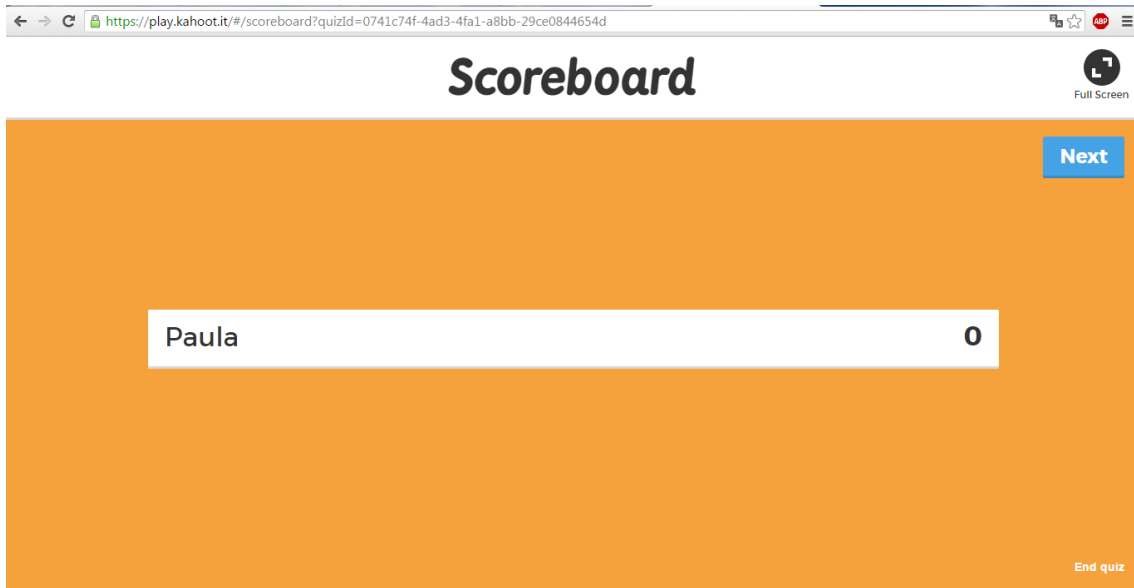
Alumno:

The screenshot shows the answer screen for the quiz. The background is green. In the center, the word "Correct" is written in white. Below it is a white circle with a green checkmark. At the bottom, a dark green button displays "+910" in white. The browser address bar shows "https://kahoot.it/#/answer". In the top left corner, the PIN "422333" is displayed. In the top right corner, the user name "Q3 Sheila" and the score "910" are shown.

