



Universidad de Valladolid

Facultad de Educación y Trabajo Social

Departamento de Didáctica de la Lengua y la Literatura

Grado en Educación Primaria – Mención en Lengua Extranjera (Inglés)

Trabajo Fin de Grado

Los dispositivos tecnológicos en el aula de Inglés Lengua Extranjera. Una planificación para sexto de Educación Primaria

Autora: D^a Carla González Téllez

Tutor: Dr. D. Francisco Javier Sanz Trigueros

Valladolid, 2023

Resumen

La utilidad de los dispositivos tecnológicos ha permitido la introducción de los mismos en ámbitos como la educación, lo que favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del aula. Asimismo, la creciente importancia del inglés ha dado lugar a su conversión en la principal lengua que conecta a la sociedad en un mundo cada vez más globalizado. En este Trabajo Fin de Grado se recoge información sobre la relevancia del uso de los dispositivos tecnológicos para la enseñanza del inglés en Educación Primaria. Se presenta una propuesta que integra la utilización de algunos dispositivos y aplicaciones que posibilitan su incorporación como recurso didáctico en un aula de sexto curso. Finalmente, se recogen los resultados y conclusiones a la luz de la puesta en práctica de la planificación didáctica.

Palabras clave

Inglés Lengua Extranjera, Educación Primaria, Dispositivos tecnológicos, Propuesta, Recursos, Enseñanza.

Abstract

The usefulness of technological devices has allowed their introduction in areas such as education, which favours the teaching-learning process in the classroom. Likewise, the growing importance of English has led to its conversion into the main language that connects society in an increasingly globalised world. This paper gathers information on the relevance of the use of technological devices for teaching English in Primary Education. It presents a proposal that integrates the use of some devices and applications that enable their incorporation as a teaching resource in a sixth-grade classroom. Finally, the results and conclusions are presented in the light of the implementation of the didactic planning.

Keywords

English as a Foreign Language, Primary Education, Technological devices, Proposal, Resources, Teaching.

Índice

1.	Introducción.....	1
2.	Justificación del tema elegido.....	3
2.1	Relevancia del tema.....	3
2.2	Relación con las competencias del título.....	4
3.	Objetivos.....	5
4.	Fundamentación teórica.....	6
4.1	El Inglés Lengua extranjera en Educación Primaria.....	6
4.1.1	Enfoques para su enseñanza.....	7
4.1.2	Recursos.....	8
4.2	Los dispositivos tecnológicos.....	10
4.2.1	Tipos y funcionalidades.....	11
4.2.2	Su uso en el contexto escolar.....	12
4.2.3	Ventajas en el aula de inglés.....	13
5.	Propuesta metodológica.....	15
5.1	Contextualización de la propuesta.....	15
5.2	Marco legal y elementos curriculares.....	17
5.3	Justificación didáctica y metodológica.....	20
5.4	Propuesta de actividades.....	21
5.4.1.	Secuencia de actividades de la sesión 1.....	22
5.4.2.	Secuencia de actividades de la sesión 2.....	25
5.4.3.	Secuencia de actividades de la sesión 3.....	27
5.4.4.	Secuencia de actividades de la sesión 4.....	28
5.4.5.	Secuencia de actividades de la sesión 5.....	29
5.4.6.	Secuencia de actividades de la sesión 6.....	31
5.5	Resultados de la intervención y aspectos de mejora.....	33
6.	Consideraciones finales.....	35
7.	Referencias bibliográficas.....	36
8.	Anexos.....	39

1. INTRODUCCIÓN

El desarrollo de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación resulta imprescindible para el progreso de los seres humanos, así como para la comunicación entre los mismos.

Hoy en día nos hallamos en una sociedad en la que no solo coexisten diversas culturas, sino que encontramos una interculturalidad en la que las sociedades se relacionan las unas con las otras gracias al creciente uso de dispositivos tecnológicos. Según la teoría del conocimiento situado, Internet es un medio de aprendizaje que facilita la comunicación, el intercambio e interacción entre los usuarios que comparten afinidades de intereses. Además, posibilita la integración y desarrollo del conocimiento al situar Internet como un repositorio de conocimiento que proporciona el descubrimiento y adquisición de saberes por parte del estudiante (Young, 1993). Los seres humanos tenemos la posibilidad de comunicarnos entre los diversos lugares del mundo de manera instantánea, por lo que es esencial el uso de una lengua vehicular entre todos.

