



Universidad de Valladolid

Trabajo de Fin de Grado

**El uso de las TICs destinado a la
enseñanza telemática del inglés.
Propuesta enfocada en la
problemática actual del Covid-19**

Autor: Javier Romano Ruano

Tutora: Ana Isabel Alario Trigueros

Universidad de Valladolid
Facultad de Educación y Trabajo Social
Grado en Educación Primaria

Resumen

El objetivo de este trabajo es fomentar el uso de las TICs y de los juegos en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la segunda lengua inglés. Para ello hemos explicado los diferentes métodos de enseñanza, hemos tratado la teoría de adquisición de la segunda lengua formulada por Stephen D. Krashen y hemos resaltado la importancia de las TICs, de la gamificación y del juego como elementos motivadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Nuestro principal objetivo es demostrar que herramientas como Kahoot! o los creadores de páginas web pueden convertirse en herramientas de gran importancia en el proceso educativo, ya sea para adquirir o repasar contenidos impartidos en la segunda lengua.

Palabras clave

TIC, metodología, segunda lengua, página web, Kahoot!, motivación, juego.

Abstract

The aim of this work is to promote the use of ICT and games in the teaching-learning process of the second English language. For this we have explained the different teaching methods, we have discussed the theory of acquisition of the second language formulated by Stephen D. Krashen and we have highlighted the importance of ICT, gamification and games as motivating elements in the teaching-learning process. Our main goal is to prove that tools like Kahoot! or web page creators can become a very important tool in the educational process, either to acquire or review content taught in the second language.

Keywords

ICT, methodology, second language, web page, Kahoot!, motivation, game.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. OBJETIVOS	2
3. JUSTIFICACIÓN	3
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	5
4.1- LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA EXTRANJERA INGLÉS	5
4.1.1 La adquisición de la segunda lengua	6
4.1.2 Métodos destinados a la enseñanza de la segunda lengua	7
4.2 LAS TIC EN LA ENSEÑANZA	10
4.2.1 La importancia de las TICs en el aula	12
4.2.2 Ventajas y desventajas del uso de las TICs en el aula	14
4.2.3 La motivación del alumnado mediante el uso de las TICs	15
4.4 LOS JUEGOS EN EL PROCESO EDUCATIVO	16
4.4.1 Los tipos de jugadores según su motivación	17
4.4.2 La gamificación y su correcta puesta en práctica	18
4.5 EL KAHOOT!	20
4.5.1 Ventajas y desventajas de la utilización de Kahoot! en el proceso de enseñanza	21
5. PROPUESTA DIDÁCTICA	22
5.1 CONTEXTO Y JUSTIFICACIÓN	22
5.2 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA	22

5.3 OBJETIVOS Y CONTENIDOS	23
5.3.1 Objetivos de etapa	23
5.3.2 Contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje	25
5.4 TEMPORALIZACIÓN	26
5.5 METODOLOGÍA UTILIZADA	27
5.6 METODO DE EVALUACIÓN	27
5.7 PUESTA EN PRÁCTICA DE LA PÁGINA WEB	28
5.8 UTILIZACIÓN DE LA HERRAMIENTA KAHOOT!	31
5.9 RESULTADOS	43
6. CONCLUSIÓN	44
7. BIBLIOGRAFÍA	45
8. ANEXOS	50
8.1 UNIDAD DIDÁCTICA	50
8.2 PÁGINA WEB	110
8.3 KAHOOT!	110

1. INTRODUCCIÓN

Hoy en día vivimos rodeados por diversos tipos de tecnologías. Desde que nos levantamos hasta que nos acostamos, hacemos uso de alguna, ya sea para consultar información, para comunicarnos o para entretenernos. Centrándonos en el ámbito educativo, cabe destacar que, a lo largo de los años, la presencia de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) ha ido aumentando, lo que ha producido un gran cambio en el proceso de enseñanza-aprendizaje, un cambio tanto en la manera de impartir clase del profesorado, como en el aprendizaje de los alumnos.

De esta manera, la enseñanza tradicional ha ido quedando atrás para dar paso a una enseñanza en la que las nuevas tecnologías están presentes. Prensky (2001:45) denomina a todos aquellos seres humanos que nacen rodeados de las nuevas tecnologías como “nativos tecnológicos”, individuos que, desde el momento en el que nacen, han interactuado con estas tecnologías. No cabe duda de que, debido a este suceso, las necesidades educativas de los alumnos han ido cambiando drásticamente, por lo que, los docentes, responsables en gran medida del desarrollo cognitivo de sus alumnos, deberán ofrecer una enseñanza acorde a estas nuevas necesidades.

Son estos antecedentes los responsables de que los docentes hayan ido modificando su metodología a lo largo de los años, pasando las TIC a ser una herramienta fundamental en la enseñanza, ya que según los expertos Domínguez y Fernández (2006:33), permite prestar a los alumnos una mayor cantidad de información de una manera llamativa, lo que fomenta su motivación.

Existen numerosas herramientas que permiten utilizar las TIC en el aula, como pueden ser los juegos digitales interactivos, las páginas web destinadas a la enseñanza o los quiz, entre otras, sobre las que se hablará más adelante.

2. OBJETIVOS

Este trabajo tiene como objetivos principales:

- Conocer la importancia de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Conocer los diversos recursos disponibles que nos permiten emplear las TIC en el aula de forma adecuada.
- Comprender como, mediante el uso de los juegos digitales, se fomenta el aprendizaje de una segunda lengua.
- Poner en práctica dentro del aula los juegos digitales destinados a la enseñanza.
- Analizar los resultados obtenidos de esta puesta en práctica.

3. JUSTIFICACIÓN

Este tema ha sido elegido debido a la situación de confinamiento que actualmente estamos experimentando, una situación que ha causado una gran repercusión en la enseñanza, ya que las TIC han pasado a ser la única forma viable de impartir clase. Por este motivo, hemos decidido llevar a cabo un experimento en el área de “Science”, en el que se utilizarán las TIC para el desarrollo de una unidad didáctica destinada a los alumnos de Cuarto de Educación Primaria. Mediante la información recogida a través del análisis de los resultados provenientes de las diversas actividades que deberán realizar los alumnos, pretendemos averiguar la efectividad a la hora de utilizar estos recursos.

El centro educativo CEIP El Peñasal, en el que se llevará a cabo este experimento, está ubicado en la provincia de Segovia, cuya capital cuenta con 51674 habitantes. Este centro posee una Sección Bilingüe desde el año 2006, la cual fue concedida según la *Orden EDU/6/2006, de 4 de enero, por la que se regula la creación de secciones bilingües en centros sostenidos con fondos públicos de la Comunidad de Castilla y León*. Actualmente, la Sección Bilingüe está implantada en todos los cursos de Educación Primaria.

Esta idea nace con el fin de que los alumnos, mediante la utilización de los medios tecnológicos disponibles en su entorno, sean capaces de adquirir, telemáticamente, una serie de conocimientos pertenecientes a un área no lingüística, en este caso “Science”.

La idea principal en la que se basa este estudio es la motivación que experimenta el alumno a la hora de trabajar con las TIC, debido a su interacción con programas, recursos y materiales que permiten desarrollar competencias y habilidades a través de un entorno en el que pueden investigar y experimentar. Junto a los alumnos, los profesores también desarrollarán una serie de habilidades y competencias fundamentales para lograr una óptima integración de este tipo de actividades en el aula.

El aprendizaje colaborativo y la cooperación entre los alumnos será otro aspecto fundamental, ya que gracias a ciertos programas que permiten la

comunicación de manera telemática, los alumnos tendrán la posibilidad de exponer sus dudas y ofrecer ayuda a sus compañeros.

Este método de enseñanza es algo innovador, ya que, en la mayoría de los centros educativos, las TIC han sido introducidas hace relativamente poco, y el proceso de enseñanza-aprendizaje suele ser en su totalidad presencial, por lo que los estudios realizados acerca de la enseñanza telemática mediante los recursos que nos ofrecen las TIC son muy escasos. Gracias a este estudio, seremos capaces de reflexionar acerca de la eficacia de ciertas actividades, adquiriendo de esta manera una serie de conocimientos, habilidades y estrategias que nos permitirán conocer que actividades fomentan en mayor medida la motivación y el interés del alumnado al igual que la manera óptima de llevarlas a cabo. También nos aportará información acerca de las posibles dificultades que puedan surgir, lo que nos ayudará a desarrollar nuevos métodos y estrategias con el fin de solventarlas.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1- LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA EXTRANJERA INGLÉS

A lo largo de los años, el proceso de enseñanza- aprendizaje de las lenguas extranjeras ha ido evolucionando, dejando atrás aquellos métodos basados en el aprendizaje memorístico de la gramática y el vocabulario.

Estos métodos han sido sustituidos por aquellos enfoques centrados en el enfoque comunicativo, basados en la enseñanza de la lengua extranjera mediante su puesta en práctica en situaciones reales.

En 1996 el Ministerio de Educación y Ciencia y el British Council firmaron un convenio con el fin de desarrollar un currículo integrado en centros españoles. Esto daría pie a un programa mediante el cual la educación bilingüe iría llegando a los colegios estatales, lo que permitiría a los alumnos recibir una educación tanto en español como en inglés.

En 2006, se introdujeron las secciones bilingües, mediante las que al menos dos asignaturas deberían ser impartidas en la segunda lengua.

Cabe destacar que la introducción de estos programas no fue una tarea fácil, ya que los profesores, quienes poseían sus propias técnicas y metodología para la enseñanza, tuvieron que adaptarse y ampliar sus conocimientos sobre el inglés, convirtiéndose así en especialistas en la lengua inglesa, con el fin de ofrecer a sus alumnos una enseñanza adecuada. Para ello, fueron fundamentales los programas de asistencia destinados a los profesores que experimentaban mayores dificultades, al igual que su implicación y dedicación en el desarrollo del proyecto.

Actualmente, el inglés se considera el idioma más importante a nivel mundial. A pesar de que los angloparlantes nativos no son tantos como los nativos de otros idiomas, las personas que hablan inglés como segunda lengua son muy numerosas, llegando a alcanzar los 1500 millones de hablantes. Esto hace que esta lengua está presente en la mayor parte del mundo, por lo que es considerada como un elemento fundamental para la comunicación entre culturas en las que no se comparte prácticamente nada.

Hay que tener en cuenta que los centros educativos ofrecen a los alumnos una base fundamental para el desarrollo de la segunda lengua, pero que, para alcanzar su dominio, serán necesarias muchas más horas de dedicación y esfuerzo

4.1.1 La adquisición de la segunda lengua

Stephen D. Krashen (1988), en su teoría de la adquisición de una segunda lengua, diferencia cinco hipótesis.

La hipótesis de la diferenciación entre adquisición y aprendizaje

Esta hipótesis afirma que existen dos formas distintas a la hora de desarrollar las competencias de una segunda lengua.

La primera es mediante la adquisición de la lengua, basada en el uso de la lengua en una comunicación real. Éste es un proceso subconsciente. Por ejemplo, los niños no son conscientes de que están adquiriendo una lengua, siendo estos únicamente conscientes de que se están comunicando. Los resultados de este proceso también son subconscientes, ya que no somos conscientes de las reglas gramaticales que vamos adquiriendo, pero somos capaces de percatarnos de los errores que escuchamos, aunque no seamos capaces de saber que regla ha sido infringida.

La segunda es mediante el aprendizaje, un proceso consciente basado en el conocimiento de las reglas gramaticales.

La hipótesis del orden natural

Según esta hipótesis, las estructuras gramáticas son adquiridas en un orden predecible, existiendo ciertas similitudes en aquellas personas que están adquiriendo una segunda lengua. Esta hipótesis no afirma que todas las personas adquieren las mismas estructuras en el mismo orden, si no que existe una tendencia a adquirir ciertas estructuras mucho antes que otras.

La hipótesis del monitor

Esta hipótesis afirma que, a la hora de producir enunciados, la adquisición es tanto responsable de iniciarlos como de su fluidez, mientras que el aprendizaje adopta la función de monitor, encargándose de comprobar que estén bien formulados y corregirlos en el caso de que no sea así.

Existen tres condiciones que se han de cumplir para poder utilizar el Monitor de una forma adecuada:

1. La persona que crea el enunciado debe tener suficiente tiempo para poder pensar en las reglas gramaticales, algo imposible en conversaciones rápidas.
2. La persona que crea el enunciado deberá pensar en la corrección.
3. La persona que crea el enunciado deberá conocer las reglas gramaticales.

La hipótesis del input

Esta hipótesis afirma que un progreso en la lengua extranjera solo será posible mediante la comprensión de un input que esté un poco por encima de nuestro nivel actual de competencias.

Por este motivo, las competencias de comprensión oral y lectora son de vital importancia, ya que la habilidad para hablar de manera fluida aparecerá poco a poco por su cuenta.

La hipótesis del filtro afectivo

Esta hipótesis afirma que existe una barrera mental de carácter emocional que dificulta el aprendizaje, denominada por Krashen como filtro afectivo. De esta manera, cuando un individuo con una actitud óptima hacia el aprendizaje de la segunda lengua recibe un input, su filtro afectivo es muy bajo, por lo que la adquisición del lenguaje aumenta considerablemente frente a una persona con un filtro afectivo más alto.

Los principales factores que van a influir a la hora de reducir el filtro afectivo son la ansiedad, la motivación y la autoconfianza.

4.1.2 Métodos destinados a la enseñanza de la segunda lengua

Algunos de los métodos que actualmente podemos encontrar son los siguientes:

El método Gramática Traducción

Este método surge entre los siglos XVIII y XIX, siendo uno de los primeros métodos utilizados para la enseñanza de una segunda lengua. Se centra

en el uso de la lengua materna para dar pie al aprendizaje de la segunda lengua, siendo la segunda lengua utilizada en ocasiones muy puntuales. Su finalidad es que el alumno aprenda las estructuras gramaticales y el vocabulario necesario para poder entender y construir oraciones. La forma de evaluación más común es mediante exámenes escritos basados en la traducción de textos literarios, donde la corrección tanto de la lengua materna como de la segunda lengua es fundamental. Se utiliza principalmente en la enseñanza de las lenguas muertas, donde la comunicación no se plantea.

El método Directo

Este método surge a principios del siglo XX. Pretende dar una respuesta a la necesidad de comunicación en la lengua extranjera. Este método no permite la traducción, por lo que pretende que los alumnos comprendan los conceptos expresados en la segunda lengua sin utilizar la lengua materna para la traducción

El método “audiolingual”

Este método surge durante la segunda guerra Mundial debido a la necesidad de aprender una lengua extranjera de forma rápida debido a los intereses militares. Se basa en la psicología behaviorista mecanicista, fundamentada en la conducta repetitiva de estructuras gramaticales. De esta manera, los alumnos aprenden mediante la repetición de diálogos, generalmente planteados por un profesor nativo.

El aprendizaje comunitario

Este método fue propuesto en los años 60 por el psicólogo Charles A. Curran, quien aplicó las teorías que formuló gracias sus estudios psicoterapéuticos en la enseñanza de las lenguas extranjeras. Este método pretende que el alumno desarrolle una serie de destrezas orales que le permitan comunicarse en las diferentes situaciones y contextos en los que se encuentren. También será necesario el aprendizaje del sistema de sonidos y estructuras, pilares fundamentales para la comunicación. De esta manera se priorizará la comunicación oral y la interacción, pasando las estructuras gramaticales a formar parte de un segundo plano.

El método de respuesta física total

Este método fue desarrollado por J. Asher y está relacionado con la teoría de la memoria psicológica, la cual afirma que se forman conexiones memorísticas más duraderas si estas han sido formadas mediante la repetición o a través de la asociación con actividades motoras. Se basa en la enseñanza de la segunda lengua mediante la actividad física, buscando en todo momento la comprensión oral. El periodo más efectivo para emplear este método es cuando el alumno comienza a hablar una segunda lengua. La característica principal de este método es que el alumno no se verá forzado a hablar, permitiéndole hablar cuando esté preparado, lo que reduce enormemente la ansiedad.

“The silent way”

Este método fue introducido por Galeb Gattegno en 1963. Se basa en el uso del silencio como método de enseñanza. Considera la autonomía y la participación de los alumnos como elementos fundamentales. El profesor hace uso del silencio y de los gestos para captar la atención de sus estudiantes. La traducción y la repetición memorística se tienden a evitar, mientras que se busca practicar la lengua en contextos significativos. La evaluación del alumnado se realiza mediante la observación.

La sugestopedia

Este método fue creado el psicólogo Georgi Lozanov a finales de los 70. Este método se basa en la influencia de la sugestión en la conducta humana y pretende, mediante la utilización de diversas técnicas, crear ambientes agradables y relajados con el fin de estimular la memoria y la capacidad cognitiva del alumno. De esta manera, los alumnos irán aprendiendo de manera indirecta.