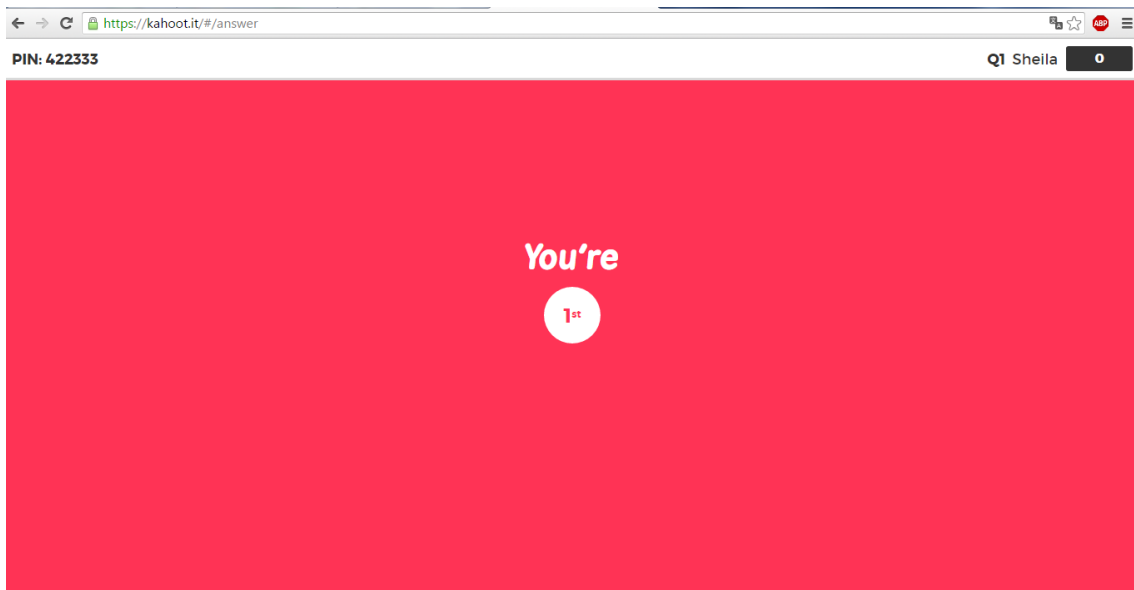


Seguidamente al profesor le aparece la clasificación de los alumnos y a los alumnos en que posición van.

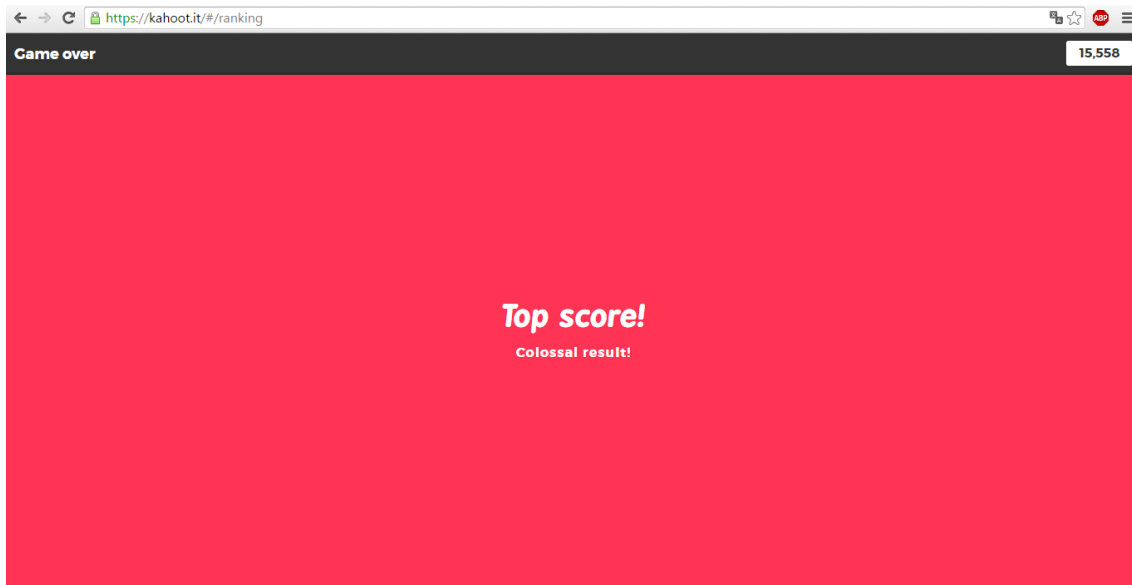
Profesor:



Alumno:

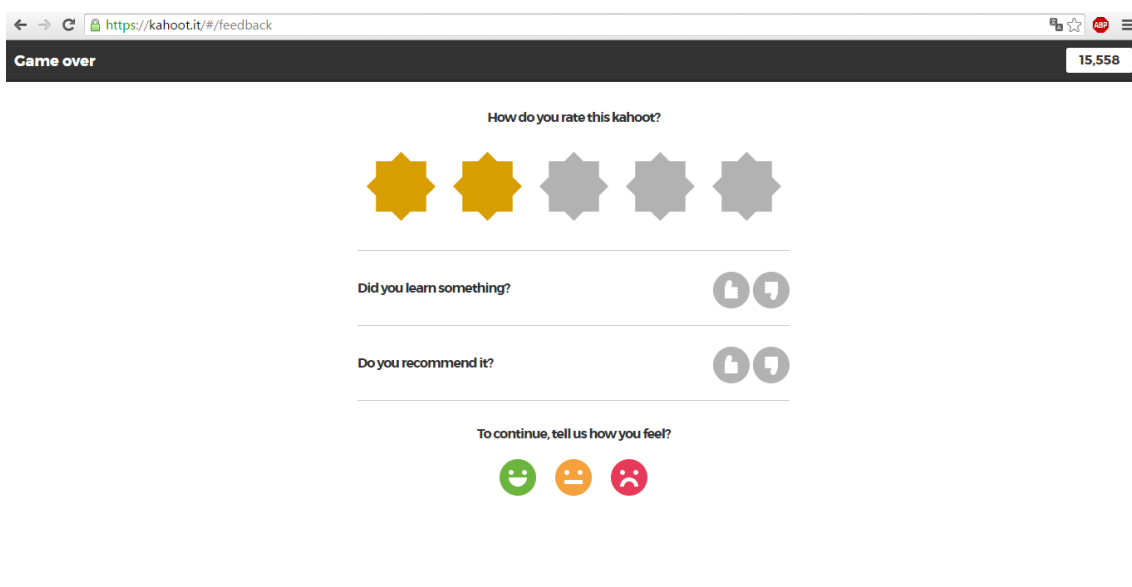


Una vez finalizado el juego a los alumnos les aparece una pantalla anunciando el fin del juego.

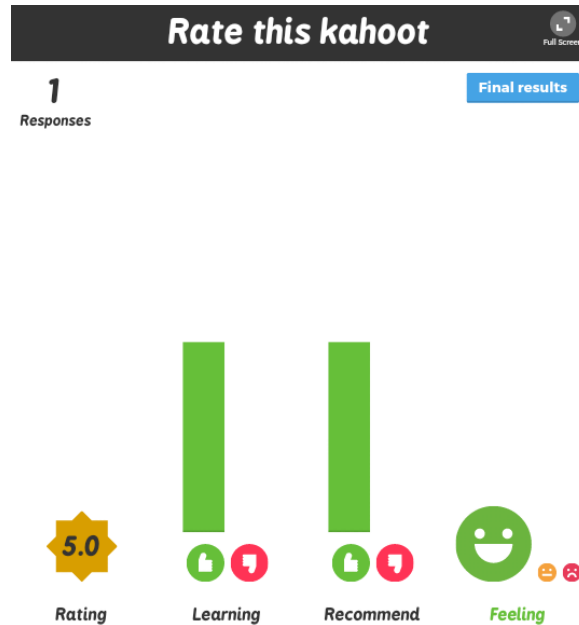


Una vez contestadas todas las preguntas los alumnos deberán responder a unas preguntas que *Kahoot* les propone.

- *How do you rate this Kahoot?* (¿Cómo valora este Kahoot?)
- *Did you learn something?* (¿Ha aprendido algo?)
- *Do you recommend it?* (¿ Lo recomendaría?)
- *To continue, tell us how you feel?* (Para continuar, ¿Nos puede contar cómo se ha sentido?)



Y a los docentes les aparecen todas las valoraciones de los alumnos.



Todas las imágenes que hemos presentado se han extraído de dos páginas web diferentes, ya que el profesor ha de estar registrado y entra en la página web de registro de una cuenta de *kahoot*, mientras que los alumnos para poder participar entran en la página web de *kahoot*.

5.5 RESULTADOS

El docente puede observar los resultados individualmente de cada alumno ya que esta aplicación genera una hoja de *Excel* de cada partida.

En el documento se puede observar el nombre del alumno, las preguntas totales correctas, las preguntas totales incorrectas, la puntuación y cada pregunta con la respuesta que el alumno ha elegido.

Después encontramos otra columna que nos indica el rendimiento global: % de preguntas totales acertadas, % de preguntas totales erróneas y la puntuación total.

Con estos resultados que nos proporciona el juego el docente puede darse cuenta en qué conceptos los alumnos tienen más dificultades o cuáles son los que han sido bien asimilados.

Además también se puede observar si alguna vez la aplicación falla ya que se queda reflejado en la hoja de *Excel*.

Este recurso podría servir como forma de evaluación, teniendo en cuenta algunos aspectos como que la tecnología estuviera preparada para que no fallara, que los alumnos presentaran una actitud tranquila (ya que cuando juegan se alteran), etc.

6. CONCLUSIONES

Después de la realización de este trabajo hemos podido observar la presencia que tienen las TIC en la vida diaria de cualquier ser humano, en concreto en los centros escolares y más concretamente en la vida de los alumnos.