Así pues, el uso del inglés supone una manera de comunicarse entre las personas de forma efectiva, por lo que es imprescindible el correcto aprendizaje y adquisición del mismo. Como se menciona en la Hipótesis de Krashen, la gente adquiere un segundo idioma cuando obtiene la información de una manera comprensible y cuando sus filtros de confianza en sí mismos son bajos (Krashen, 1983). Para ello, los seres humanos adquieren diversas competencias a través de la escuela, la cual se encarga de que las personas obtengan un papel de comunicadores competentes y que cuenten con competencias gramaticales, sociolingüísticas, discursivas, socioculturales y estratégicas adecuadas.

No obstante, el planteamiento de este enfoque puede llegar a resultar difícil en el aula de inglés donde esta lengua no se encuentra contextualizada. El docente siempre tratará de representar situaciones de comunicación lo más reales posibles para que los alumnos se adapten y acostumbren a la lengua extranjera, y no solo interpreten las situaciones como actividades y prácticas mecánicas y repetitivas. El alumnado ha de asociar y comprender la lengua extranjera como un recurso provechoso para su día a día.

Por lo tanto, gracias al uso de dispositivos tecnológicos, es posible conseguir dichos propósitos. Las TICS nos permiten una comunicación en tiempo real entre seres humanos independientemente de la cultura y del lugar en el que nos encontremos. Si realizamos un uso adecuado de los recursos tanto los alumnos como los docentes podremos facilitar y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera inglés.

2. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO

2.1 RELEVANCIA DEL TEMA

El uso de dispositivos tecnológicos en el aula de inglés como lengua extranjera en la etapa de Educación Primaria se ha convertido en un tema muy importante en la actualidad. La rápida evolución de las tecnologías ha creado nuevas oportunidades para la enseñanza y el aprendizaje en el aula, de tal modo que nos proporcionan herramientas y recursos que pueden enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes.

La integración de las tecnologías en el aula de inglés puede proporcionar varios beneficios pedagógicos, como la motivación y el aumento del interés de los alumnos por el aprendizaje, gracias al enfoque interactivo y lúdico que puede resultar atractivo para los niños de Educación Primaria. Además, pueden ofrecer oportunidades de práctica autónoma y personalizada, adaptándose al ritmo y nivel de cada alumno, lo que facilita la individualización del aprendizaje. Como se menciona en la teoría constructivista, cuyo principal exponente fue Jean Piaget, el estudiante es el actor principal del acto educativo, por lo que las TIC son quizás las más indicadas para ser partícipes en la construcción del conocimiento y que el alumno colabore con su propio aprendizaje al ponerle a su disposición todo un arsenal de búsqueda de información (Piaget, 1966).

Del mismo modo, la incorporación de dispositivos tecnológicos puede favorecer el desarrollo de habilidades lingüísticas como la escritura, la comprensión auditiva, la expresión oral y la lectura. Las tecnologías nos proporcionan un gran número de recursos multimedia, aplicaciones y herramientas de apoyo que pueden enriquecer la enseñanza de la lengua, permitiendo la práctica en contextos reales y significativos. Asimismo, también puede dar lugar al desarrollo de habilidades digitales. Los estudiantes pueden aprender a usar los dispositivos tecnológicos de manera responsable y crítica desarrollando habilidades de búsqueda, selección y evaluación de información. Como se menciona en la Teoría de aprendizaje en la pedagogía de la información, la educación del siglo XXI se encuentra intermediada por las nuevas tecnologías de la información y comunicación (Meléndez, 2013).

No obstante, a pesar del innegable éxito que el uso de los dispositivos tecnológicos ha tenido recientemente, es importante tener en cuenta que el uso de los mismos también puede presentar desafíos, entre los que encontramos la selección adecuada de los dispositivos y recursos a utilizar, la formación y actualización de los docentes en el uso de la tecnología, la organización del tiempo, la atención por parte de los estudiantes o la garantía de la seguridad y privacidad en el uso de la tecnología. En base a mi experiencia, siguen existiendo carencias que es necesario resolver.

Así pues, este tema ha creado un interés en mí. Por estas razones, es importante atender a esta temática en este Trabajo Fin de Grado (TFG), el cual se justifica como una oportunidad para investigar e introducir los dispositivos tecnológicos en el aula de inglés con el fin de utilizar los beneficios que la tecnología nos proporciona en el proceso de enseñanza-aprendizaje, mejorando las habilidades lingüísticas de los alumnos y desarrollando habilidades digitales para su formación en la sociedad.