El enfoque comunicativo

Este enfoque surge a finales de los años 60 debido a la creencia de que lo principal para el aprendizaje de una lengua extranjera era el desarrollo de la competencia comunicativa y no solo de la competencia lingüística. Tiene como objetivo que los alumnos lleguen a ser personas competentes comunicativamente, de tal manera que sean capaces de utilizar la lengua de forma adecuada dependiendo del contexto social en el que se encuentren. De esta manera, la

persona que habla puede elegir lo que va a decir, por lo que el intercambio comunicativo es posible. Cabe destacar que se les da una mayor prioridad a las funciones de la lengua frente a las formas. Prima la fluidez y la comunicación sobre la perfección.

El enfoque por tareas

Este enfoque surge en los años 90 gracias a la evolución del enfoque comunicativo. Éste está basado en la organización de un conjunto de tareas entorno a un tema y no entorno a un objetivo lingüístico concreto, dando así una mayor importancia al significado que a la forma. La programación por tareas tiene en cuenta dos elementos:

- Los contenidos de comunicación: se convertirán en tareas formales, es decir, en tareas controladas o semicontroladas centradas en la forma.
- Los procesos de comunicación: se convertirán en tareas comunicativas, las cuales no son controladas. Estas serán ejecutadas en base a un plan estratégico que dependerá de la negociación del significado de cada estudiante.

Como hemos podido observar, los métodos utilizados a lo largo de los años han ido evolucionando. Actualmente, con la introducción de las TIC en el aula, los docentes han tenido que ir adaptando su forma enseñar, con el fin de introducir las nuevas tecnologías en este proceso, las cuales ponen a nuestra disposición una gran variedad de recursos.

Cabe destacar que no podemos establecer una de estas metodologías como la mejor para la enseñanza, si no que cada metodología tiene sus ventajas y sus inconvenientes, siendo algunas mucho mejores dependiendo de la etapa en la que se encuentre el alumno o de los recursos que tengamos a nuestra disposición, por lo que hacer un uso variado de éstas, dependiendo de la situación, sería lo más recomendable.

4.2 LAS TIC EN LA ENSEÑANZA

En primer lugar, deberíamos conocer que son las TIC, para lo que nos centraremos en algunas de las definiciones aportadas por ciertos autores.

Para Graells las TICs son: “Un conjunto de avances tecnológicos posibilitados por la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, todas éstas proporcionan herramientas para el tratamiento y la difusión de la información y contar con diversos canales de comunicación. El elemento más poderoso que integra las TICs es el Internet, que ha llevado a la configuración de la llamada Sociedad de la Información”. (Graells, 2000:3)

Thompson y Strickland 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. (Thompson y Strickland, 2004:370)

A lo largo de los años, la tecnología ha empezado a ser utilizada como un elemento de apoyo en la educación, mejorando la efectividad del trabajo que ha ido realizando el docente, y facilitando el aprendizaje de los alumnos. Este aprendizaje se ha visto facilitado gracias al aumento de la motivación que los alumnos experimentan a la hora de trabajar con las TIC, junto a la capacidad de éstas para organizar, tanto la carga de los estudiantes, como el tiempo necesario para su formación

Actualmente las TIC están presentes en la mayoría de los centros educativos. Esto ha sido gracias a la revolución de la información que ha tenido lugar en nuestra sociedad, sobre la que deberemos conocer para percatarnos como esta ha ido influyendo en la educación; pero antes de abordar este tema, deberemos tener clara la diferencia entre dos términos que serán mencionados posteriormente, los cuales son medios y recursos.

Los medios son aquellos que han sido creados para su posterior uso en el proceso educativo, mientras que los recursos son aquellos que fueron creados con otros propósitos, pero que han sido adaptados por el docente para su posterior introducción en los procesos educativos.

Centrándonos en la revolución de la información mencionada anteriormente, cabe destacar que ésta puede ser dividida en varias etapas.

La etapa inicial comienza en 1985 cuando se pone en marcha el Proyecto Atenea, un proyecto institucional destinado a la integración de las TIC en la enseñanza. Posteriormente surge el Proyecto Mercurio, con el fin de introducir los medios informáticos y audiovisuales en el currículo. Esto fue gracias a la aparición del ordenador personal.

La segunda etapa relacionada con la aparición de internet comienza en 1995, y finaliza cuando el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (MECD) transfiere las competencias educativas a las once Comunidades Autónomas, en el año 2000.

Gracias a los convenios desarrollados por las MECD, se aporta financiación estatal destinada a la introducción de las TIC en la educación.

Todos estos planes y proyectos poseen una estructura muy similar, ya que la mayoría de ellos pretenden mejorar el equipamiento tecnológico de los centros, mejorar sus infraestructuras tecnológicas y ofrecer a los docentes la formación necesaria para introducir adecuadamente las tecnologías en el proceso educativo, mediante los cambios metodológicos pertinentes.

Actualmente, los últimos estudios realizados revelan que, a pesar de que muchos centros cuentan con los recursos tecnológicos necesarios en el aula, no se aprecia un cambio significativo en la metodología de los docentes que permita sacar todo el potencial a estos recursos.

4.2.1 La importancia de las TICs en el aula

Según afirma Sara Pérez Alarcón (2010), las TICS aportan numerosos beneficios al proceso educativo, entre las que se pueden destacar las siguientes:

- Permite crear entornos más flexibles que fomentan el aprendizaje del alumnado, ofreciendo recursos interactivos con los que el alumno puede interactuar.
- Fomenta la interacción entre el profesor y el alumno, como entre los alumnos, ya que, gracias a los programas de comunicación, los alumnos pueden ponerse en contacto con el profesor y plantear sus dudas fuera del horario escolar, al igual que tratar de resolver las dudas de sus compañeros.
- Favorecen tanto el aprendizaje individual, como el aprendizaje grupal.

Gracias a las TICs, los recursos tradicionales se han visto ampliados, existiendo actualmente una gran variedad, por lo que las posibilidades del profesor para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje han sido aumentadas. Pero hay que tener en cuenta, que, aunque los recursos tecnológicos sean más novedosos, no deben sustituir a los recursos tradicionales, si no que deben complementarlos, ya que ambos tienen una gran importancia.

Al igual que será importante que el aula cuente con una gran variedad de recursos, también será fundamental una buena actuación y preparación por parte del docente, que permita darles un uso adecuado. Este hecho hace fundamental que el profesor cambie su rol, y pase de ser un mero transmisor de conocimientos, y comience a actuar como mediador entre los alumnos.

Sara Pérez Alarcón (2010) diferencia tres formas en las que se puede dar uso a las TICs en el aula:

- Como objeto de aprendizaje: permite al alumno familiarizarse con el uso del ordenador, lo que le aportará los conocimientos necesarios para hacer de éste una herramienta útil a lo largo de sus estudios y su vida laboral.
- Como medio para aprender: permite una formación a distancia, una formación no presencial, y favorece el autoaprendizaje.
- Como apoyo al aprendizaje: favorecen la adquisición de conocimientos por parte del alumnado, mediante la experimentación de fenómenos que de otra manera serían imposibles de llevar a cabo dentro del aula.

Cabe destacar, que los instrumentos más utilizados dentro del aula, relacionados con las TICs son:

- El tratamiento de textos
- Las hojas de cálculo
- Las bases de datos o de información
- Los programas didácticos, de simulación y de ejercicios
- Las presentaciones electrónicas
- Los editores de páginas

4.2.2 Ventajas y desventajas del uso de las TICs en el aula

Las TICs ofrecen al docente una gran variedad de medios y recursos digitales con los que poder trabajar. Pero, no debemos confundir estos dos términos, ya que como hemos mencionado anteriormente, los medios digitales son aquellos que han sido diseñados con una intención educativa, una serie de materiales digitales desarrollados con la intención de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje; mientras que los recursos son aquellos que fueron creados con otros propósitos, pero que han sido adaptados por el docente para su posterior introducción en los procesos educativos. Tanto los medios, como los recursos digitales poseen cualidades que los tradicionales no poseen.

Hay que tener en cuenta que las TICs, al igual que presentan ventajas en el proceso de enseñanza, también presentan ciertas desventajas, las cuales serán tratadas a continuación.

Algunas de las ventajas a destacar son:

- Su potencial para motivar al estudiante.
- Su capacidad para realizar simulaciones que facilitan a los alumnos la comprensión de determinados procesos.
- Su capacidad para facilitar el autoaprendizaje del alumno.
- La posibilidad de acceder a ellos de manera gratuita, al igual que de modificarlos y adaptarlos a las necesidades de los alumnos.
- Su capacidad para ofrecer una comunicación horizontal, fomentando una educación más participativa.
- Su capacidad para ofrecer un acceso rápido a la información.

Respecto a sus desventajas, se pueden destacar las siguientes:

- La calidad de la información no siempre es buena.
- Su uso requiere una formación previa que permita a los alumnos saber cómo manejarlos correctamente.
- Equipar un aula con los materiales informáticos necesarios supone una gran inversión económica, tanto a la hora de comprarlos como a la hora de mantenerlos.

- Pueden crear una dependencia, por lo que se debe realizar un uso prudencial de éstos.
- Pueden crear desigualdades sociales, ya que existen muchas familias que no pueden permitirse tener acceso a internet en sus casas.

4.2.3 La motivación del alumnado mediante el uso de las TICs

Para abordar este tema, primero debemos conocer qué es la motivación.

La Real Academia Española define la motivación como la “acción y efecto de motivar”, y motivar consiste en “influir en el ánimo de alguien para que proceda de un determinado modo” o “estimular a alguien o despertar su interés”

Stephen P. Robbins (1999:123) define la motivación como “el deseo de hacer mucho esfuerzo por alcanzar las metas de la organización, condicionado por la posibilidad de satisfacer alguna necesidad individual.

De acuerdo con Locke y Latham (2004:388) el concepto de motivación se refiere a “factores internos que impulsan la acción y a factores externos que pueden actuar como incentivos. Hay tres aspectos de la acción que pueden ser afectados por medio de la motivación, estos son: dirección (elección), intensidad (esfuerzo) y duración (persistencia).”

Gracias a estas definiciones, podemos deducir que la motivación facilita a los alumnos el hecho de alcanzar un objetivo, ya que ponen un mayor interés y esfuerzo para conseguirlo.

Existen ciertas estrategias para motivar a los alumnos, entre las que podemos encontrar:

1. Conocer a tus alumnos. Para ello hay que tener en cuenta que el comportamiento de los alumnos no es el mismo cuando el docente está presente que cuando están solos junto a sus compañeros, ya que éstos se pueden ver coaccionados por la figura del profesor.
2. Valorar todo lo que hagan los alumnos. Hay que hacer saber a los alumnos que todas las actividades que se realcen en clase son importantes, aunque estas no sean objeto de evaluación. Para ello será fundamental reflexionar

acerca de las actividades una vez finalizadas. También será de gran ayuda colgar en la pared los proyectos que vayan realizando.

3. Elogiar a los alumnos que se impliquen. Una actitud positiva, una actitud emprendedora y una muestra de interés serán características que deberán ser reconocidas. El reconocimiento del buen trabajo nos impulsa a seguir haciéndolo y a mejorarlo.
4. Utilizar el factor sorpresa para despertar el interés del estudiante. Debemos evitar las clases magistrales en las que los alumnos son meros oyentes con el fin de que los alumnos participen activamente en su propio aprendizaje, lo que facilita enormemente el aprendizaje del alumnado.
5. Utilizar las TIC. Hay que tener en cuenta que los alumnos son nativos digitales, por lo que las nuevas tecnologías llaman su atención de forma natural, siendo su utilización de gran importancia en la creación y representación de contenidos. Mediante su uso, se aumenta considerablemente el proceso de aprendizaje de los alumnos, al igual que su responsabilidad y autonomía.

Hay que tener en cuenta que cada alumno es diferente, por lo que los aspectos que los motivan no serán los mismos. Este hecho hace que debamos tratar de encontrar una motivación común para toda la clase, la cual deberá perdurar a lo largo del desarrollo de todas las actividades, siendo fundamental la preparación previa del docente.

4.4 LOS JUEGOS EN EL PROCESO EDUCATIVO

Para poder tratar este tema, lo primero que deberemos saber es qué entendemos por jugar.

Según la RAE, jugar es “hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse”, o “entretenerse, divertirse tomando parte en uno de los juegos sometidos a reglas, medie o no el interés”

El juego consta de tres principales componentes:

1. Los elementos: el tiempo y los materiales necesarios para llevarlo a cabo
2. Las mecánicas: las normas del juego

3. Las dinámicas: manera en que las personas se relacionan entre ellas y con las mecánicas.

Michael y Chen (2005:112) afirman que los juegos podrán ser considerados herramientas educativas viables, siempre que proporcionen algunos medios de prueba y seguimiento progresivo. Esta prueba deberá ser reconocible dentro del contexto educativo o de entrenamiento que están intentando impartir.

4.4.1 Los tipos de jugadores según su motivación

Según el modelo RAMP elaborado por Andrezj Marczewski (2013), un modelo sobre las motivaciones intrínsecas, las cuales surgen de la propia persona, siendo generadas cuando no se espera una recompensa externa, diferencia cuatro tipos de motivación.

El primero es la relación, que consiste en el deseo de las personas a interactuar con sus iguales, donde destaca el sentido de pertenencia a un grupo, el estatus social, las conexiones que se forman entre las personas y la posibilidad de compartir momentos y cosas con otras personas.

El segundo es el propósito, el cual está relacionado con el altruismo, con la intención de ayudar a los demás.

El tercero es la maestría, relacionado con el desarrollo de las destrezas del jugador, lo que hace que el jugador se motive y quiera seguir jugando. Para ello serán fundamentales los desafíos.

El cuarto es la autonomía, relacionada con la libre elección de los jugadores, donde se les permite ser creativos.

Siguiendo este modelo, Andrezj Marczewski diferenció cuatro tipos de jugadores, dependiendo del tipo de motivación intrínseca que experimenten.

1. Los filántropos, que se mueven por un propósito.
2. Los sociales, cuya motivación es relacionarse.
3. Los triunfadores, interesados en mejorar sus destrezas.
4. Los espíritus libres, que buscan cierta autonomía.

También existen otros dos tipos de jugadores que actúan debido a motivaciones extrínsecas, como son:

1. Los “players”, jugadores cuyas motivaciones son las recompensas. Al comenzar a utilizar el juego en el aula, la mayor parte de los alumnos serán motivados por estas recompensas. Esta motivación extrínseca se transformará en una de las motivaciones intrínsecas mencionadas anteriormente, según vaya pasando el tiempo.
2. Los disruptores, cuyo objetivo es bombardear y explotar el juego por dentro.

4.4.2 La gamificación y su correcta puesta en práctica

Lo primero que deberemos tener en cuenta es que el aprendizaje basado en el juego y la gamificación no es lo mismo.

El aprendizaje basado en el juego consiste en la utilización de los juegos o de alguno de sus componentes con el fin de desarrollar determinadas destrezas o evaluar a los estudiantes.

La gamificación es una estrategia que consiste en el uso de dinámicas, mecánicas y elementos de un juego en un uso no lúdico. En la gamificación cogeremos aquellos elementos de un juego que más nos gusten y que mejor funcionen. Para ello deberemos tener en cuenta las motivaciones de nuestros alumnos, para posteriormente crear una serie de mecánicas que fomenten la aparición de ciertas dinámicas. Otro aspecto a tener en cuenta será que una misma mecánica puede generar diferentes dinámicas entre los jugadores, por lo que deberemos conocer a nuestros alumnos para tratar de utilizar las mecánicas más adecuadas.

Mark van Diggelen (2012), en su explicación de los principios de gamificación, diferencia diez puntos en el proceso de la gamificación:

1. Tipos de competición: jugador contra jugador, jugador contra sistema, jugador solo.
2. Presión temporal: jugar de forma relajada o jugar con límite de tiempo.
3. Escasez: la escasez de ciertos elementos puede desembocar en retos y en una mayor jugabilidad.
4. Puzles: problemas que implican la búsqueda de una solución.

5. Novedad: los cambios permiten la aparición de nuevos retos y nuevas mecánicas que dominar.
6. Niveles y progreso.
7. Presión social.
8. Trabajo en equipo: la ayuda de otros puede ser necesaria para poder avanzar.
9. Moneda de cambio: el jugador buscará cualquier cosa que pueda cambiar por otras que le ayuden a avanzar en el juego
10. Renovar y aumentar poder: permite añadir elementos de motivación al jugador.

Para usar correctamente la gamificación en el aula, hay que tener en cuenta el proceso que vamos a seguir. Para ello deberemos centrarnos en los cinco pasos que serán tratados a continuación.