Como ya sabemos, las tecnologías se están renovando continuamente, por lo que los docentes deben estar preparados para los cambios que estas pueden sufrir a lo largo del tiempo, ya que el alumnado tiene muy interiorizado el uso de las tecnologías desde que nacen.

Hemos podido descubrir que enseñar una lengua extranjera puede resultar más fácil a través de recursos digitales, y también para los alumnos más motivador y atractivo a la hora de aprender conceptos en otro idioma, en la adquisición de la lengua. El juego en el aula es un gran material para trabajar con los alumnos.

Con la realización de este trabajo nos hemos aproximado al uso de las TIC, a las lenguas extranjeras y al juego en el aula, lo que puede servir de manual para algún docente. Nos hemos dado cuenta del valor que tienen los juegos en el aula como una estrategia para el docente de enseñanza aprendizaje.

Lo que hemos pretendido con este trabajo es acercar el juego a las aulas a través de las TIC ya que los niños están muy familiarizados con estos dos términos (juego y TIC) y darnos cuenta de cómo los alumnos a través del juego disfrutan y a la vez aprenden sin que muchas veces sean conscientes de ello. Además de alcanzar un equilibrio entre las TIC y los juegos para facilitar ese aprendizaje, en otra lengua que no sea la lengua materna.

Hemos logrado una caracterización precisa de la herramienta didáctica *Kahoot* y de sus posibilidades educativas, haciendo así una propuesta que pueda servir a docentes.

A nivel personal, nos ha aportado nuevos conocimientos y el deseo de seguir investigando a cerca de esos nuevos conceptos aprendidos para poder conocer nuevas cosas que pueden que en un futuro nos encontremos en las aulas para poder poner en práctica la formación adquirida durante los estudios de Grado.

7. BIBLIOGRAFÍA

Alcalde Mato, N. (2011). Principales métodos de enseñanza de lenguas extranjeras en Alemania. Recuperado el 1 de junio de 2016 de <https://riunet.upv.es/handle/10251/12409>

Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación (2002). Traducción al español por el Instituto Cervantes. Disponible en Centro Virtual Cervantes: <http://cvc.cervantes.es/obref/marco/>

Corral, E. M. (2010). *El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y teoría de la Comunicación*. Revista Diálogos de la comunicación, (78). Pp. 6-10. Recuperado el 8 de junio de 2016 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3719704>

Ezpeleta Pemán L. (2014). La Motivación en las Aulas a través de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. TFG presentado en la Universidad de Zaragoza. Recuperado el 1 de junio de 2016 de : <https://zaguan.unizar.es/record/16397/files/TAZ-TFG-2014-1717.pdf>

Fernández Fernández I. (2010). Las Tic en el ámbito educativo. Revista Eduinnova. Recuperado el 21 de abril de 2016 de http://www.eduinnova.es/abril2010/tic_educativo.pdf

Garaigordobil, M. (1990). El juego como instrumento de maduración del niño. En C. Maganto, (Coord.), Orientación e Intervención psicológica del niño en la familia (pp. 33-53). Cuadernos de Extensión Universitaria. San Sebastián: Universidad del País Vasco.

Marqués Graells, P. (2000). Los medios didácticos. Apuntes de la Universidad Autónoma de Barcelona. Última revisión: 2010. Recuperado el 8 de junio de 2016 de <http://www.peremarques.net>

Halbach, A. (2008). Una metodología para la enseñanza bilingüe en la etapa de Primaria. En Revista de Educación, (346), pp. 455-466. Recuperado el 15 de mayo de 2016 de: <http://www.mecd.gob.es/dctm/revista-de-educacion/articulosre346/re34617.pdf?documentId=0901e72b81236b83>

Hernández Reinoso, F. L. (2000). Los métodos de enseñanza de lenguas y las teorías de aprendizaje. Pp. 141-153. Recuperado el 15 de mayo de 2016 de <http://dspace.uah.es/dspace/handle/10017/950>

Herreros Ruiz Valdepeñas, B., Pintor Holguín, E., López del Hierro, M., & Gargantilla Madera, P. (2014). *Kahoot* en docencia: una alternativa practica a los *clickers*. Recuperado el 12 de mayo de 2016 de <http://abacus.universidadeuropea.es/handle/11268/3603>

Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens*. Editorial Beacon Press.