2.2 RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO

Este trabajo me ha permitido desarrollar las competencias del título de Grado en Educación Primaria recogidas en la Memoria del Plan de estudios. Son competencias relativas a:

1. - El conocimiento y comprensión de los principios y procedimientos empleados en la práctica educativa, así como de las principales técnicas de enseñanza-aprendizaje.
2. - La capacidad de reconocer, planificar, llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje.
3. - La capacidad de integrar la información y los conocimientos necesarios para resolver problemas educativos.
4. - La habilidad de comunicación mediante Internet y, en general, el uso de herramientas multimedia.
5. - La habilidad interpersonal asociada a la capacidad de relación con otras personas y de trabajo en grupo.

3. OBJETIVOS

Este apartado da cuenta de los siguientes objetivos para la elaboración del presente documento:

- Recoger las aportaciones más significativas sobre la enseñanza del inglés y los recursos tecnológicos, para el aprendizaje de dicha lengua en el aula.
- Diseñar una propuesta didáctica para sexto curso de educación primaria, con actividades que requieran el uso de dispositivos tecnológicos.
- Aportar consideraciones finales en torno a la necesidad de introducir recursos apropiados en el aula de inglés lengua extranjera.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1 EL INGLÉS LENGUA EXTRANJERA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

La adquisición y aprendizaje del inglés lengua extranjera en edades tempranas, especialmente en la etapa de educación primaria, ha ganado relevancia en los últimos años. El conocimiento de esta lengua ha pasado a ser una habilidad imprescindible en el mundo multilingüe en el que nos encontramos. Como expone Eric H. Lenneberg (1967) en su teoría del Periodo Crítico, la edad se trata de un factor determinante en el aprendizaje de una lengua extranjera. El individuo cuenta con una mayor capacidad de formación de una lengua durante la niñez, dificultándose, por lo tanto, al alcanzar la pubertad.

La educación primaria ha pasado a convertirse en el momento en que los estudiantes se inician en el aprendizaje de una lengua extranjera en un gran número de países. La adquisición de dichos conocimientos permite al alumnado una oportunidad de desarrollo de una competencia comunicativa en una lengua que no es la principal, por lo que les da la oportunidad de comunicarse en situaciones cotidianas comunes en la lengua extranjera.

Así pues, el aprendizaje de un segundo idioma también tiene beneficios para el desarrollo cognitivo del alumnado, entre los que encontramos la mejora de la capacidad de los alumnos para la resolución de problemas, la mejora de la memoria, o el desarrollo de habilidades creativas. Por lo tanto, como dicen Berko y Bernstein (1999): “La capacidad que tienen los niños de aprender, comprender, descubrir y formular formas comunicativas en un lenguaje extranjero subyace principalmente en la necesidad de establecer nuevos acercamientos sociales” (p. 467).

Además, el aprendizaje de un segundo idioma en la etapa de educación primaria, en este caso del inglés, puede facilitar y fomentar la comprensión intercultural, permitiendo a los alumnos el desarrollo de una mayor empatía y entendimiento de las diferencias culturales existentes, así como el aprendizaje en la comunicación con personas de diversos orígenes. En resumen, la adquisición del inglés como lengua extranjera en la etapa de educación primaria cuenta con numerosos beneficios que favorecerán el éxito académico y personal del alumnado.

4.1.1 Enfoques para su enseñanza

Los docentes utilizan numerosos enfoques en sus aulas para la enseñanza del inglés lengua extranjera en la etapa de educación primaria. De este modo, los maestros adaptan el enfoque escogido a las habilidades y necesidades que muestran los estudiantes, así como al curso en el que se encuentran. Los enfoques metodológicos que se han probado como más beneficiosos para la enseñanza del inglés son:

- El enfoque de “Respuesta Física Total” (TPR en inglés): se centra en enseñar la lengua extranjera mediante el movimiento y la acción física, basándose en la idea de que los estudiantes aprenden mejor al participar de manera activa en el proceso de aprendizaje. Como menciona Asher (1976), los niños desarrollan la habilidad de comprensión antes que la del habla, es decir, entienden el mensaje aunque no se puedan expresar, por lo que esta última habilidad es adquirida a medida que responden físicamente al lenguaje oral a través de órdenes. Este enfoque será útil en los alumnos más jóvenes especialmente.
- Enfoque basado en tareas: se basa en enseñar la lengua extranjera mediante la realización de tareas específicas. Los alumnos trabajan en tareas prácticas que los llevan a utilizar el idioma de modo efectivo.

La utilización de tareas potencia la adquisición lingüística y favorece la comunicación en el aula. También pueden ser el núcleo central para la configuración de los programas de aula (Candlin, 1990).

- Enfoque lúdico: este enfoque se centra en enseñar la lengua extranjera mediante el juego y el entretenimiento. Los alumnos aprenden el idioma a través de juegos y actividades que les dan la oportunidad de interactuar con la lengua extranjera de modo natural.