1. El objetivo que quiero conseguir. Para ello será fundamental plantearse cuál es la finalidad de realizar la gamificación, averiguando de esta manera que es lo que queremos que nuestros alumnos mejoren, ya que, en muchas ocasiones, la gamificación no será realmente necesaria, y utilizando únicamente una actividad o un juego concreto, podremos alcanzar ese objetivo.
2. La narrativa. Es un elemento fundamental del juego, que, utilizado correctamente, fomentará el interés del alumnado. Para hacer un uso adecuado de la narrativa, nos centraremos en una herramienta desarrollada por Joseph Campbell, denominada “El viaje del héroe”, la cual permite desarrollar una narrativa que fomenta este interés. Joseph Campbell (1949), en su obra “El héroe del mil caras”, diferencia doce pasos a la hora de crear esta narrativa:
 - 1) Mundo ordinario
 - 2) La llamada a la aventura
 - 3) Rechazo de la llamada
 - 4) Encuentro con el mentor
 - 5) Cruce del primer umbral
 - 6) Pruebas, aliados y enemigos

- 7) Acercamiento a la guarida del enemigo
 - 8) Prueba difícil o traumática
 - 9) Recompensa
 - 10) El camino de vuelta
 - 11) Resurrección del héroe
 - 12) Regreso con el elixir
3. Los elementos. Será fundamental elegir aquellos elementos que posean una elevada capacidad para llegar a nuestros alumnos. Estos elementos deberán ser concretos y concisos, lo que nos permitirá alcanzar el objetivo deseado.
 4. Las mecánicas.
 5. Las dinámicas.

Según afirman Zycha, Ortega Ruiz y Sibajaa (2016:381), “la gamificación produce una reducción en los tiempos de reacción, una mejorada reacción óculo-manual, facilita el desarrollo emocional y aumenta la autoestima de los jugadores”.

4.5 EL KAHOOT!

“Kahoot!” es una plataforma online gratuita que nos permitirá llevar la gamificación al aula. Esta plataforma fue creada por Johan Brand, Jamie Brooker y Morten Vresvik gracias a un proyecto realizado en colaboración con la Universidad Noruega de Ciencia y Tecnología. En septiembre de 2013 la beta fue lanzada al público.

Mediante esta herramienta, el profesor es capaz de crear concursos destinados a favorecer el aprendizaje de los alumnos, a partir de cuestionarios de evaluación. Kahoot! utiliza un sistema de puntuación, creando un ranking en el que los jugadores con un mayor número de respuestas correctas se posicionaran en los primeros puestos. Los alumnos podrán crear su alias y contestar a las preguntas a través de un dispositivo electrónico. Dentro de la aplicación, encontraremos dos modos de juego, uno grupo y otro individual.

Una vez creadas las pruebas, otros usuarios podrán acceder a ellas con el fin de que puedan ser reutilizadas y modificadas, permitiendo su adaptación a las necesidades de los alumnos. Un aspecto fundamental de esta herramienta es su

versatilidad, ya que permite al docente modificar el tiempo del que los alumnos dispondrán para dar una respuesta, al igual que posibilita la introducción de imágenes y videos.

Una vez creado el Kahoot!, los jugadores podrán acceder a él mediante un enlace, o introduciendo un código PIN dentro de esta aplicación. Una vez terminada la partida, el nombre de los tres mejores jugadores aparecerá en un podio. La información de la prueba podrá ser exportada por el creador del Kahoot!, mediante un archivo Excel.

Kahoot! tiene una finalidad educativa, y aunque su principal objetivo es que los alumnos aprendan divirtiéndose, las preguntas que pueden ser formuladas son demasiado cortas, por lo que se utiliza mucho más como herramienta de refuerzo. Gracias a la posibilidad que ofrece Kahoot! de controlar con precisión el tiempo que dura cada pregunta, el profesor puede realizar pausas que le permitirán dar las explicaciones necesarias.

4.5.1 Ventajas y desventajas de la utilización de Kahoot! en el proceso de enseñanza

Hay que tener en cuenta que Kahoot!, al igual que puede favorecer al proceso de enseñanza-aprendizaje, también puede entorpecerlo si no es utilizado de una manera adecuada. Para poder hacer un óptimo uso de esta herramienta, será necesario conocer tanto las ventajas que ofrece como las desventajas que puede llegar a presentar.

Ventajas:

- Ofrece mayor dinamismo y capta la atención de los alumnos
- El aprendizaje es mucho más ameno y rápido
- Favorece la retención de los contenidos
- Aumenta la motivación de los alumnos
- Los alumnos adquieren conocimientos sin ser conscientes de ello
- Ofrece un “feedback” instantáneo

Desventajas:

- Puede resultar muy repetitivo y monótono si lo utilizamos frecuentemente

- Puede crear adicción en nuestros alumnos
- No es muy fiable como forma de evaluación individual
- Es necesario tener una conexión estable a internet.

5. PROPUESTA DIDÁCTICA

5.1 CONTEXTO Y JUSTIFICACIÓN

Las actividades realizadas a partir de la herramienta WIX y Kahoot! están destinadas a los alumnos de 4º de primaria. Estas actividades están relacionadas con la asignatura “Science”, concretamente con el reciclaje.

Estas actividades están pensadas para que los alumnos, utilizando los medios tecnológicos que posean en sus casas, como pueden ser los ordenadores o las tablets, puedan adquirir conocimientos mientras se divierten, ya que debido al Covid-19, los docentes se han visto obligados a impartir sus clases telemáticamente.

Para ello, el docente enviará un enlace a los alumnos, mediante el que tendrán acceso tanto a una página web como a la herramienta Kahoot!.

El Kahoot! se llevará a cabo tras finalizar la segunda, cuarta y quinta sesión, donde se tratará información y vocabulario acerca del reciclaje y su impacto en la biosfera. Para favorecer la explicación de estos contenidos se utilizará la página web creada mediante el creador de plataformas “WIX”.

Dentro de la página web, podremos encontraremos información acerca de los procesos de reutilización, reducción y reciclaje, al igual que actividades interactivas, relacionadas con estos temas, que permitirán al alumnado practicar las habilidades de escritura, de comprensión escrita y de comprensión oral.

5.2 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA

Con esta propuesta didáctica, pretendemos alcanzar los siguientes objetivos:

1. Favorecer la adquisición de los contenidos junto a la adquisición de la segunda lengua inglés.
2. Fomentar el interés y aumentar la motivación de los alumnos mediante el uso de juegos interactivos telemáticos.
3. Conseguir que los alumnos sean los principales responsables de su propio aprendizaje.
4. Conocer la importancia del uso las TIC en el proceso educativo, especialmente en la adquisición y en el aprendizaje de una segunda lengua.
5. Conocer la importancia del uso de los juegos interactivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

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.
- g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
- 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.
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
- 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.
- l) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado.
- 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.
- n) Fomentar la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

Además, la educación primaria contribuirá a desarrollar en el alumnado la capacidad que le permita conocer y valorar el patrimonio natural, artístico y cultural de Castilla y León, con una actitud de interés y respeto que contribuya a su conservación y mejora.

5.3.2 Contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

Según el BOCYL, para la asignatura Ciencias Sociales impartida en cuarto de Educación Primaria serían los siguientes:

CUARTO CURSO BLOQUE 2. EL MUNDO EN QUE VIVIMOS		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTANDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
La Intervención humana en el medio natural. El desarrollo sostenible. Consumo responsable: reducción, reutilización y reciclaje. Ahorro energético. El uso del agua y su ahorro.	Explicar y reconocer la influencia del comportamiento humano en el medio natural, identificando el uso sostenible de los recursos naturales proponiendo una serie de medidas necesarias para el desarrollo sostenible de la humanidad, especificando sus efectos positivos	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica y describe las alteraciones y desequilibrios que los seres humanos producimos en el medio natural y las causas que los provocan. - Explica la necesidad de conservar los recursos naturales básicos para garantizar un desarrollo sostenible. - Muestra sensibilidad ante los problemas ambientales y realiza un consumo responsable. - Propone y asume acciones en su entorno para reducir el impacto negativo de la actividad humana en el medio natural.

5.4 TEMPORALIZACIÓN

La asignatura de Ciencias Sociales se imparte a los alumnos de cuarto de primaria los martes, de 11:00 a 12:00, y los jueves, de 10:00 a 11:00.

La unidad didáctica ha sido planteada para llevarse a cabo durante el mes de mayo.

MAYO						
LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	DOMINGO
				1	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	30	31

La unidad didáctica estará compuesta por 6 sesiones, las cuales serán desarrolladas durante las horas en las que se debería impartir la asignatura de Ciencias Sociales.

Los contenidos del tema junto a las actividades serán explicados utilizando el apoyo de la página web que hemos creado.

La herramienta Kahoot! será utilizada durante la segunda, cuarta y quinta sesión para comprobar si los alumnos han comprendido los contenidos. También será utilizada como modo de repaso.

5.5 METODOLOGÍA UTILIZADA

Nuestra unidad didáctica está basada en el enfoque por tareas.

La temática de esta unidad didáctica está centrada en el cuidado del medio ambiente mediante el reciclaje, la reducción y la reutilización; un tema de la actualidad que, a nuestro parecer, puede despertar el interés entre los alumnos.

Para la creación de la unidad didáctica, hemos planteado, en primer lugar, la tarea final, la cual consiste en la realización de un “roleplay”, sobre el que hablaremos más adelante.

A partir de esta tarea, hemos ido planteando las demás sesiones, con el fin de que los alumnos adquirieran el vocabulario y la información necesaria para poderla llevarla a cabo.

Gracias a la utilización de este enfoque, con el que se practica con ejemplos reales, nuestros alumnos serán independientes, lo que les permitirá expresarse mejor, aumentará su motivación y sus ganas por seguir aprendiendo.

5.6 METODO DE EVALUACIÓN

La tarea será evaluada mediante un método de evaluación triple, que estará enfocado en:

1. La autoevaluación, con la que los estudiantes, mediante una serie de cuestionarios, se evalúan al finalizar la tarea, corrigiendo así sus propios errores.
2. La evaluación del profesor, mediante la cual los estudiantes evaluarán las explicaciones realizadas por el profesor, la ayuda recibida y los materiales entregados.
3. La evaluación de la tarea, centrada en los contenidos, la información y el desarrollo de ésta.

5.7 PUESTA EN PRÁCTICA DE LA PÁGINA WEB

Utilizando la herramienta “WIX”, hemos creado una página web que servirá como material de apoyo a la hora de desarrollar nuestra unidad didáctica basada en el reciclaje, la reducción y la reutilización.

Esta página web será utilizada a lo largo de las seis sesiones, en las que mediante “Zoom”, un programa de comunicación telemática, el docente se pondrá en contacto con los alumnos.

Las sesiones, al ser llevadas a cabo de manera telemática, serán más cortas de lo habitual, durando cada una de ellas una media de 40 minutos.

Sesión 1:

Durante esta sesión, el docente se encargará de introducir el vocabulario presente en el apartado “Vocabulary” de la página web. Para ello, mediante la opción de compartir pantalla que posee “Zoom”, mostrará a los alumnos un Power Point, donde se aparecerán imágenes de los objetos junto a su nombre, teniendo los alumnos que repetir el nombre del objeto tras pronunciarlo el profesor.

Una vez visto el vocabulario, los alumnos deberán dirigirse al apartado “Home” de la página web, con el fin de hacer un primer contacto con los conceptos clave de la unidad didáctica, dando una explicación sencilla sobre el reciclaje, la reducción y la reutilización.

Tras finalizar esta breve explicación, el profesor realizará un juego con los alumnos en el que éstos deberán averiguar cuantas tapas de plástico hay en un recipiente transparente que habrá sido previamente preparado. El recipiente será mostrado a través de la cámara web y las respuestas de los alumnos serán apuntadas por el profesor en el chat general de la llamada.

Para finalizar la sesión, los alumnos deberán escuchar la canción que encontrarán en el apartado “Recycling song”

Sesión 2:

Al inicio de la sesión, el docente, utilizando el Power Point, volverá a repasar el vocabulario. Una vez realizado el repaso, el docente se encargará de profundizar en los conceptos clave mencionados en la sesión 1. Para ello, los alumnos deberán dirigirse al subapartado “Recycling, reusing and reducing” que podrá encontrar en el apartado “Home”.

Aquí los alumnos deberán reproducir un video en el que se explicarán métodos para reducir, reutilizar y reciclar. Este video irá acompañado de una breve ampliación con la que el docente repasará los métodos vistos en el video e introducirá algunos nuevos.

Una vez vistos estos métodos, el docente preguntará a los alumnos si conocen los beneficios de reciclar. Posteriormente se dirigirán al subapartado “Benefits of recycling” y se tratarán algunos de ellos.

Como forma de repaso, los alumnos realizarán un Kahoot! relacionado con los conceptos visto en esta sesión.

Para finalizar, los alumnos deberán escuchar la canción que encontrarán en el apartado “Recycling song”.

Sesión 3:

Al iniciar la sesión, el docente volverá a repasar el vocabulario utilizando el Power Point. Una vez finalizado el repaso, los alumnos deberán dirigirse al apartado “Recycled instrument”, donde encontrarán un video tutorial de cómo realizar un ukelele con materiales reciclados, actividad relacionada con la reutilización. Los materiales utilizados para ello serán de lo más común, con el fin de que todos los alumnos puedan realizar la actividad. Los alumnos visualizar una vez el video, y posteriormente, junto al docente, realizarán los pasos mencionados en éste.

Para finalizar la sesión, los alumnos deberán escuchar la canción que encontrarán en el apartado “Recycling song”.

Sesión 4:

Al iniciar la sesión, el docente volverá a repasar el vocabulario utilizando el Power Point. Esta vez, en el Power Point saldrá en primer lugar la imagen del objeto, teniendo los alumnos que decir su nombre sin verlo escrito. Una vez los alumnos digan el nombre del objeto, este aparecerá escrito.

Tras finalizar el repaso, los alumnos tendrán que abrir la página web y dirigirse al apartado “Recycling at home” donde deberán completar una lista con los materiales que han ido reciclando a lo largo de la semana.

Una vez completada la lista, los alumnos deberán realizar un Kahoot! relacionado con el reciclaje de diversos materiales.

Una vez finalizada la actividad, los alumnos deberán dirigirse al apartado “Recycling song” e intentar completar la letra de la canción que han escuchado durante las sesiones anteriores.

Sesión 5:

Nada más comenzar la sesión, el docente volverá a repasar el vocabulario utilizando el Power Point. Al igual que en la sesión anterior, en el Power Point saldrá en primer lugar la imagen del objeto, y posteriormente su nombre.

Tras el repaso, los alumnos deberán abrir la página web y dirigirse al apartado “Recycled game”, donde encontrarán una serie de instrucciones junto a los materiales necesarios para realizar un juego a partir de materiales reciclados, actividad relacionada con la reutilización. Los alumnos deberán seguir las instrucciones, las cuales serán explicadas y realizadas previamente por el profesor.

Una vez completada la lista, los alumnos realizarán un Kahoot! relacionado con el vocabulario, en el que deberán escoger, entre cuatro opciones, el nombre del objeto que les aparecerá en la pantalla. Este Kahoot! servirá para comprobar el avance de los alumnos con respecto a la adquisición del vocabulario impartido durante las cinco primeras sesiones

Para finalizar la sesión, los alumnos deberán escuchar la canción que encontrarán en el apartado “Recycling song”.

Sesión 6: Tarea final

Esta será la última sesión de nuestra unidad didáctica. En ésta, los alumnos deberán preparar un “roleplay”, en el que un alumno adoptará el papel de entrevistador y el otro de familiar adulto concienciado con el cuidado del medioambiente. De esta manera, el entrevistador deberá realizar una serie de preguntas a su compañero relacionadas con las actitudes adoptadas ante los métodos de reducción reutilización y reciclaje. Posteriormente, entre los dos, deberán pensar formas en las que poder reciclar, reutilizar y reducir desde sus casas.

Dentro de la página web, en el apartado Interview, los alumnos dispondrán de una serie de preguntas que podrán utilizar como guía para realizar la entrevista. Los alumnos no estarán obligados a utilizar estas preguntas y tendrán total libertad para enfocar la entrevista de la manera que consideren oportuna.

5.8 UTILIZACIÓN DE LA HERRAMIENTA KAHOOT!

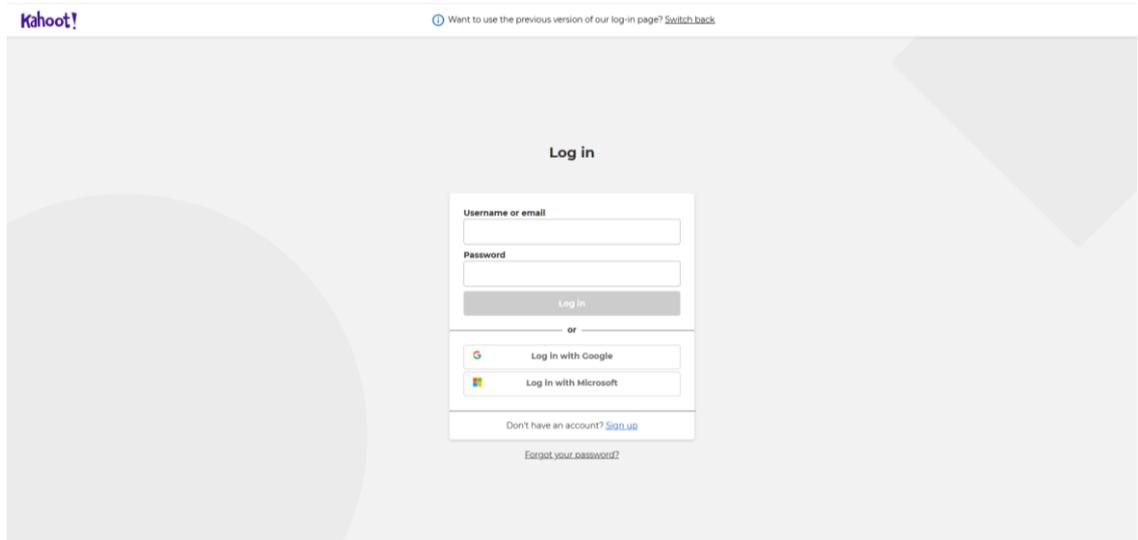
Mediante la herramienta Kahoot!, hemos creado una serie de preguntas destinadas a los alumnos de cuarto de primaria, relacionadas con el tema del reciclaje, la reducción y la reutilización.