LEY ORGÁNICA 2/2006 de 3 de mayo, de Educación. BOE núm. 106. Recuperado el 14 de junio de 2016 de: <http://www.boe.es/boe/dias/2006/05/04/pdfs/A17158-17207.pdf>

Levis, D. (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Barcelona. Editorial Paidós.

López García, M. D. (2009). Pautas prácticas para llevar adelante con éxito una clase de inglés. *Revista Innovación y experiencias educativas*, nº 19, pp. 1-5.

López-Peláez Casellas, M^a P. (2014). Deleitando enseña. El componente lúdico y artístico en educación infantil. *Revista Diálogos Educativos*, nº27. Vol. 14.

Lorente Fernández, P., y Pizarro Carmona, M. (2012). El juego en la enseñanza de español como lengua extranjera. Nuevas perspectivas. *Tonos digital*, 23(0). Recuperado el 22 de mayo de 2016 de: <http://www.um.es/tonosdigital/znum23/secciones/estudios-14-el-juego.htm>

Mayenco López, M. (2009). Uso de las TIC en el aula. *Revista Innovación y experiencias educativas*, nº 22, pp. 1-4.

Martín Sánchez, M. Á. (2009). Historia de la metodología de enseñanza de lenguas extranjeras. *Tejuelo*, nº5, pp. 54-70.

Martínez-Salanova Sánchez, E. (1999) *El profesor como orientador de los procesos de enseñanza-aprendizaje, Bases para la didáctica de la orientación laboral, las relaciones interpersonales en el aula y la formación profesional de los profesores*. Federación Andaluza de Centros de Estudios Privados. Málaga.

Morales, E. (2009). El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y Teoría de la Comunicación. Revista académica de la federación latinoamericana de facultades de comunicación social. Pp. 2-12. Recuperado el 8 de junio de 2016 de: <http://dialogosfelafacs.net/wp-content/uploads/2012/01/80-revista-dialogos-videojuegos-en-educacion-primaria.pdf>

Navarrete Ruíz de Clavijo, B. (2009). La motivación en el aula. Funciones del profesor para mejorar la motivación en el aprendizaje. Revista Innovación y Experiencias Educativa, 15. Recuperado el 1 de junio de 2016 de: http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/BELÉN NAVARRETE_1.pdf

ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León. Recuperado el 14 de junio de 2016 de : <http://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/orden-edu-519-2014-17-junio-establece-curriculo-regula-impl>

Palomar Sánchez, M. J. (2009). Ventajas e inconvenientes de las TIC en la docencia. Revista Innovación y Experiencias Educativas, 25. Recuperado el 10 de junio de 2016: http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_25/MARIA JOSE PALOMAR SANCHEZ01.pdf

Sánchez Pérez, A. (2009). La enseñanza de idiomas en los últimos cien años: métodos y enfoques. SGEL. Madrid.

Pérez García, Á. (2014). El aprendizaje con videojuegos. Experiencias y buenas prácticas realizadas en las aulas españolas. EA, Escuela abierta: revista de Investigación Educativa, (17), 135-156. Recuperado el 15 de junio de 2016 de <file:///Dialnet-ElAprendizajeConVideojuegos-4801391.pdf>

Piaget, J. (1986), La formación del símbolo en el niño. México, Fondo de Cultura económica.

Pink D. H. (2011). La sorprendente verdad sobre lo que motiva a tus alumnos. Editorial Gestion 2000.

Prensky, M. (2001). Nativos e inmigrantes digitales. Institución Educativa SEK.

Sánchez, G. (2010). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. Revista Marco ELE, 11, pp. 24-25. Recuperado el 14 de junio de 2016 de: <http://marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf>






Trujillo Torres, J. M. (2006). Un nuevo currículum: tecnologías de la información en el aula. Revista Educación y Educadores, 9(1), pp. 161-174.




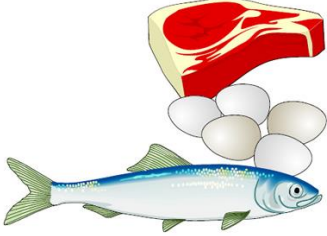


Vázquez, G. (1993). Inteligencia, tecnología y escuela en la edad post-industrial. Revista de Educación, Madrid.