Andrade Arguello (2021) da énfasis al juego como un rol primordial para enseñar a los niños de una manera divertida y diferente, resaltando también la motivación de los alumnos por aprender una lengua extranjera y de esta manera mejorar el desarrollo de las destrezas de los estudiantes, es decir, listening, writing, speaking, reading.

- Enfoque comunicativo: conocido también como enseñanza comunicativa de la lengua, se trata de un enfoque que pretende capacitar al alumno para una comunicación real tanto escrita como oral con otros hablantes de la lengua extranjera. Dicho enfoque tiene como meta el desarrollo de la competencia comunicativa, que como afirma Hymes (1971), se relaciona con saber “cuándo hablar, cuándo no, y de qué hablar, con quién, cuándo, dónde, en qué forma” (Hymes, 1971).

Mediante este propósito, el proceso de enseñanza utiliza grabaciones y materiales reales, textos, y se llevan a cabo actividades que imiten la realidad de fuera del aula.

4.1.2 Recursos

La enseñanza del inglés se lleva a cabo mediante el uso de recursos didácticos que participan en los procesos de enseñanza y aprendizaje, mediando entre los alumnos, los docentes y la vida real. Como expone Van der Linden (2004), no hay duda de que la infraestructura de un colegio y sus recursos educativos influyen en el nivel de adquisición de conocimientos del alumnado. Dichos recursos pueden ser tanto digitales como manipulativos, entre los que encontramos:

- Experimental: son aquellos recursos por medio de los cuales los estudiantes tienen la posibilidad de comprobar mediante la práctica y la experimentación directa los conocimientos trabajados dentro del aula.
- Interactivos: son el conjunto de elementos auditivos, visuales y gráficos que tienen influencia en los sentidos de los alumnos creando un interés por el aprendizaje. Estos dan la oportunidad a los usuarios de relacionarse tanto con otras personas como con la misma plataforma. “Los recursos didácticos interactivos facilitan el fortalecimiento del proceso educativo con la finalidad de enaltecer la calidad educativa con trabajos pedagógicos” (Molina, 2014, p. 22).
- Informativos: se tratan de aquellos recursos materiales donde se encuentra contenida la información. Estos son utilizados como una fuente de conocimiento y saber.
- Auténticos: dichos recursos se refieren a aquellos que no han sido creados con una finalidad educativa, como películas, imágenes, periódicos, cuentos, etc. Tal y como Mochón Ronda (2005) expone, se tratan de materiales que no deben ser manipulados ni transformados ya que así pierden tanto su identidad como su veracidad. Se debe tener en cuenta que los niños no siempre cuentan con el nivel de inglés suficiente para tratar ciertos recursos auténticos, por lo que, para que esto no suceda, conviene que el input oral y escrito sea comprensible, adaptando la dificultad a las posibilidades y características reales de los estudiantes.
- Tecnológicos: hacen referencia a aquellos recursos y herramientas virtuales que simplifican la enseñanza en el aula. Se tratan de medios que utilizan la tecnología para conseguir un objetivo o un propósito durante el aprendizaje. Dentro de este tipo de recursos, cada vez más comunes, las escuelas cuentan con tablets, pizarras digitales, aplicaciones virtuales, etc., que permiten una adquisición de conocimientos más participativa e interactiva para el alumnado. Asimismo, el alcance de la información es más fácil y se produce una mejora de la eficiencia, tanto individual como colaborativa, del trabajo.

4.2 LOS DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS

Hoy en día, los dispositivos tecnológicos han pasado a ser una parte imprescindible en la vida cotidiana de los seres humanos. Desde los teléfonos móviles hasta las tablets, ordenadores o asistentes virtuales han modificado la manera de comunicarnos, comprendernos, acceder a la información o trabajar. Como asegura Martínez (2011), el incremento de la utilización de dispositivos tecnológicos ha dado lugar a un flujo de información constante donde el conocimiento no para de variar, ocasionando numerosas verdades y conocimientos sobre las que las personas definen su identidad o se comportan.

Los dispositivos tecnológicos han sido creados para facilitar la vida de las personas, tanto en las tareas cotidianas realizadas, como en el rendimiento de las mismas. Los seres humanos tienen la posibilidad de comunicarse con cualquier persona a distancia, en cualquier momento y al instante gracias a los mensajes de texto o llamadas. Del mismo modo, la accesibilidad a la información de hoy en día es ilimitada, de tal modo que los seres humanos podemos estar siempre actualizados en tiempo real.