Para el desarrollo de esta actividad, el docente, mediante alguna herramienta de comunicación telemática, se deberá poner en contacto con sus alumnos, con el fin de que todos los alumnos realicen la actividad simultáneamente. Una vez que comience la prueba, el docente deberá compartir la pantalla de su dispositivo con sus alumnos, de tal manera que éstos tengan acceso a las preguntas.

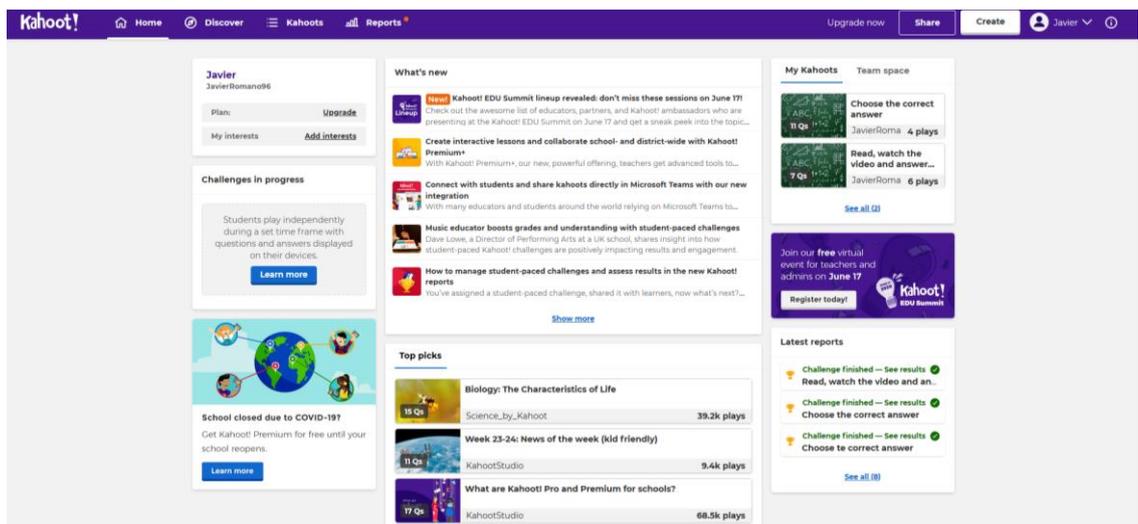
A pesar de que existe la opción de que los alumnos realicen la actividad de manera individual desde sus casas, sin tener que ponerse en contacto con el profesor, hemos optado llevar a cabo la prueba de esta manera ya que consideramos que las explicaciones del profesor y recibir un “feedback” instantáneo son aspectos fundamentales.

A continuación, con la ayuda de imágenes, iremos explicando que es lo que ve el docente y el alumno en sus respectivas pantallas.

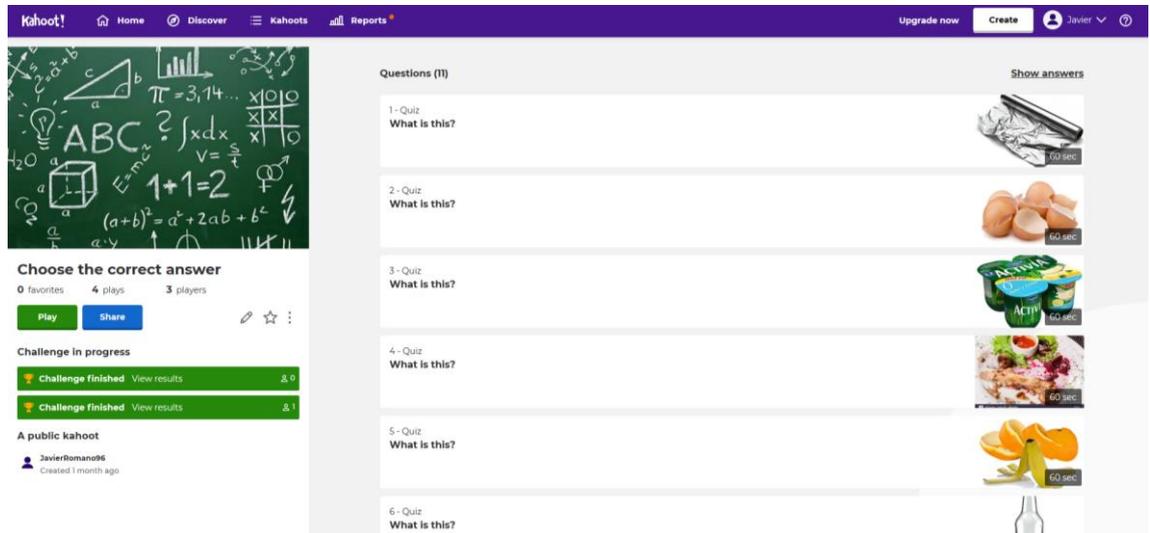
En primer lugar, el docente deberá iniciar sesión en la aplicación.



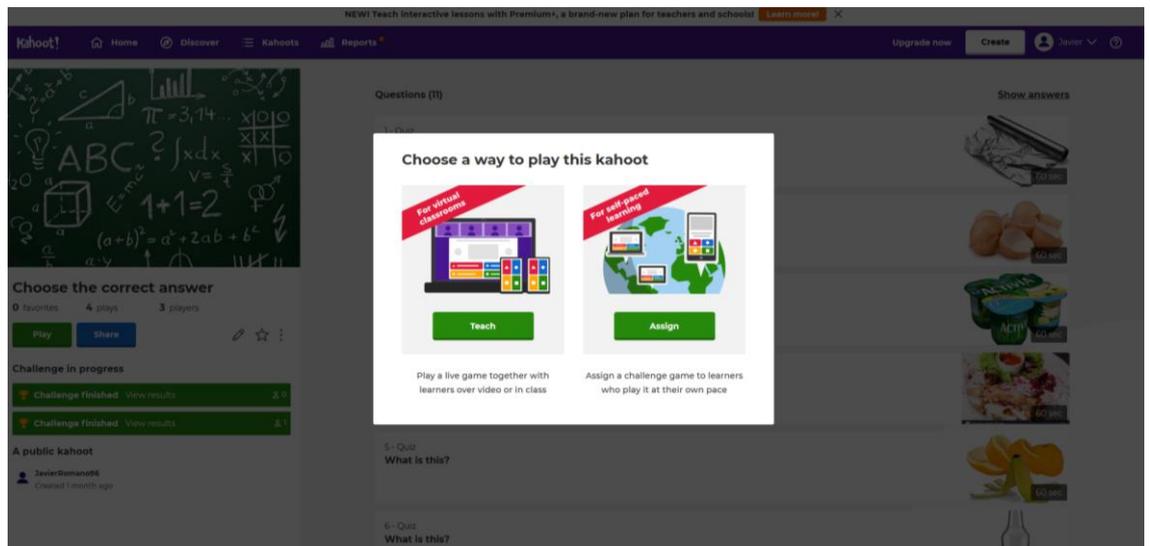
Una vez iniciada la sesión, el profesor deberá seleccionar el Kahoot! que dese llevar a cabo con sus alumnos. Podremos encontrar los Kahoot! que hemos creado en la parte superior derecha de la pantalla.



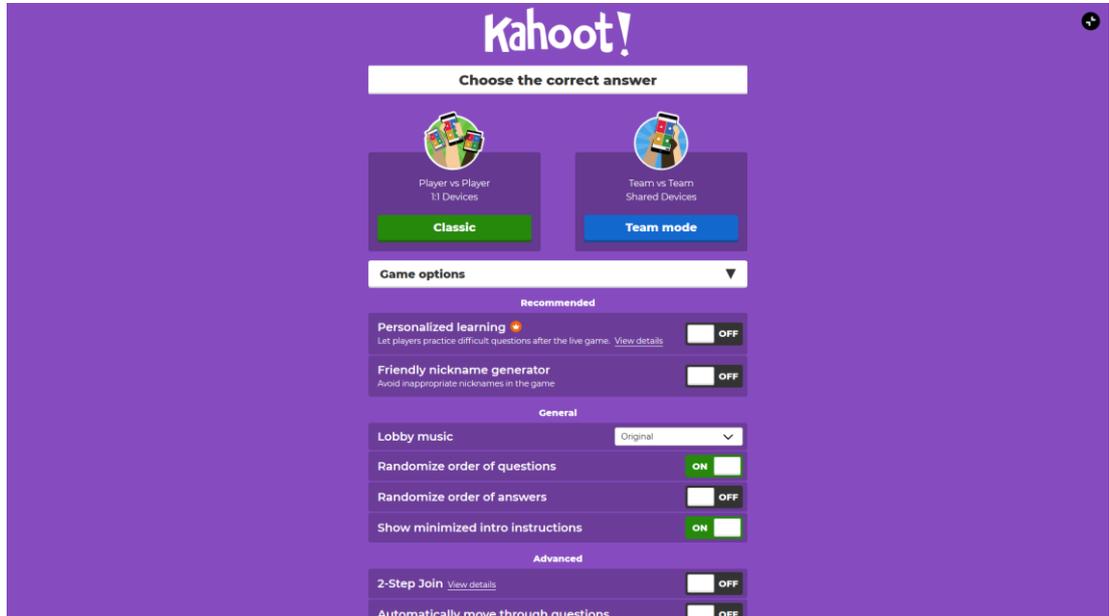
Cuando el Kahoot! deseado haya sido seleccionado, se nos mostrarán las preguntas de las que está formado. Para empezar a jugar, deberemos pulsar en el botón “play” situado en la parte central izquierda de la pantalla.



Tras darle a jugar, deberemos seleccionar si queremos realizar la actividad mediante videollamada o queremos que los alumnos la realicen por su cuenta. Como queremos realizarla por videollamada, escogeremos la opción “teach”, situada a la izquierda.



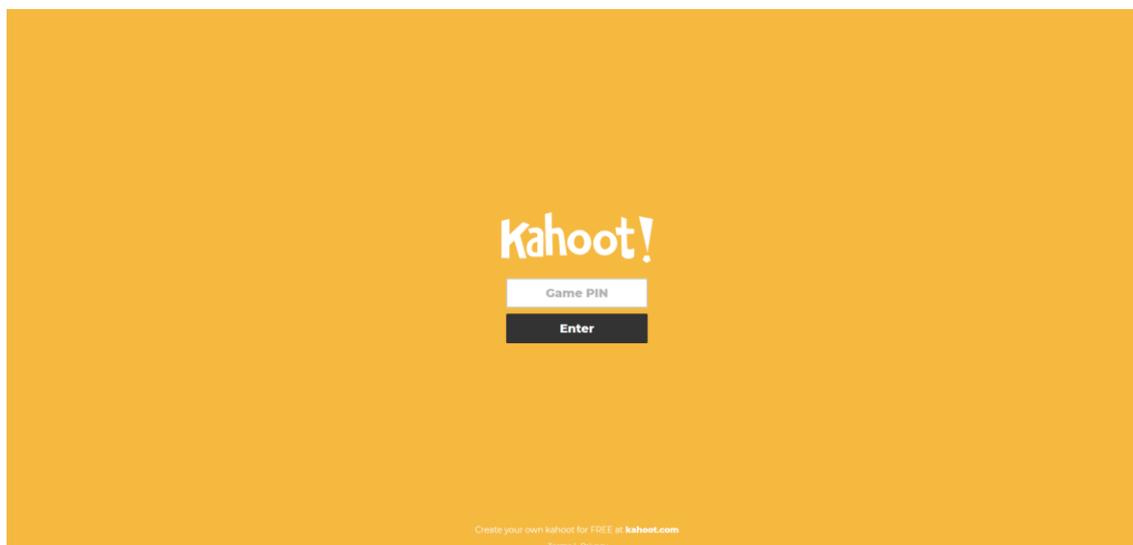
Ahora deberemos seleccionar si queremos que los alumnos trabajen de forma individual o en grupo. Como nuestro objetivo es comprobar si los alumnos han comprendido el contenido impartido hasta ahora, elegiremos la opción individual.



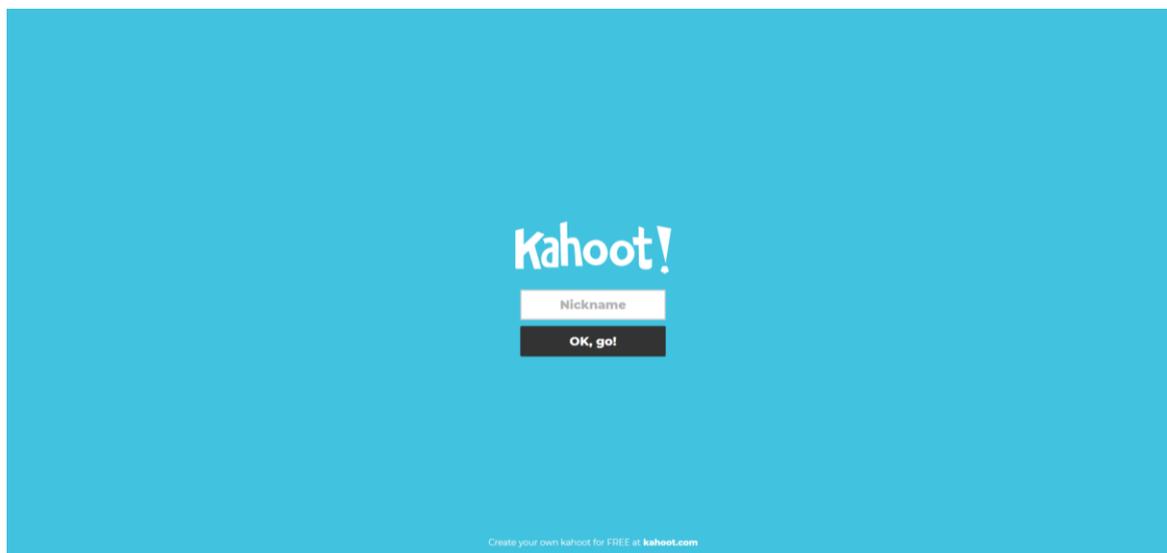
Tras realizar estos pasos, en la parte superior de la pantalla nos saldrá el código que los alumnos deberán introducir para poder empezar a jugar.



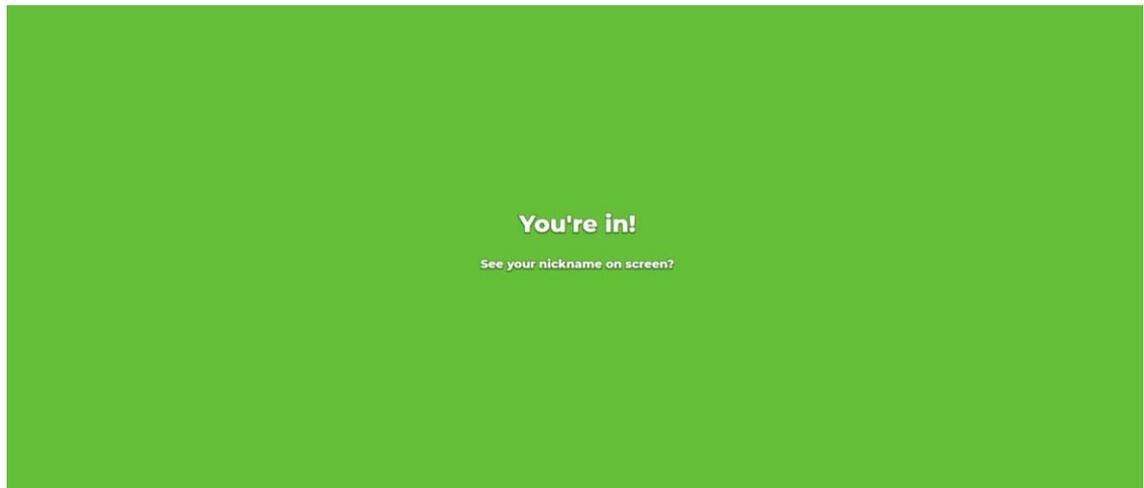
Los alumnos deberán introducir el código mencionado anteriormente en esta pantalla.