Vygotsky, L. S. (1997). El papel del juego en el desarrollo del niño. Revista de educación física: Renovar la teoría y práctica, nº 66, pp. 5-11.



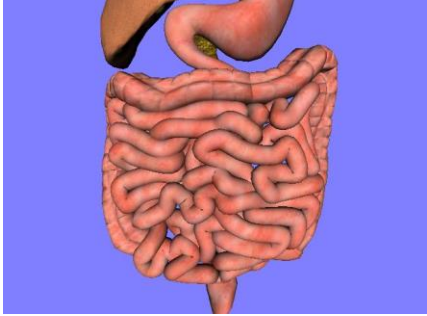
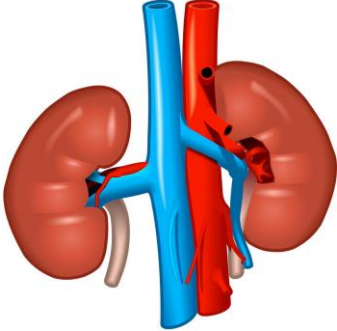
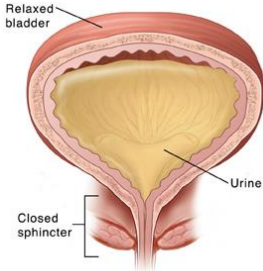
ANEXOS




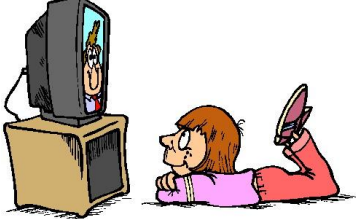
Anexo 1:

Pregunta	Imagen	Respuestas	Sesión
Which nutrients do these food contain?		<ul style="list-style-type: none"> - Carbohydrates - Fats - Proteins - Vitamins and minerals 	SESIÓN 2
Which nutrients do these food contain?		<ul style="list-style-type: none"> - Carbohydrates - Fats - Proteins - Vitamins and minerals 	
Which nutrients do these food contain?		<ul style="list-style-type: none"> - Carbohydrates - Fats - Proteins - Vitamins and minerals 	
Which nutrients do these food contain?		<ul style="list-style-type: none"> - Carbohydrates - Fats - Proteins - Vitamins and minerals 	
We help you grow?		<ul style="list-style-type: none"> - Carbohydrates - Fats - Proteins - Vitamins and minerals 	

We give you energy?		<ul style="list-style-type: none"> - Carbohydrates - Fats - Proteins - Vitamins and minerals 	
We help you stay healthy?		<ul style="list-style-type: none"> - Carbohydrates - Fats - Proteins - Vitamins and minerals 	
We give you extra energy?		<ul style="list-style-type: none"> - Carbohydrates - Fats - Proteins - Vitamins and minerals 	
Eat it...		<ul style="list-style-type: none"> - Special occasions - In small quantities - Some everyday 	
Eat it...		<ul style="list-style-type: none"> - Special occasions - In small quantities - Some everyday 	
Eat it...		<ul style="list-style-type: none"> - Special occasions - In small quantities - Some everyday 	

SESIÓN 3

<p>It has teeth that break food into pieces.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Stomach - Small intestine - Mouth - Esophagus 	<p>SESIÓN 4</p>
<p>It is like a bag that contains gastric juices</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Stomach - Small intestine - Mouth - Esophagus 	
<p>Nutrients pass into the blood here.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Large intestine - Small intestine - Mouth - Esophagus 	
<p>What is it?</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Kidneys - Bladder - Urine - Urethra 	
<p>What is it?</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Kidneys - Bladder - Urine - Urethra 	

<p>Sleep 6 hours every night</p>		<ul style="list-style-type: none"> - True - False 	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">SESIÓN 5</p>	
<p>Eat lots of fruit and vegetables.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - True - False 		
<p>Visit the doctor and dentist regularly</p>		<ul style="list-style-type: none"> - True - False 		
<p>Watch TV for hours</p>		<ul style="list-style-type: none"> - True - False 		