Asimismo, los dispositivos tecnológicos son una herramienta muy valiosa y poderosa utilizada tanto para el trabajo como para la educación. Existen numerosas aplicaciones y dispositivos especializados que ayudan y favorecen dichos ámbitos, ya que permiten crear, editar, compartir documentos o hacer videoconferencias de un modo rápido y eficiente. Del mismo modo, nos dan la oportunidad de llevar tanto los estudios como el trabajo a cualquier parte y en cualquier momento gracias a la conexión inalámbrica con la que cuentan, y a que se tratan de dispositivos que pueden ser desplazados de un sitio a otro.

En conclusión, los dispositivos tecnológicos son herramientas imprescindibles en la vida moderna en la que nos encontramos. Se ha producido una transformación de la forma de interactuar de los seres humanos que es irreversible y que continuará evolucionando, haciendo más sencillas las tareas cotidianas o proporcionando entretenimiento a las personas.

4.2.1 Tipos y funcionalidades

En la actualidad, los seres humanos contamos con una amplia variedad de dispositivos tecnológicos que nos hacen más sencilla la vida diaria debido a las funciones que realizan. Aun sin darnos cuenta, la rápida evolución de las tecnologías hace que nos encontremos rodeados de las mismas en gran parte de los lugares del mundo. Del mismo modo, las personas utilizamos cada vez más los medios tecnológicos en la mayoría de las actividades cotidianas que llevamos a cabo, por lo que hemos debido adaptarnos a una gran velocidad. Cada vez contamos con más “nativos digitales”, que como define Prensky (2001), este término hace referencia a aquellas personas pertenecientes a las nuevas generaciones que han podido crecer usando las nuevas tecnologías y que operan con gran autonomía en la informática.

Entre los dispositivos tecnológicos que utilizamos en nuestro día a día podemos encontrar los siguientes:

- Teléfonos inteligentes: se tratan de aquellos dispositivos móviles que proporcionan diversas tareas como mensajes, cámara, llamadas, acceso a una red wifi, etc.
- Tablets: son aquellos dispositivos portátiles parecidos a un ordenador pero, en este caso, cuentan con una pantalla táctil. Realizan funciones como ejecutar aplicaciones, conectarse a una red, navegar por internet o reproducir contenidos.
- Ordenadores: se tratan de aquellos dispositivos, portátiles o de escritorio, que ofrecen un gran número de funciones de alto rendimiento como crear y editar contenido multimedia, conectarse a una red, navegar por Internet, jugar a juegos, etc.
- Asistentes virtuales: son aquellos dispositivos manejados por voz que realizan funciones como la reproducción de música, la notificación de mensajes o recordatorios, la respuesta a las preguntas realizadas o el control de ciertos dispositivos domésticos inteligentes. Ejemplos de asistentes virtuales serían Alexa o Siri.

- Smartwatches: se tratan de relojes inteligentes que pueden ser conectados a un teléfono móvil inteligente para realizar funciones y tareas suplementarias al mismo. Algunas de las tareas que pueden realizar son notificar mensajes, guiar la actividad física o seguimiento de los dispositivos de la casa.
- Dispositivos del hogar inteligente: son aquellos que se enlazan a una red del hogar para poder controlar las funciones de la casa mediante la voz o aplicaciones, como la luz, los electrodomésticos o las cámaras de vigilancia.
- Dispositivos de realidad virtual: se trata de aquellos dispositivos que transportan al usuario a una simulación en un entorno virtual. Suelen ser gafas o cascos que la persona deberá ponerse para poder controlarlos con el movimiento.

Así pues, la utilización de estos dispositivos tecnológicos nos permite el uso de aplicaciones que podemos trasladar al aula de lenguas extranjeras para lograr una mejor enseñanza y un mejor aprendizaje de nuestros estudiantes. Algunas de estas aplicaciones son: “ClassDojo”, “Kahoot!”, “Edpuzzle”, “Wombo.art”, “Genially”, “Plickers”, “Microsoft Teams”, “Wordwall”, “123 apps”, “AppSorteos” ...

4.2.2 Su uso en el contexto escolar

El uso de dispositivos tecnológicos en los centros escolares es cada vez mayor. Año tras año se introducen nuevas tecnologías que revolucionan la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes. Como menciona Mas (2017), “la evolución de internet y de los usos de la tecnología digital de las personas conduce actualmente a la proliferación de formas de aprendizaje abiertas” (pp. 18-19), donde la red pasará a ser un entorno abierto de adquisición de conocimientos.