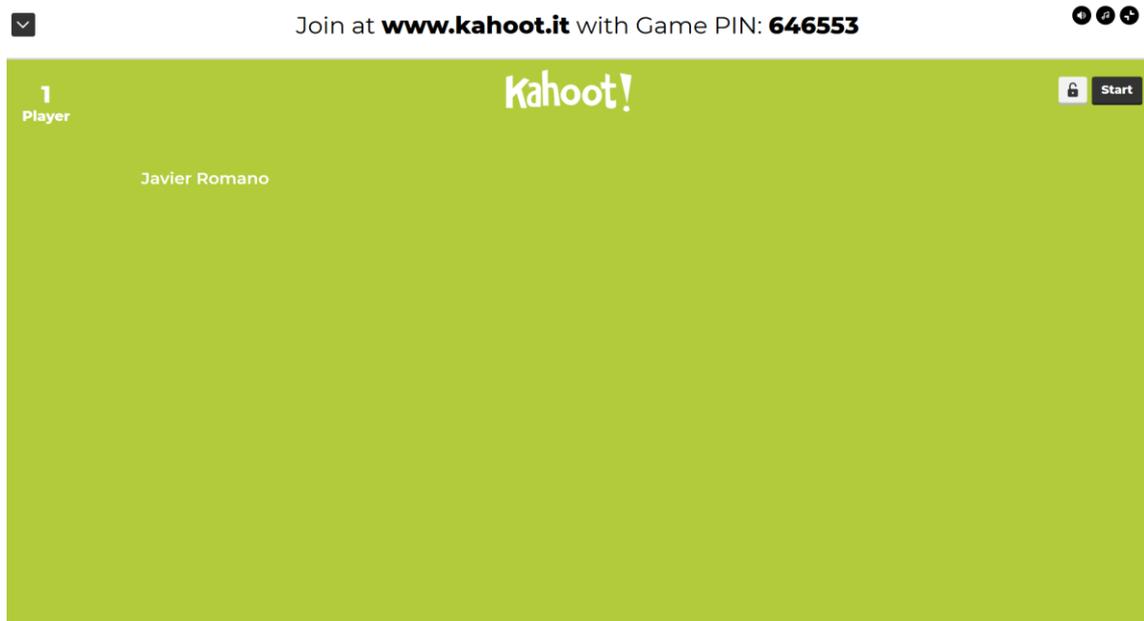
Una vez introducido en código, deberán introducir su nombre y su apellido.



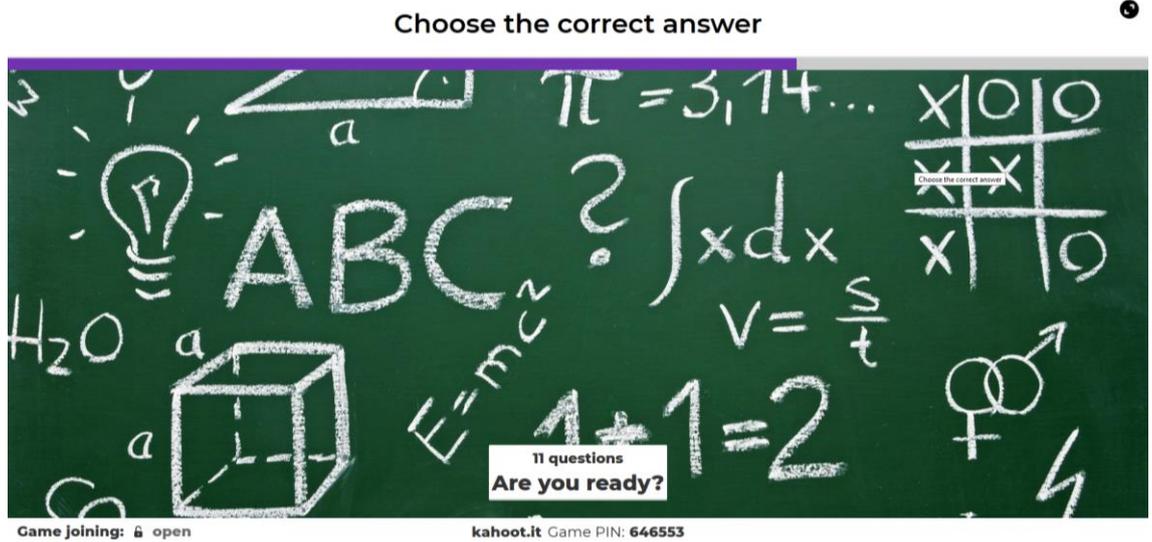
Tras realizar todos estos pasos, el alumno estará listo para jugar.



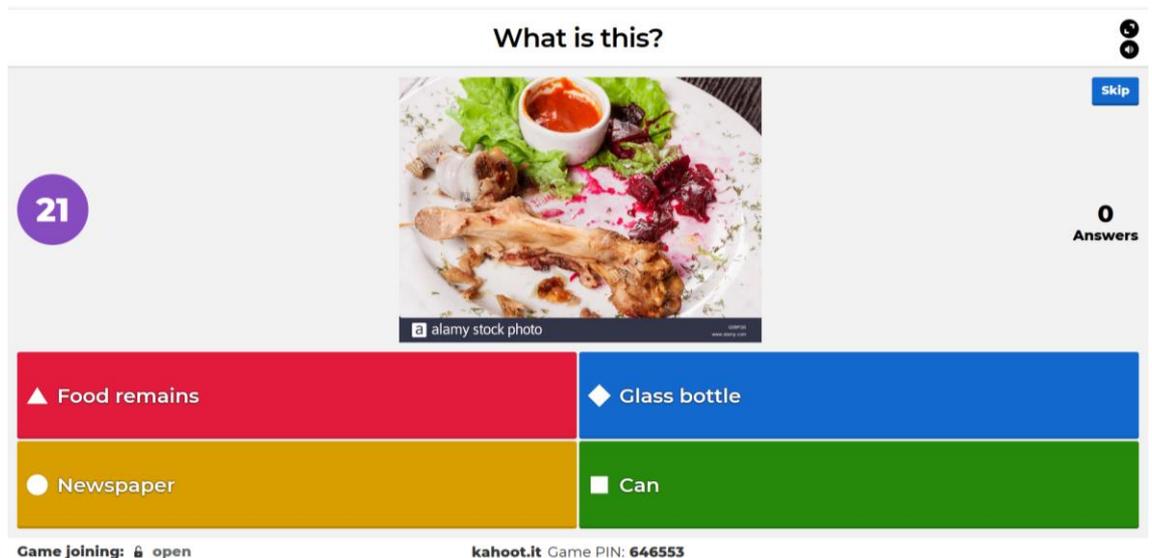
A medida que los alumnos vayan metiendo el código y poniendo su nombre, aparecerán en la pantalla del profesor. Una vez que todos los alumnos estén listos para comenzar a jugar, el profesor deberá pulsar “start” para comenzar el juego.



Una vez comience el juego, en la pantalla del profesor aparecerá un pequeño enunciado indicando que es lo que los alumnos deberán hacer.



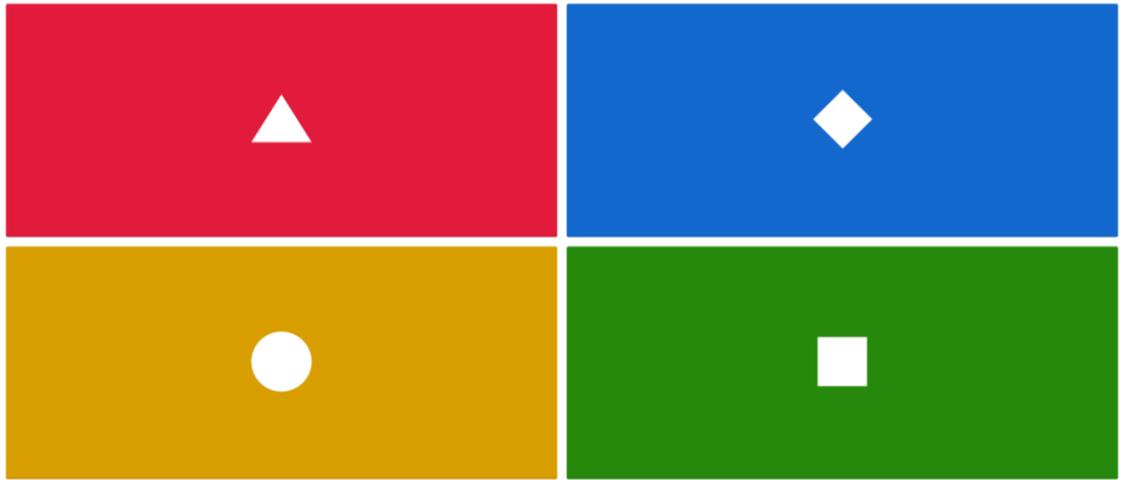
El enunciado de las preguntas y las respuestas aparecerán en la pantalla del profesor.



Los alumnos deberán elegir las respuestas correctas seleccionando la forma y color del que vayan acompañadas.

PIN: 646553 1 of 11

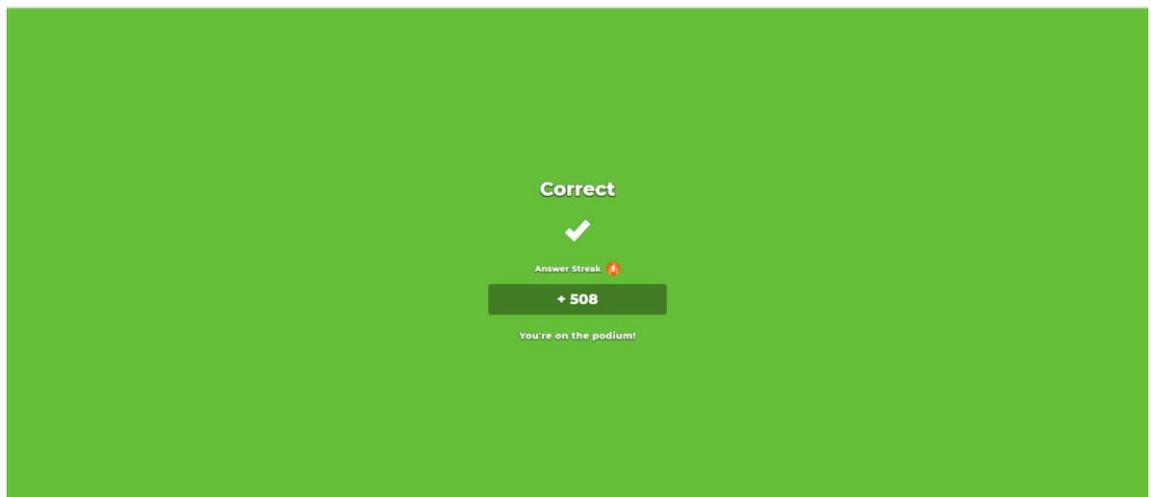
Javier Romano 0



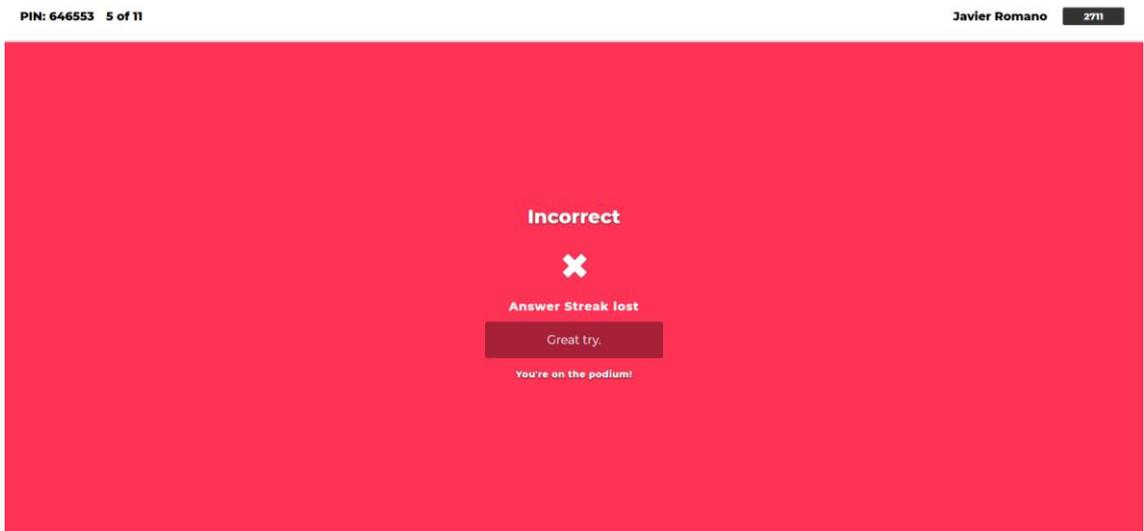
Pantalla del alumno si escoge la respuesta correcta.

PIN: 646553 2 of 11

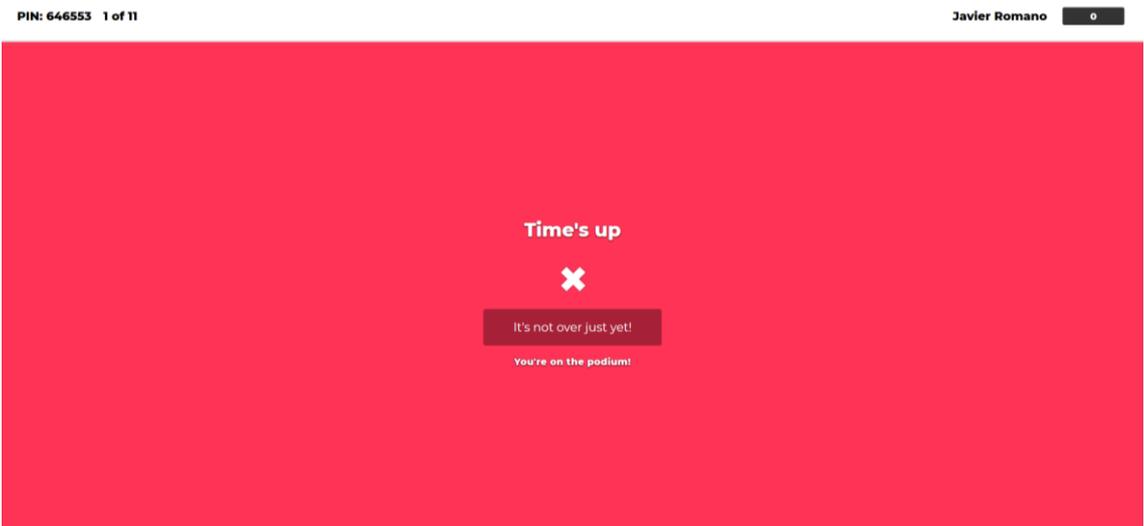
Javier Romano 508



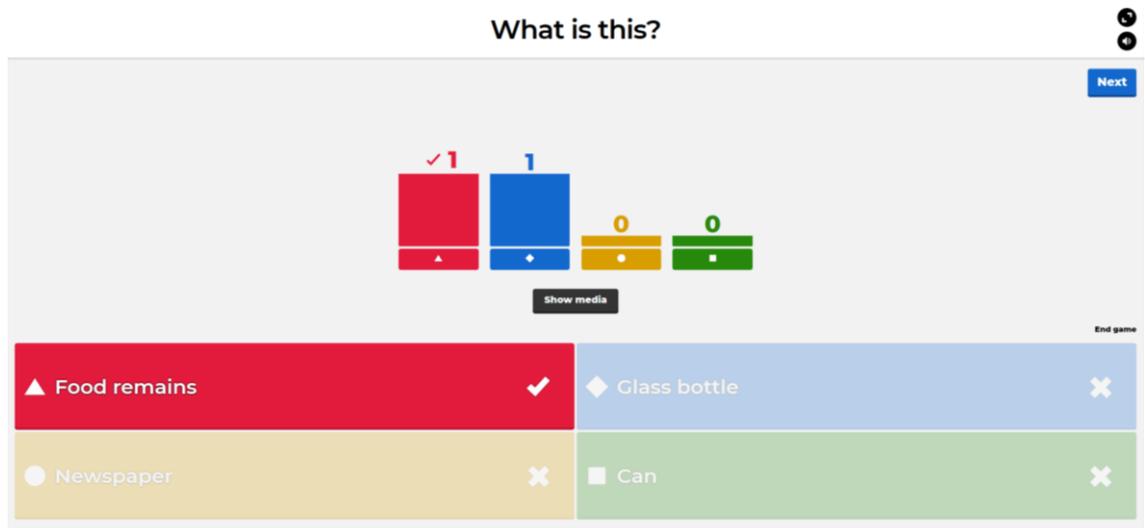
Pantalla del alumno si escoge una respuesta incorrecta.