Como ya se ha mencionado anteriormente, existen numerosos tipos de dispositivos tecnológicos en la actualidad entre los que encontramos los ordenadores, los relojes inteligentes, los teléfonos móviles, los asistentes virtuales, los dispositivos del hogar inteligente, etc. Sin embargo, durante este apartado profundizaremos en los medios tecnológicos más usados en el contexto escolar, entre los que podemos encontrar:

- Ordenadores y tablets: permiten a los alumnos crear y editar contenidos y documentos, acceder a recursos digitales y en línea, hablar con maestros y compañeros, investigar, y colaborar en trabajos. Del mismo modo, los maestros tienen la oportunidad de ofrecer cursos y dar clases en línea a sus estudiantes.
- Pizarras digitales: se tratan de pizarras interactivas que dan la oportunidad a los docentes de proyectar ciertos contenidos o materiales desde un ordenador, o hacer anotaciones en la propia pizarra mediante un lápiz o el dedo. Gracias a este recurso, los estudiantes podrán aprender de un modo más visual al mismo tiempo que aumenta la participación de los mismos en el aula.
- Dispositivos de grabación de video y audio: son aquellos dispositivos usados para capturar y compartir presentaciones, clases o demostraciones mediante grabadoras de audio y cámaras. Asimismo, se usan para crear contenido multimedia por parte del alumnado.

Del mismo modo, gracias al uso de estos dispositivos en el aula, tenemos la posibilidad de utilizar numerosas aplicaciones para el aprendizaje de los alumnos.

4.2.3 Ventajas en el aula de inglés

El uso de dispositivos tecnológicos tiene grandes ventajas en la vida cotidiana de todas las personas y, así pues, en el contexto escolar. La incorporación de la tecnología en la educación proporciona numerosos beneficios que favorecen la mejora de la productividad y eficiencia de los estudiantes.

Del mismo modo, es de gran relevancia tener en cuenta que el uso de dichos dispositivos tecnológicos requiere una apropiada planificación, una seguridad, una privacidad y una formación adecuada por parte del profesorado. En ocasiones consideramos que los estudiantes son más competentes tecnológicamente de lo que pensamos y, como plantea Casati (2015), debemos tener en cuenta que no todos los alumnos cuentan con el mismo dominio de las tecnologías, especialmente en su formación. Por lo tanto, hemos de saber utilizar dichos dispositivos tecnológicos adecuadamente para poder lograr el mayor beneficio de los mismos.

Entre los beneficios que la implementación de los dispositivos tecnológicos tiene en el aula de inglés podemos encontrar:

- Alcance de información: hoy en día, cualquier pregunta puede ser respondida gracias a los potentes motores de investigación de los dispositivos tecnológicos, lo que hace que se hallen las respuestas necesarias para los alumnos ante cualquier problema o cuestión surgida.
- Ampliar los pensamientos: gracias a la tecnología, los estudiantes se encuentran expuestos a una mayor cantidad de contenidos lingüísticos fuera de sus intereses comunes, de tal modo que pueden expandir sus ideas.
- Proporciona diversión en el aula: debido al uso de dispositivos tecnológicos en el contexto escolar, tenemos la posibilidad de utilizar inventos tecnológicos más interactivos para captar la atención de los estudiantes más fácilmente, favoreciendo el entusiasmo en el aprendizaje del inglés.
- Educación aplicable: la mayor parte de los trabajos utilizan personal que entiende el funcionamiento de los dispositivos tecnológicos, por lo que cuanto antes comiencen los alumnos a utilizar la tecnología, mejor preparados se encontrarán para comunicarse el futuro y mejores oportunidades laborales obtendrán.
- Compartir conocimientos: gracias a los dispositivos tecnológicos, los alumnos podrán expresarse en la lengua extranjera y compartir sus conocimientos con el resto de los compañeros y con el maestro debatiendo sobre ideas de tal modo que puedan desarrollar un pensamiento crítico.

5. PROPUESTA METODOLÓGICA

5.1 CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta que se presenta se inscribe en un centro concertado situado en un barrio principalmente obrero, por lo que el alumnado cuenta con un nivel de vida, en ocasiones, inferior a la media. Además existe una gran diversidad cultural, ya que el centro cuenta con niños de numerosas nacionalidades y etnias. Respecto a la educación, esta se trata de una tarea tanto de las familias como del colegio, ya que se trabajan actividades conjuntas entre ambos, de tal modo que se apoyan y promueven para la obtención de los mejores resultados por parte de los escolares. En relación con las metodologías que se trabajan en el centro podemos destacar el trabajo cooperativo, el aprendizaje por proyectos y el bilingüismo, entre otras. Estas metodologías permiten que los escolares se respeten y se comprendan, independientemente de su procedencia, sexo, etc.

En el aula cuentan con una rica diversidad cultural basada en el respeto y la igualdad que se puede utilizar para aprender los unos de los otros. Para ello, el centro adopta unas medidas específicas de acuerdo con las necesidades socioculturales y laborales del entorno en el que se trabaja, entre las que encontramos una educación integral centrada en los alumnos, cuidando la atención a la diversidad de manera especial, facilitando el aprendizaje cooperativo y fomentando la conciencia crítica de los niños.

Cada vez existen más niños con alguna necesidad especial, por lo que el centro y los docentes se han adaptado a los alumnos y han cambiado su manera de enseñar al grupo, tratando de realizar sus clases de manera que las necesidades de todos los alumnos puedan estar lo más satisfechas posibles.

Mi propuesta didáctica se encuentra centrada en el aula de trabajo del curso 6º de primaria en la asignatura de inglés. Esta cuenta con un amplio espacio con una distribución de las mesas en grupos de trabajo de cinco personas cada uno. Respecto al docente, este se ubica enfrente de los alumnos delante de la pizarra. El aula cuenta con una gran luminosidad,

estando una pared entera llena de ventanas. Además, tiene tanto una pizarra común, como un proyector conectado a un ordenador.

En relación con la conexión con otras aulas, esta es muy buena ya que una de las paredes conecta con la otra clase de 6° de primaria, otra con el aula de informática y otra con la puerta principal, que comunica con el pasillo que contiene todas las clases de la planta. Se trata, por lo tanto, de una clase muy agradable para trabajar y sentirse cómodo a la hora de realizar las tareas.

En cuanto al grupo de alumnos, la clase cuenta con 25 estudiantes matriculados, trece niños y doce niñas. Se trata de un grupo heterogéneo que cuenta con un niño con dificultades, teniendo este una adaptación curricular. El tutor es el encargado de realizar tareas y recursos adaptados al nivel del alumno, no obstante, estas características no son un problema en el aprendizaje del alumnado. Se trata de un grupo que necesita una figura que les guíe y son un grupo hablador. No obstante, esto tiene su lado bueno, ya que a la hora de establecer diálogos o debates dentro del aula son una clase muy buena, todos quieren comentar y se interesan en mantener conversaciones.

Finalmente, esta clase es adecuada para realizar actividades relacionadas con las TICs, con materiales manipulativos, y que incluyan retos. El alumnado necesita expresarse en numerosas ocasiones a lo largo del día y es en los momentos en los que hacemos tareas que requieran de actividad y pensamiento donde se nota que se sienten más cómodos.

5.2 MARCO LEGAL Y ELEMENTOS CURRICULARES

➤ **Objetivos generales**

Según el "Real Decreto 126/2014", la Educación Primaria contribuirá a desarrollar en los niños y niñas las capacidades que les permitan:

a) Desarrollar hábitos de trabajo individual y en equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.

f) Adquirir, al menos en una lengua extranjera, la competencia comunicativa básica necesaria para expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.

Son estos dos objetivos los que hemos seleccionado para la propuesta didáctica.

➤ **Contenidos**

BLOQUE 1. Comprensión de textos orales

- Formulación de hipótesis sobre contenido y contexto.

BLOQUE 2. Producción de textos orales: expresión e interacción

- Comprensión del mensaje con claridad, distinguiendo su idea o ideas principales y su estructura básica.
- Expresión del mensaje con claridad, coherencia, estructurándolo adecuadamente y ajustándose, en su caso, a los modelos y fórmulas de cada tipo de texto.
- Apoyarse en y sacar el máximo partido de los conocimientos previos.

BLOQUE 3. Comprensión de textos escritos

- Formulación de hipótesis sobre contenido y contexto.

BLOQUE 4. Producción de textos escritos: expresión e interacción

- Expresión del mensaje con claridad ajustándose a los modelos y fórmulas de cada tipo de texto.

➤ **Criterios de evaluación**

BLOQUE 1. Comprensión de textos orales

1. El alumnado será capaz de saber aplicar las estrategias básicas más adecuadas para comprender el sentido general, la información esencial o los puntos principales de un texto.
2. El alumnado será capaz de identificar el sentido general, la información esencial y los puntos principales en textos orales muy breves y sencillos, con estructuras simples y vocabulario de uso muy frecuente y articulados con claridad y lentitud.

BLOQUE 2. Producción de textos orales: expresión e interacción

1. El alumnado será capaz de saber aplicar estrategias básicas para producir textos orales muy breves y sencillos.
3. El alumnado será capaz de valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas y como herramienta de aprendizaje.
4. El alumnado será capaz de participar de forma sencilla y comprensible en conversaciones muy breves que requieran un intercambio directo de información.
6. El alumnado será capaz de hacerse entender en intervenciones breves y sencillas.