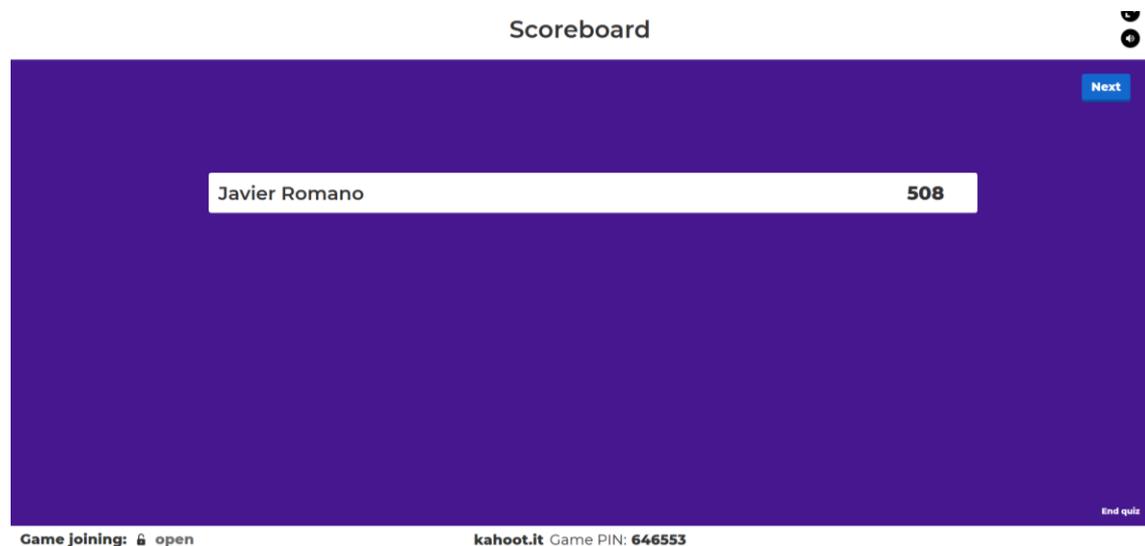
Pantalla del alumno si se agota el tiempo antes de que escoja alguna respuesta.



Una vez todos los alumnos hayan respondido a las preguntas, o en su defecto, el tiempo se haya agotado, en la pantalla del profesor aparecerá el número de alumnos que han elegido cada respuesta.



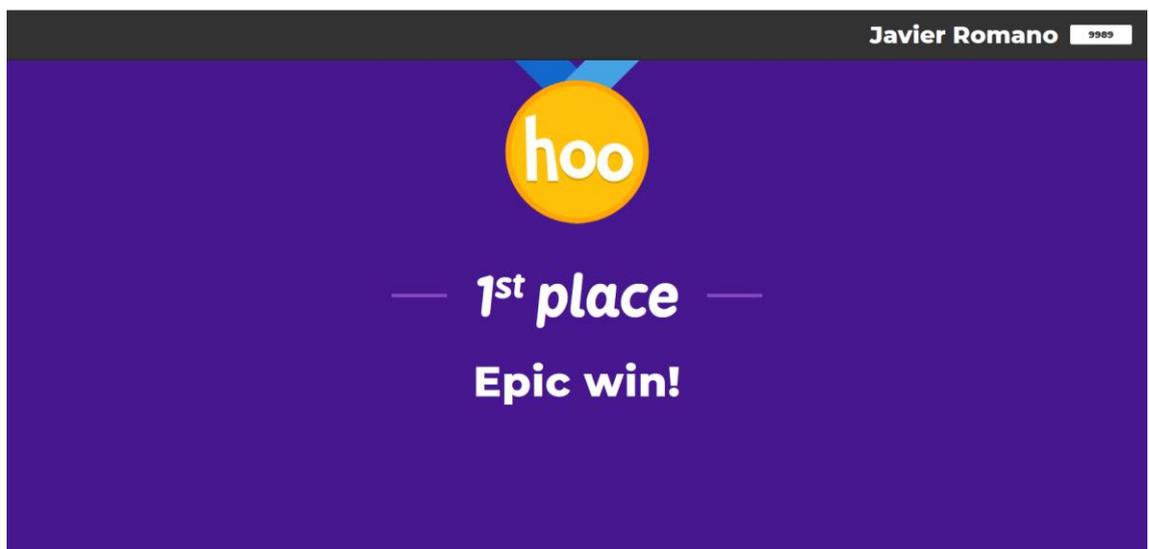
En la pantalla del profesor también aparecerán los puntos que cada alumno lleva acumulados. Los alumnos cuyas respuestas sean dadas en menos tiempo, recibirán más puntos, siempre y cuando la respuesta que elijan sea la correcta.



En la pantalla del profesor, al finalizar el juego, el nombre de los tres alumnos con mejor puntuación aparecerá en un podio.



En la pantalla de los alumnos, tras finalizar el juego, aparecerá la posición en la que han quedado respecto al resto de sus compañeros.



Para finalizar, los alumnos deberán realizar una encuesta en la que tendrán que valorar la actividad realizada. Para ello deberán responder a las siguientes preguntas:

- *How do you rate this Kahoot?*
- *Did you learn something?*
- *Do you recommend it?*
- *To continue, tell us how you feel?*

Game Over

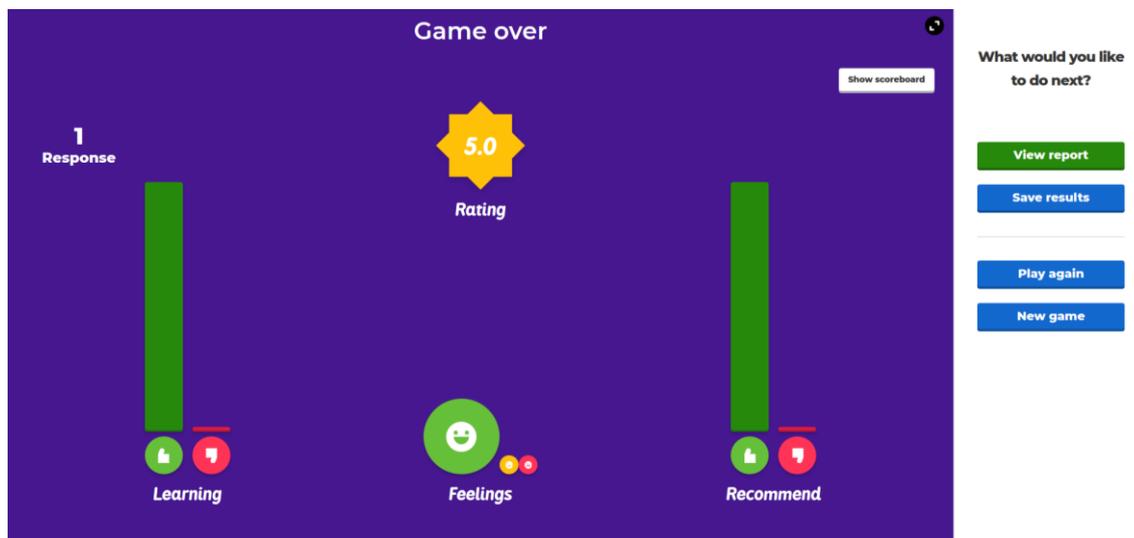
How do you rate this kahoot?

Did you learn something?

Do you recommend it?

To continue, tell us how you feel?

El profesor podrá comprobar los resultados de la encuesta realizada por los alumnos.



5.9 RESULTADOS

Mediante la herramienta “WIX”, hemos sido capaces de crear una página web que actúa como material de apoyo a la hora de llevar a cabo nuestra unidad didáctica.

Esta página web favorece el acceso de los alumnos a los contenidos impartidos y a las actividades llevadas a cabo, lo que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Al utilizar esta plataforma interactiva, el alumno se siente más motivado, lo que provoca que éste adquiera conocimientos de una forma rápida y duradera. También fomenta las ganas del alumno por seguir avanzando, explorando y descubriendo nuevos contenidos.

Respecto al uso de Kahoot! cabe destacar que nos proporciona un documento Excel con los resultados individuales de cada alumno. En este documento podremos encontrar las respuestas que ha dado cada alumno a cada pregunta, al igual que la puntuación que total obtenida por cada uno de ellos.

También encontraremos otra columna en la que podremos comprobar los resultados globales de la clase, que vendrán reflejados como el porcentaje total de preguntas acertadas y el porcentaje total de preguntas falladas.

Gracias a esta información, el profesor será capaz de conocer en que partes de la materia los alumnos presentan una mayor dificultad, pudiendo así profundizar en ellas.

Esta información también proporcionara al docente la posibilidad de utilizar Kahoot! como método de evaluación.

6. CONCLUSIÓN

Gracias a la realización de este trabajo, nos hemos podido percatar de que las tecnologías, a lo largo de estos últimos años, han evolucionado enormemente, llegando a estar presentes en nuestro día a día.

La integración de estas tecnologías en las aulas ha supuesto un gran cambio en el proceso educativo, ya que la mayoría de los docentes han tenido que adaptar su metodología. Otro aspecto fundamental ha sido el trabajo y la perseverancia de los docentes a la hora de aprender a utilizar correctamente las TICs, con el objetivo de darlas un uso adecuado.

También hemos podido observar la importancia que tiene el uso de las TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua, ya que aumentan la motivación y el interés de los alumnos, logrando una mayor velocidad en la adquisición de conocimientos.

Junto a las TICs, hemos tratado los juegos y la gamificación en el aula, recursos que también fomentan la motivación y el interés del alumnado, logrando que éstos sean responsables de su propio aprendizaje, y posibilitando la adquisición de conocimientos de manera inconsciente.

Posteriormente hemos podido conocer el funcionamiento de Kahoot!, una herramienta muy versátil que permite al docente percatarse de las partes en las que los alumnos presentan mayores dificultades, un factor fundamental a la hora de profundizar en ciertos temas.

A nivel personal, este trabajo nos ha aportado conocimientos acerca de las diferentes metodologías existentes, del uso de las TICs en el aula, de la importancia del juego y de los beneficios del uso de la gamificación. También ha fomentado nuestro interés sobre estos temas, despertando el deseo de continuar con la investigación y poner en práctica los conocimientos adquiridos en nuestras futuras intervenciones educativas.

7. BIBLIOGRAFÍA

Anderson, M., & Larsen-Freeman, D. (2011) *Techniques & Principles in Language Teaching* (3.a ed.). Nueva York, Estados Unidos: Oxford University Press

Bembibre, C. (2011, 26 julio). Inglés. Recuperado 21 de mayo de 2020, de <https://www.importancia.org/ingles.php>

Blanco, L. Q. (2016, 30 marzo). Medios didácticos digitales. Recuperado 27 de mayo de 2020, de <https://es.slideshare.net/lenisquerales/medios-didcticos-digitales-60238157>

Campbell, J. (1949) *The Hero with a Thousand Faces.*, Nueva York, Estados Unidos: Bollingen Foundation Inc.

Centro Virtual Cervantes. (s. f.). CVC. Diccionario de términos clave de ELE. Respuesta Física Total. Recuperado 18 de mayo de 2020, de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/respuestafisicatotal.htm

Centro Virtual Cervantes. (s. f.). CVC. Diccionario de términos clave de ELE. Enfoque comunicativo. Recuperado 18 de mayo de 2020, de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/enfoquecomunicativo.htm

Cruz Chio, A. (2019, 21 octubre). Distintas definiciones de las TICs según diversos autores. Recuperado 30 de mayo de 2020, de <https://aprendeticfaceam.blogspot.com/2019/10/distintas-definiciones-de-tics-segun.html>

Domínguez Miguela, A.; Fernández Santiago, M. (2006): Guía para la integración de las TIC en el aula de idiomas, Huelva, servicio de publicaciones Universidad de Huelva

Fernández, R. (2020, 10 mayo). Los idiomas más hablados en el mundo en 2019. Recuperado 21 de mayo de 2020, de

<https://es.statista.com/estadisticas/635631/los-idiomas-mas-hablados-en-el-mundo/>

García Alcaide, S., (2018). La Gamificación en la enseñanza-aprendizaje del Inglés como LE. Como nos ayuda la tecnología a aprender el idioma en el aula. Madrid, España: Editorial Académica Española

Graells, P. M. (2000). Las TIC y sus aportaciones a la sociedad. Departamento de pedagogía aplicada, facultad.

Intef. (2017, 10 mayo). Una breve historia de las TIC Educativas en España. Recuperado 23 de mayo de 2020, de <https://intef.es/Noticias/una-breve-historia-de-las-tic-educativas-en-espana/>

Jugar. (2016). En el Diccionario de la Real Academia Española (23ª ed.). Madrid, España: Espasa

Krashen, S. D., & Terrel, T. D. (1988). The Natural Approach. Language Acquisition in the Classroom. (2.a ed.). Gran Bretaña, Reino Unido: Prentice Hall International

La Universidad en Internet, UNIR. (2019, 29 mayo). La gamificación en el aula. Recuperado 6 de junio de 2020, de <https://www.youtube.com/watch?v=88ZGFIUHxYk>

LEY ORGÁNICA 2/2006 de 3 de mayo, de Educación. BOE núm. 106. Recuperado el 6 de junio de 2020 de: <http://www.boe.es/boe/dias/2006/05/04/pdfs/A17158-17207.pdf>

Locke, E.A. y Latham, G.P., (2004), *What should we do about motivation theory? Six recommendations for the twenty-first century*, Academy of Management Review, 29(3)

Londoño, C. (2018, 7 junio). Kahoot: una herramienta perfecta para llevar el juego a la sala de clase. Recuperado 5 de junio de 2020, de <https://eligeeducar.cl/kahoot-una-herramienta-perfecta-llevar-juego-la-sala-clase>

López, A. (2016, 24 noviembre). 6. Aprendizaje comunitario. Recuperado 18 de mayo de 2020, de <https://andrealopez909.wordpress.com/2016/11/24/6-aprendizaje-comunitario/>

López, A. (2016, 23 noviembre). 4. Método Sugestopedia. Recuperado 18 de mayo de 2020, de <https://andrealopez909.wordpress.com/2016/11/23/4-metodo-sugestopedia/>

Marczewski, A. (2013). The Intrinsic Motivation RAMP.

Michael, D. R., & Chen, S. L. (2005). Serious games: Games that educate, train, and inform. Muska & Lipman/Premier-Trade.

Miniland. (2016, 31 octubre). Pros y contras de los recursos educativos digitales. Recuperado 28 de mayo de 2020, de <https://spain.minilandeducational.com/school/pros-contras-recursos-educativos-digitales>

Motivar. (2016). En el Diccionario de la Real Academia Española (23ª ed.). Madrid, España: Espasa.

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 6 de junio de 2020 de: <http://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/orden-edu-519-2014-17-junio-establece-curriculo-regula-impl>

Paredes, L. F. (2019, 26 junio). Trabajo por tareas. Recuperado 20 de mayo de 2020, de <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/trabajo-por-tareas/>

Pérez Alarcón, S. (2010, marzo). La importancia de las TICs en la escuela. Recuperado 30 de mayo de 2020, de <https://www.feandalucia.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd7083.pdf>

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the horizon*, 9(5).

Ramírez, I. (2018, 7 septiembre). Kahoot!: qué es, para qué sirve y cómo funciona. Recuperado 8 de junio de 2020, de <https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>

Recursos Aula. (2019, 2 febrero). Cómo motivar a los alumnos. Recuperado 4 de junio de 2020, de <https://www.youtube.com/watch?v=JCYHW4ApvBs>

Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and Methods in Language Teaching* (3.a ed.). Cambridge, Reino Unido: Cambridge University Press.

Romero, J.L. (2009, 21 de agosto) *El uso de las nuevas tecnologías en el área de lengua inglesa*. Revista digital innovación y experiencias.

Robbins, S. P. (1999). *Layoff-survivor sickness: A missing topic in organizational behavior*. Journal of Management Education.

Thompson, & Strickland. (2004). *Administración estratégica*. México: MacGraw Hill

Van den Branden, K. (2006). *Task-Based Language Education*. Cambridge, Reino Unido: Cambridge University Press.

Vidal Ledo, M., & del Pozo Cruz, C. R. (2008, 15 octubre). Tecnología educativa, medios y recursos de enseñanza-aprendizaje. Recuperado 2 de junio de 2020, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412008000400010

Wikipedia. (2020, 2 junio). Kahoot! Recuperado 7 de junio de 2020, de <https://es.wikipedia.org/wiki/Kahoot!>

Zapata, M. (2012, septiembre). Recursos educativos digitales: Conceptos básicos. Recuperado 27 de mayo de 2020, de http://aprendeenlinea.udea.edu.co/boa/contenidos.php/d211b52ee1441a30b59ae008e2d31386/845/estilo/aHR0cDovL2FwcmVuZGVlbmxbmVhLnVhZkZWEuZWR1LmNvL2VzdGlsb3MvYXp1bF9jb3Jwb3JhdGl2by5jc3M=/1/contenido/#nota_pie_1a

Zych, I., Ortega-Ruíz, R., Sibaja, S. (2016) *Children's play and affective development: affect, school adjustment and learning in preschoolers*. *Infancia y Aprendizaje: Journal for the Study of Education and Development*, 39(2)

8. ANEXOS

8.1 UNIDAD DIDÁCTICA

1. Presentación de la unidad didáctica

1.1. Temática de la unidad didáctica y justificación del tema

La temática que vamos a abordar es “el reciclaje”. La Unidad Didáctica está centrada en este tema ya que, debido al continuo aumento de la contaminación a lo largo de los años, los diversos ecosistemas de nuestro planeta se han visto gravemente afectados, y para evitar su destrucción, es fundamental concienciar a nuestros futuros ciudadanos acerca de sus consecuencias y de cómo podemos reducir este fenómeno.

De esta manera, mediante actividades que pondrán en práctica la regla de las 3 R, pretendemos que nuestros alumnos se interesen y se preocupen por el cuidado de nuestro planeta, mientras de forma paralela, van desarrollando la lengua inglesa.

Para lograr este objetivo, será fundamental seguir en el aula un aprendizaje activo, tanto individual como grupal, ya que pretendemos que los alumnos sean los protagonistas de su propio aprendizaje y que desarrollen capacidades que les permitan tanto trabajar de manera autónoma como de manera grupal.

La Unidad Didáctica constará de 6 sesiones de 1 hora, repartidas en 2 semanas, cubriendo de esta manera un total de 6 horas.

1.2 Situación respecto al curso

Realizaremos la unidad didáctica en el tercer trimestre, durante el mes de mayo.

2. Marco normativo

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de Educación en la que se establece la educación primaria en una etapa educativa que comprende seis cursos académicos, que se cursarán ordinariamente entre los seis y los doce años.

Real Decreto 1513/2006 que concreta las enseñanzas mínimas de la educación primaria y sus objetivos, competencias básicas, los contenidos y los criterios de evaluación.

DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León

En la orden EDU1045/2007, de 12 de junio, por la que se regula la implantación y el desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla León, concreta los aspectos que debe tener un PROYECTO EDUCATIVO

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE)

	General objectives	Learning outcomes	Activities	Assessment criteria
Level: Fourth year of primary	<ul style="list-style-type: none"> - To acquire, in at least one foreign language, the basic communicative competence that allows them to express and understand simple messages and get on everyday situations - To know the fundamental aspects of the 3 r - To know the different ways of preserving our planet and adopt modes of behavior that favor it care. 	<ul style="list-style-type: none"> - To explain and recognize the influence of human behavior on the natural environment - To identifying the sustainable use of natural resources - To propose a series of necessary measures for the sustainable development of humanity. - To specify its positive effects. 	<p>Session 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - PowerPoint - Recycling, reducing and reusing - Guessing game - Recycling song <p>Session 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> - PowerPoint - How can we recycle, reduce or reuse and what are their benefits? - Kahoot! Answer the questions and complete the phrases. - Recycling song <p>Session 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> - PowerPoint - Making an ukulele - Recycling song <p>Session 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> - PowerPoint - Recycling at home puzzle - Kahoot! Which is our bin? - Complete the recycling song - Recycling song <p>Session 5:</p> <ul style="list-style-type: none"> - PowerPoint - Cup and Ball Game - Kahoot! Vocabulary - Recycling song <p>Final session:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Roleplay 	<ul style="list-style-type: none"> - To identify and describe the alterations and imbalances that humans produce in the natural environment and the causes they cause. - To show sensitivity to environmental problems and carries out responsible consumption. - To propose and take actions in the environment to reduce the negative impact of human activity on the natural environment.

				<ul style="list-style-type: none"> - To explain the need to conserve basic natural resources to guarantee sustainable development.
<p>Time 30-40 minutes per session</p>		<p>Contents</p> <ul style="list-style-type: none"> - Human intervention in the natural environment. Sustainable development. Responsible consumption: reduction, reuse and recycling 		<ul style="list-style-type: none"> - To identify the different recyclable objects
<p>Competences</p> <ul style="list-style-type: none"> - Competence in linguistic communication - learning to learn - social and civic competences - cultural awareness and expression competence 		<p>Culture</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respect the environments - Know recyclable materials names in foreign language - Know the different methods of recycling, reuse and reduce 		

3. Session 1

	Assessment criteria	Activities	Learning outcomes
	<ul style="list-style-type: none"> - To identify the different recyclable objects - To recognize the influence of human behavior in the natural environment, identifying the sustainable use of resources 	<ul style="list-style-type: none"> - PowerPoint - Recycling, reducing and reusing - Guessing game - Recycling song 	<ul style="list-style-type: none"> - To identifying the sustainable use of natural resources. - To recognize the influence of human behavior in the natural environment, identifying the sustainable use of resources
Time: 40 minutes	Contents <ul style="list-style-type: none"> - Human intervention in the natural environment. Sustainable development. Responsible consumption: reduction, reuse and recycling. 		

PowerPoint

Time: 15 minutes

Classroom organization: Individual

Type of activity

Introduction

Routine

Reinforcement

Description:

We are going to use this Power Point to show our student the vocabulary they will need.

Every day, we are going to show this PP at the beginning of the class.

Linguistic input:

Good Morning! How are you today?

Today, we are going to see what recycling means

Do you know what recycling consist on?

Who can tell me why recycling is so important?

Very good, recycling helps us to preserve our natural resources and to reduce the global warming.

Do you recycle at home?

What do you recycle?

Do you know what we should throw to the blue bin?

Do you know what we should throw to the green bin?

Do you know what we should throw to the yellow bin?

Do you know what we should throw to the red bin?

Do you know what we should throw to the orange bin?

Okay, now I am going to show you some materials, and you must tell me where you should throw them. (I reproduce the power point in the digital blackboard)

Where I should throw the empty batteries?

Where I should throw the plastic bags?

Where I should throw the empty plastic bottle?

Where I should throw the empty glass bottle?

(So on with the rest of the materials)

Materials:

Computer and PowerPoint.

Evaluation:

Should be able to know the different recyclable materials

Recycling, reducing and reusing

Time: 10 minutes

Classroom organization: Whole class

Type of activity

Reinforcement

Description:

We are going to use the web page to make a brief introduction about these three concepts.

Linguistic input:

We can find it in the web page.

Materials:

A Computer and the web page.

Evaluation:

Should be able to know the different between recycle, reuse and reduce.

Guessing Game

Time: 10 minutes

Classroom organization: Individual

Type of activity

Reinforcement

Description:

The teacher will fill a transparent container with bottle caps and each student must try to get how many bottle caps are there.

Linguistic input:

Now we are going to play other game

As you can see here, I have a transparent container filled with many bottle caps.

You will have to take a piece of paper and write how many caps do you think you can find inside this container.

You must use a sentence to write this number.

For example, if you think that the container has been filled with sixty bottle caps, you should write “I think that inside the transparent container are sixty bottle caps”.

Okay so let start.

Did you all finish?

Now I am going to check your answers and I will write them.

Mario said that the transparent container has 89 bottle caps.

Sofía said that the transparent container has 89 bottle caps.

(So on with the rest of the students)

And the winner is Noa!

Materials:

A transparent container and some bottle caps

Evaluation:

Should be able to identify what is a bottle cap and a transparent container and to use their knowledge to make a sentence to answer the question.

Recycling song

Time: 5 minutes

Classroom organization: Whole class

Type of activity

Routine

Reinforcement

Relaxation

Description:

We will play a song related with recycling and its importance.

Linguistic input:

To finish the class, we are going to listen to a song.

Go to the “recycling song” section.

Are you ready?

Yeah yeah yeah yeah yeah yeah

Mmmmmm

Yeah yeah yeah yeah yeah yeah

I've got to recycle

Place things in the right bin

Got to recycle

Use it all over again

This world is our future

Take care of the of things my friends

my friends, my friends

Recycling with my friends

my friends, my friends

There's so much pollution

But I know a solution

Pick today to start

Just find a bin and play your part

Nah nah

Make the world much cleaner

For all of those dreamers

my friends, my friends

Yeah

If you see paper or plastic

If you see bottles or cans

You know what to do

Yes you do

I know you can

Yeah yeah

Any time, any place

Don't let things go to waste

My friends, my friends

I've got to recycle

Place things in the right bin

Got to recycle

Use it all over again

This world is our future

Take care of the of things my friends

my friends, my friends

Recycling with my friends

my friends, my friends

One person's trash

Is another ones treasure

So let's make things last

Get things right

Let's get them better

Ohh ohh

Make the world much greener

For all of those dreamers

my friends, my friends

Yeah

If you see glass or cardboard

Bottles or cans

You know what to do

Yes you do

I know you can

Yeah yeah

Any time, any place

Don't let things go to waste

My friends, my friends

I've got to recycle

Place things in the right bin

Got to recycle

Use it all over again

This world is our future

Take care of the of things my friends

my friends, my friends

Recycling with my friends

my friends, my friends

Materials:

A computer and the web page.

Evaluation:

Should be able to understand the song.

4. Session 2

	Assessment criteria	Activities	Learning outcomes
	<ul style="list-style-type: none"> - To propose and take actions in the environment to reduce the negative impact of human activity on the natural environment. - To explain the need to conserve basic natural resources to guarantee sustainable development. - To identify and describe the alterations and imbalances that humans produce in the natural environment and the causes they cause. 	<ul style="list-style-type: none"> - PowerPoint - How can we recycle, reduce or reuse and what are their benefits? - Kahoot!: Answer the questions and complete the phrases. - Recycling song 	<ul style="list-style-type: none"> - To identifying the sustainable use of natural resources.
Time: 40 minutes	Contents <ul style="list-style-type: none"> - Human intervention in the natural environment. Sustainable development. Responsible consumption: reduction, reuse and recycling. 		

Power Point

Time: 10 minutes

Classroom organization: Individual

Type of activity

Introduction

Routine

Reinforcement

Description:

We are going to use the Power Point we reproduce the last day to practice with our student the vocabulary they will need.

Linguistic input:

Good Morning! How are you today?

We are going to start with the Power Point presentation we saw yesterday.

If you remember, I am going to show you some materials, and you must tell me where you should throw them. (The teacher reproduces the power point sharing his computer screen)

What is this?

Where I should throw the empty batteries?

What is this?

Where I should throw the plastic bags?

What is this?

Where I should throw the empty plastic bottle?

What is this?

Where I should throw the empty glass bottle?

(So on with the rest of the materials)

Materials:

Computer and PowerPoint.

Evaluation:

Should be able to know the different recyclable materials

How can we recycle, reduce or reuse and what are their benefits?

Time: 15minutes

Classroom organization: Whole class

Type of activity

Reinforcement

Description:

We are going to use the web page to explain the different ways of reducing, recycling and reusing. After that we will see their benefits.

Linguistic input:

We can find it in the web page.

Materials:

Computer and web page.

Evaluation:

Should be able to know the different ways of recycling, reusing, reducing and their benefits.

Kahoot!: Answer the questions and complete the phrases.

Time: 10 minutes

Classroom organization: Individual

Type of activity:

Reinforcement

Description:

The students must choose the correct answer of some questions related with the things we have seen during these two days.

Linguistic input:

Now we are going to play a Kahoot! game related with the things we saw about recycling, reusing and reducing.

As you know, you will have to choose the correct answer of the questions you will see in your computer.

The one who has more correct answers win this game.

Are you ready to start?

Okay, so let go!

Materials:

A computer and the Kahoot! game.

Evaluation:

Should be able to answer correctly most of the questions.

Recycling song

Time: 5 minutes

Classroom organization: Whole class

Type of activity

Routine

Reinforcement

Relaxation

Description:

We will play a song related with recycling and its importance.

Linguistic input:

To finish the class, we are going to listen to a song.

Go to the “recycling song” section.

Are you ready?

Yeah yeah yeah yeah yeah yeah

Mmmmmm

Yeah yeah yeah yeah yeah yeah

I’ve got to recycle

Place things in the right bin

Got to recycle

Use it all over again

This world is our future

Take care of the of things my friends

my friends, my friends

Recycling with my friends

my friends, my friends

There's so much pollution

But I know a solution

Pick today to start

Just find a bin and play your part

Nah nah

Make the world much cleaner

For all of those dreamers

my friends, my friends

Yeah

If you see paper or plastic

If you see bottles or cans

You know what to do

Yes you do

I know you can

Yeah yeah

Any time, any place

Don't let things go to waste

My friends, my friends

I've got to recycle

Place things in the right bin

Got to recycle

Use it all over again

This world is our future

Take care of the of things my friends

my friends, my friends

Recycling with my friends

my friends, my friends

One person's trash

Is another one's treasure

So let's make things last

Get things right

Let's get them better

Ohh ohh

Make the world much greener

For all of those dreamers

my friends, my friends

Yeah

If you see glass or cardboard

Bottles or cans

You know what to do

Yes you do

I know you can

Yeah yeah

Any time, any place

Don't let things go to waste

My friends, my friends

I've got to recycle

Place things in the right bin

Got to recycle

Use it all over again

This world is our future

Take care of the of things my friends

my friends, my friends

Recycling with my friends

my friends, my friends

Materials:

A computer and the web page

Evaluation:

Should be able to understand the song.

Session 3

	Assessment criteria	Activities	Learning outcomes
	<ul style="list-style-type: none"> - To identify the different recyclable objects - To propose and take actions in the environment to reduce the negative impact of human activity on the natural environment. 	<ul style="list-style-type: none"> - PowerPoint - Making an ukelele - Recycling Song 	<ul style="list-style-type: none"> - To identifying the sustainable use of natural resources.
Time: 40 minutes	Contents: <ul style="list-style-type: none"> - Human intervention in the natural environment. Sustainable development. Responsible consumption: reduction, reuse and recycling.		

Power Point

Time: 10 minutes

Classroom organization: Individual

Type of activity

Introduction

Routine

Reinforcement

Description:

We are going to use the Power Point we reproduce the last day to practice with our student the vocabulary they will need.

Linguistic input:

Good Morning! How are you today?

We are going to start with the Power Point presentation we saw yesterday.

If you remember, I am going to show you some materials, and you must tell me where you should throw them. (The teacher reproduces the power point sharing his computer screen)

What is this?

Where I should throw the empty batteries?

What is this?

Where I should throw the plastic bags?

What is this?

Where I should throw the empty plastic bottle?

What is this?

Where I should throw the empty glass bottle?

(So on with the rest of the materials)

Materials:

Computer and PowerPoint.

Evaluation:

Should be able to know the different recyclable materials

Making an ukelele

Time: 20 minutes

Classroom organization: Individual

Type of activity

Reinforcement

Description:

The teacher will give some instructions to his students to make a ukelele.

Linguistic input:

Now we are going to build an instrument

Do you know what is an ukelele?

Today we are going to make one.

You can find the instructions in the web page.

Go to the “recycled instrument” section.

You will need a plastic bottle, a cup, three rubber bands, six paper fasteners and a push pin. (The teacher shows to the class the material meanwhile he names them)

Are you ready to start?

Trace the cup on the flat area of the bottle.

Poke a hole in the centre of the circle with a push pin.

Now insert carefully your scissors and cut out the circle.

Poke three holes at both, the top and the bottom of the bottle.

Insert the paper fasteners through the holes and secure in place.

Cut open the rubber bands.

Double knot a rubber band around one paper fastener at the top.

Pull the rubber band tight and tie a double knot around the matching fastener at the bottom.

Repeat this for the other two rubber bands.

Decorate your ukelele with some paint markers

(The teacher will wait to all the student to finish each step and he will do them meanwhile he is explaining them)

Now you are ready to play your new instrument!

Materials:

A compute, the web page, one plastic bottle, a cup, some scissors, six paper fasteners, three rubber bands, a push pin, some paint markers. (Materials for each student)

Evaluation:

Should be able to follow the instructions.

Recycling song

Time: 5 minutes

Classroom organization: Whole class

Type of activity

Routine

Reinforcement

Relaxation

Description:

We will play a song related with recycling and its importance.

Linguistic input:

To finish the class, we are going to listen to a song.

Go to the “recycling song” section.

Are you ready?

Yeah yeah yeah yeah yeah yeah

Mmmmmm

Yeah yeah yeah yeah yeah yeah

I've got to recycle

Place things in the right bin

Got to recycle

Use it all over again

This world is our future

Take care of the of things my friends

my friends, my friends

Recycling with my friends

my friends, my friends

There's so much pollution

But I know a solution

Pick today to start

Just find a bin and play your part

Nah nah

Make the world much cleaner

For all of those dreamers

my friends, my friends

Yeah

If you see paper or plastic

If you see bottles or cans

You know what to do

Yes you do

I know you can

Yeah yeah

Any time, any place

Don't let things go to waste

My friends, my friends

I've got to recycle

Place things in the right bin

Got to recycle

Use it all over again

This world is our future

Take care of the of things my friends

my friends, my friends

Recycling with my friends

my friends, my friends

One person's trash

Is another ones treasure

So let's make things last

Get things right

Let's get them better

Ohh ohh

Make the world much greener

For all of those dreamers

my friends, my friends

Yeah

If you see glass or cardboard

Bottles or cans

You know what to do

Yes you do

I know you can

Yeah yeah

Any time, any place

Don't let things go to waste

My friends, my friends

I've got to recycle

Place things in the right bin

Got to recycle

Use it all over again

This world is our future

Take care of the of things my friends

my friends, my friends

Recycling with my friends

my friends, my friends

Materials:

A computer and the web page

Evaluation:

Should be able to understand the song.

Session 4

	Assessment criteria	Activities	Learning outcomes
	<ul style="list-style-type: none"> - To identify the different recyclable objects - To propose and take actions in the environment to reduce the negative impact of human activity on the natural environment. 	<ul style="list-style-type: none"> - PowerPoint - Recycling at home puzzle - Kahoot!: Which is our bin? - Complete the recycling song - Recycling song 	<ul style="list-style-type: none"> - To identifying the sustainable use of natural resources. - To propose a series of necessary measures for the sustainable development of humanity.
Time: 40 minutes	Contents <ul style="list-style-type: none"> - Human intervention in the natural environment. Sustainable development. Responsible consumption: reduction, reuse and recycling.		

Power Point

Time: 10 minutes

Classroom organization: Individual

Type of activity

Introduction

Routine

Reinforcement

Description:

We are going to use the Power Point we reproduce the last day to practice with our student the vocabulary they will need.

Linguistic input:

Good Morning! How are you today?

We are going to start with the Power Point presentation we saw yesterday.

If you remember, I am going to show you some materials, and you must tell me where you should throw them. (The teacher reproduces the power point sharing his computer screen)

What is this?

Where I should throw the empty batteries?

What is this?

Where I should throw the plastic bags?

What is this?

Where I should throw the empty plastic bottle?

What is this?

Where I should throw the empty glass bottle?

(So on with the rest of the materials)

Materials:

Computer and PowerPoint.

Evaluation:

Should be able to know the different recyclable materials

Recycling at home puzzle

Time: 15 minutes

Classroom organization: Individual

Type of activity

Reinforcement

Description:

The students will have to classify the different materials they have recycled during the week in their respective bins.

Linguistic input:

Okay, now we are going to do a puzzle!

You must classify each recyclable material you have been recycling during this week in the list that have the image of the different bins.

You can find this list inside the web page, in the “recycling at home” section. (the teacher shows to the student the list)

For example, yesterday I recycled a plastic bottle, so I must find the plastic bin in the list and write in the Monday section “plastic bottle”

Did you understand?

Now is your turn

(The teacher waits until all the students have finish and then he checks the lists)

Very good, you did a great job!

Materials:

A computer and the web page.

Evaluation:

Should be able to classify the recyclable materials into their respective bins.

Kahoot!: Which is our bin?

Time: 15 minutes

Classroom organization: Individual

Type of activity:

Reinforcement

Description:

The students will have to match the different recyclable materials with their respective bins.

Linguistic input:

Now we are going to play a Kahoot!

In each question, you will have some recyclable materials.

You will have to choose the bin where you must throw them.

For example, If I see the image of a plastic bottle, I should throw it to the plastic bin.

Open the Kahoot! and enter the code.

(The teacher sends the code to the students)

Okay, so let start!

(The teacher waits until all the students finish)

Now let see if you have answer correctly!

Most of you have failed in the question about where we must throw the cans.

We must throw the cans in the plastic bin.

(So on with the rest of the questions that the students failed)

Materials:

One image of a recyclable material for each student

A big image or a draw from each bin

Evaluation:

Should be able to know where we must throw each material.

Complete the recycling song

Time: 15 minutes

Classroom organization: Whole class

Type of activity

Routine

Reinforcement

Relaxation

Description:

The students will have to complete the missing words of the song.

Linguistic input:

Do you remember the song we have been listening these days?

Today you will have to complete the lyrics with some missing words.

You can find this Lyrics in the web page, under the song video.

Are you ready?

Yeah yeah yeah yeah yeah yeah

Mmmmmm

Yeah yeah yeah yeah yeah yeah

I've got to recycle

Place things in the right bin

Got to recycle

Use it all over again

This world is our future

Take care of the of things my friends

my friends, my friends

Recycling with my friends

my friends, my friends

There's so much pollution

But I know a solution

Pick today to start

Just find a bin and play your part

Nah nah

Make the world much cleaner

For all of those dreamers

my friends, my friends

Yeah

If you see paper or plastic

If you see bottles or cans

You know what to do

Yes you do

I know you can

Yeah yeah

Any time, any place

Don't let things go to waste

My friends, my friends

I've got to recycle

Place things in the right bin

Got to recycle

Use it all over again

This world is our future

Take care of the of things my friends

my friends, my friends

Recycling with my friends

my friends, my friends

One person's trash

Is another ones treasure

So let's make things last

Get things right

Let's get them better

Ohh ohh

Make the world much greener

For all of those dreamers

my friends, my friends

Yeah

If you see glass or cardboard

Bottles or cans

You know what to do

Yes you do

I know you can

Yeah yeah

Any time, any place

Don't let things go to waste

My friends, my friends

I've got to recycle

Place things in the right bin

Got to recycle

Use it all over again

This world is our future

Take care of the of things my friends

my friends, my friends

Recycling with my friends

my friends, my friends

Materials:

A computer and the web page

Evaluation:

Should be able to understand the song.

Recycling song

Time: 10 minutes

Classroom organization: Whole class

Type of activity

Routine

Reinforcement

Relaxation

Description:

We will play a song related with recycling and it's importance.

Linguistic input:

To finish the class, we are going to listen again the song.

Are you ready?

Yeah yeah yeah yeah yeah yeah

Mmmmmm

Yeah yeah yeah yeah yeah yeah

I've got to recycle

Place things in the right bin

Got to recycle

Use it all over again

This world is our future

Take care of the of things my friends

my friends, my friends

Recycling with my friends

my friends, my friends

There's so much pollution

But I know a solution

Pick today to start

Just find a bin and play your part

Nah nah

Make the world much cleaner

For all of those dreamers

my friends, my friends

Yeah

If you see paper or plastic

If you see bottles or cans

You know what to do

Yes you do

I know you can

Yeah yeah

Any time, any place

Don't let things go to waste

My friends, my friends

I've got to recycle

Place things in the right bin

Got to recycle

Use it all over again

This world is our future

Take care of the of things my friends

my friends, my friends

Recycling with my friends

my friends, my friends

One person's trash

Is another ones treasure

So let's make things last

Get things right

Let's get them better

Ohh ohh

Make the world much greener

For all of those dreamers

my friends, my friends

Yeah

If you see glass or cardboard

Bottles or cans

You know what to do

Yes you do

I know you can

Yeah yeah

Any time, any place

Don't let things go to waste

My friends, my friends

I've got to recycle

Place things in the right bin

Got to recycle

Use it all over again

This world is our future

Take care of the of things my friends

my friends, my friends

Recycling with my friends

my friends, my friends

Materials:

A computer and the web page

Evaluation:

Should be able to understand the song.

Session 5

	Assessment criteria	Activities	Learning outcomes
	<ul style="list-style-type: none"> - To show sensitivity to environmental problems and carries out responsible consumption. - To identify the different recyclable objects 	<ul style="list-style-type: none"> - PowerPoint - Cup and Ball Game - Kahoot!: Vocabulary - Recycling song 	<ul style="list-style-type: none"> - To explain and recognize the influence of human behavior on the natural environment - To identifying the sustainable use of natural resources - To propose a series of necessary measures for the sustainable development of humanity. - To specify its positive effects.
Time: 50 minutes	<p>Contents</p> <p>Human intervention in the natural environment. Sustainable development. Responsible consumption: reduction, reuse and recycling.</p>		

Power Point

Time: 10 minutes

Classroom organization: Individual

Type of activity

Introduction

Routine

Reinforcement

Description:

We are going to use the Power Point we reproduce the last day to practice with our student the vocabulary they will need.

Linguistic input:

Good Morning! How are you today?

We are going to start with the Power Point presentation we saw yesterday.

If you remember, I am going to show you some materials, and you must tell me where you should throw them. (The teacher reproduces the power point sharing his computer screen)

What is this?

Where I should throw the empty batteries?

What is this?

Where I should throw the plastic bags?

What is this?

Where I should throw the empty plastic bottle?

What is this?

Where I should throw the empty glass bottle?

(So on with the rest of the materials)

Materials:

Computer and PowerPoint.

Evaluation:

Should be able to know the different recyclable materials

Cup and Ball Game

Time: 20 minutes

Classroom organization: Individual

Type of activity

Reinforcement

Description:

The teacher will give some instructions to his students to make a cup and ball game.

Linguistic input:

Now we are going to build a game

Do you know the cup and ball game?

Today we are going to make one.

You can find the instructions in the web page.

Go to the “recycled game” section.

You will need one yoghurt container, a rope, some aluminium foil, some stickers and some colourful tape. (The teacher shows the materials to the students meanwhile he says their names)

Are you ready to start?

Using the tape and the stickers decorate the outside of the yogurt container.

Take a piece of the aluminum foil and make a ball with it.

Cut approximately fifteen centimetres of the rope.

Tie the aluminum ball at the end of the rope

Make a hole in the bottom of the yoghurt container.

Put the remaining end of the rope inside this hole and tie it.

(The teacher will do all the steps meanwhile he explains them)

Now we are ready to play with it!

Materials:

A computer, the web page, one yoghurt container, some scissors, a rope, aluminium foil, some stickers, some colourful tape.

Evaluation:

Should be able to follow the instructions.

Kahoot!: Vocabulary

Time: 15 minutes

Classroom organization: Individual

Type of activity:

Reinforcement

Description:

The students must choose the correct answer of some questions related with the vocabulary we have been seeing since the beginning of this topic.

Linguistic input:

Now we are going to play a Kahoot! game related with the vocabulary we have been seeing during these days.

As you know, you will have to choose the correct answer of the questions you will see in your computer.

The one who has more correct answers will win this game.

Are you ready to start?

Okay, so let go!

Materials:

A computer and the Kahoot! game.

Evaluation:

Should be able to answer correctly most of the questions.

Recycling song

Time: 5 minutes

Classroom organization: Whole class

Type of activity

Routine

Reinforcement

Relaxation

Description:

We will play a song related with recycling and its importance.

Linguistic input:

To finish the class, we are going to listen to a song.

Go to the “recycling song” section.

Are you ready?

Yeah yeah yeah yeah yeah yeah

Mmmmmm

Yeah yeah yeah yeah yeah yeah

I’ve got to recycle

Place things in the right bin

Got to recycle

Use it all over again

This world is our future

Take care of the of things my friends

my friends, my friends

Recycling with my friends

my friends, my friends

There's so much pollution

But I know a solution

Pick today to start

Just find a bin and play your part

Nah nah

Make the world much cleaner

For all of those dreamers

my friends, my friends

Yeah

If you see paper or plastic

If you see bottles or cans

You know what to do

Yes you do

I know you can

Yeah yeah

Any time, any place

Don't let things go to waste

My friends, my friends

I've got to recycle

Place things in the right bin

Got to recycle

Use it all over again

This world is our future

Take care of the of things my friends

my friends, my friends

Recycling with my friends

my friends, my friends

One person's trash

Is another ones treasure

So let's make things last

Get things right

Let's get them better

Ohh ohh

Make the world much greener

For all of those dreamers

my friends, my friends

Yeah

If you see glass or cardboard

Bottles or cans

You know what to do

Yes you do

I know you can

Yeah yeah

Any time, any place

Don't let things go to waste

My friends, my friends

I've got to recycle

Place things in the right bin

Got to recycle

Use it all over again

This world is our future

Take care of the of things my friends

my friends, my friends

Recycling with my friends

my friends, my friends

Materials:

A computer and the web page

Evaluation:

Should be able to understand the song..

Final session

	Assessment criteria	Activities	Learning outcomes
	<ul style="list-style-type: none"> - To identify the different recyclable objects - To propose and take actions in the environment to reduce the negative impact of human activity on the natural environment. - To show sensitivity to environmental problems and carries out responsible consumption 	<ul style="list-style-type: none"> - Roleplay 	<ul style="list-style-type: none"> - To identifying the sustainable use of natural resources.
Time: 50 minutes	Contents <ul style="list-style-type: none"> - Human intervention in the natural environment. Sustainable development. Responsible consumption: reduction, reuse and recycling. 		

Roleplay

Time: 40 minutes

Classroom organization: In pairs

Type of activity:

Reinforcement

Description

The students must perform a roleplay in which one of them will act as an interviewer and the other one as an adult family member aware of the climate change.

Linguistic input:

Today we will perform a roleplay in which one of you will act as an interviewer and the other one as an adult family member who likes to recycle, reuse and reduce.

You will have to prepare it in pairs.

To prepare it, each pair will have to go to an individual telematic call.

Inside the website, you can find some questions in the “interview” section.

You don't have to use these questions, but you can use them as a guide to create your own ones.

You will have 20 minutes to prepare it.

When you finish you will have to perform it through this call.

If you have any doubt meanwhile you are preparing the roleplay, you can enter again this call to ask me.

So now, I will make the pairs and I will give your roles.

(The teacher makes the groups and distribute the roles)

Do you all have a partner and a role?

Okay, so let start.

Materials:

A computer and the web page.

Evaluation:

Should be able to work in pairs and carry on a conversation.

8.2 PÁGINA WEB

Enlace a la página web creada mediante la herramienta “WIX”:

<https://javierromanoruano.wixsite.com/recycling>

8.3 KAHOOT!

Pregunta	Imagen	Respuesta	Sesión
What is this?		<ul style="list-style-type: none"> a) Cardboard b) Aluminum foil c) Magazine d) Paper bin 	SESIÓN 1
What is this?		<ul style="list-style-type: none"> a) Egg Shell b) Bread c) Yoghurt container d) Fruit peel 	
What is this?		<ul style="list-style-type: none"> a) Fruit peel b) Plastic bottle c) Yoghurt container d) Plastic bin 	

<p>What is this?</p>		<ul style="list-style-type: none"> a) Food remains b) Glass bottle c) Newspaper d) Can 	<p>SESIÓN 1</p>
<p>What is this?</p>		<ul style="list-style-type: none"> a) Egg Shell b) Fruit peel c) Aluminum foil d) Milk carton 	
<p>What is this?</p>		<ul style="list-style-type: none"> a) Plastic bottle b) Glass bottle c) Milk carton d) Cardboard 	
<p>What is this?</p>		<ul style="list-style-type: none"> a) Food remains b) Glass bottle c) Can d) Egg Shell 	

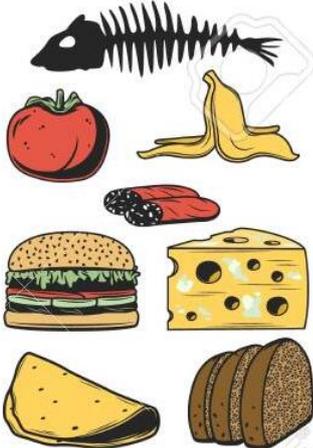
<p>What is this?</p>		<p>a) Plastic bottle b) Cardboard c) Magazine d) Milk carton</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">SESIÓN 1</p>
<p>What is this?</p>		<p>a) Glass bottle b) Plastic bin c) Plastic bottle d) Glass bin</p>	
<p>What is this?</p>		<p>a) Can b) Fruit peel c) Cardboard d) Yoghurt container</p>	
<p>What is this?</p>		<p>a) Magazine b) Newspaper c) Cardboard d) Bread</p>	

Pregunta	Imagen	Respuesta	Sesión
<p>_____ is changing old products into new ones so they can be resold.</p>		<ul style="list-style-type: none"> a) Recycling b) Reusing c) Reducing d) Reorganization 	SESIÓN 2
<p>Turning off the lights when you are not using them is a way of _____</p>		<ul style="list-style-type: none"> a) Recycling b) Reducing c) Reusing d) Reorganization 	
<p>Which is a benefit of recycling?</p>		<ul style="list-style-type: none"> a) Waste energy b) Spending a lot of natural resources c) Increase the demand for raw materials d) Protecting ecosystems and wildlife e) Ecosystems and wildlife 	
<p>Reduce means:</p>		<ul style="list-style-type: none"> a) Throwing all the things that we don't need to the bin b) Cutting back on the amount of trash we make 	

		<ul style="list-style-type: none"> c) Finding a new way to use trash so that we don't have to throw it d) Buying lot of things that we really don't need 	SESIÓN 2
Reuse means:		<ul style="list-style-type: none"> a) Throwing all the things that we don't need to the bin b) Cutting back on the amount of trash we make c) Finding a new way to use trash so that we don't have to throw it d) Buying lot of things that we really don't need 	
Using shopping plastic bags as trash bags is a way of:		<ul style="list-style-type: none"> a) Recycling b) Reusing c) Reducing d) Reorganization 	

<p>Taking our own reusable bags when we go shopping is a way of</p>		<p>a) Recycling b) Reusing c) Reducing d) Reorganization</p>	<p>SESIÓN 2</p>
---	---	--	-----------------

Pregunta	Imagen	Respuesta	Sesión
<p>Where would you throw these things?</p>		<p>a) Paper bin b) Batteries recycling bin c) Glass bin d) Plastic bin</p>	<p>SESIÓN 3</p>
<p>Where would you throw these things?</p>		<p>a) Paper bin b) Batteries recycling bin c) Glass bin d) Plastic bin</p>	<p>SESIÓN 3</p>

<p>Where would you throw these things?</p>		<ul style="list-style-type: none"> a) Paper bin b) Organic bin c) Glass bin d) Plastic bin
<p>Where would you throw these things?</p>		<ul style="list-style-type: none"> a) Paper bin b) Organic bin c) Glass bin d) Plastic bin
<p>Where would you throw these things?</p>		<ul style="list-style-type: none"> a) Paper bin b) Organic bin c) Glass bin d) Plastic bin