BLOQUE 3. Comprensión de textos escritos

1. El alumnado será capaz de saber aplicar las estrategias básicas más adecuadas para la comprensión de un texto.
6. El alumnado será capaz de reconocer los significados más habituales asociados a las estructuras sintácticas y gramaticales básicas.

BLOQUE 4. Producción de textos escritos: expresión e interacción

1. El alumnado será capaz de conocer y aplicar las estrategias básicas para producir textos escritos muy breves y sencillos.
3. El alumnado será capaz de valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas y como herramienta de aprendizaje.

4. 4. El alumno será capaz de producir, en soporte papel o electrónico, textos muy breves y sencillos.

➤ **Estándares de aprendizaje evaluables**

BLOQUE 1. Comprensión de textos orales

-Es capaz de comprender lo que se dice en transacciones cotidianas sencillas (instrucciones, indicaciones, peticiones, avisos, etc.).

-Puede comprender la información esencial de conversaciones breves y sencillas en las que participa.

-Puede entender el sentido general y la esencia y distinguir cambios de tema.

BLOQUE 2. Producir textos orales: expresión e interacción

-Responde adecuadamente en situaciones comunicativas.

BLOQUE 3. Comprensión de textos escritos.

-Es capaz de comprender la esencia de relatos breves y bien estructurados.

BLOQUE 4. Producción de textos escritos: expresión e interacción.

-Escribe textos breves sobre temas tratados y trabajados en clase.

5.3 JUSTIFICACIÓN DIDÁCTICA Y METODOLÓGICA

Para la elaboración de la propuesta didáctica he tomado numerosas decisiones y he recopilado varias ideas que me han llevado a crear las actividades que se mostrarán a continuación.

La puesta en práctica se basa en diversas teorías. En primer lugar, se trabaja con un enfoque socio-constructivista mediante el cual el proceso de socialización de los alumnos es la clave para conseguir conocimientos durante el aprendizaje. Así pues, se trabaja con la hipótesis del input mediante la cual los estudiantes comprenden e interpretan una información o un mensaje gracias a las expresiones orales o escritas a las que atienden. En cuanto al enfoque que he adoptado, se trata del enfoque por tareas. Este es una manera de enseñanza mediante la cual se fomenta el aprendizaje a través del uso real de una lengua. Se encuentra más centrado en el proceso de comunicación que en el resultado último.

Por otro lado, los recursos que utilizaré con los estudiantes serán o bien manipulativos, como tarjetas, o bien relacionados con los dispositivos tecnológicos, como la pizarra digital, los dispositivos de grabación de audio, o el ordenador. Así pues, gracias al uso de estos dispositivos, trabajaré con aplicaciones como “ClassDojo”, “Genially”, “Plickers”, “Edpuzzle”, “Wombo.art”, “AppSorteos”, “Microsoft Teams”, “123 apps” y “App sorteos”, las cuales aumentarán el interés y la motivación del alumnado. A pesar de que estos dispositivos no serán utilizados en todas las actividades, la mayoría de las tareas contarán con el uso por parte del docente o de los alumnos de alguna de las aplicaciones mencionadas.

Además, se trabajarán el “listening”, “writing”, “speaking” y “reading” durante la puesta en práctica de las actividades, en ocasiones combinándose, para que los alumnos tengan la posibilidad de trabajar todas las habilidades comunicativas de la lengua extranjera.

El alumnado será evaluado mediante puntos que se les asignarán a través de la aplicación “ClassDojo” gracias a la realización de las tareas, al comportamiento, al esfuerzo, al trabajo en equipo e individual, a la implicación y al interés. No obstante, los requisitos mencionados previamente los tomaré en cuenta de acuerdo con las puntuaciones reales reflejadas en las aplicaciones utilizadas y a las correcciones que sean necesarias. Llevaré registros y al final de la puesta en práctica realizaré una rúbrica de evaluación individual de cada estudiante. Por lo tanto, la aplicación servirá, principalmente, como método de gamificación para que los niños se sientan motivados.

5.4 PROPUESTA DE ACTIVIDADES

Las actividades que se plantearán a continuación trabajarán los contenidos de la unidad de inglés correspondiente. Se usarán dispositivos tecnológicos y aplicaciones que los alumnos habrán usado previamente, por lo que conocerán el funcionamiento y los beneficios de las mismas.

En cuanto a la distribución del alumnado, estos se encontrarán repartidos en cinco grupos de trabajo de cinco personas cada uno, los cuales habrán sido formados previamente por el docente. Los estudiantes tendrán la misión de conseguir puntos a través de la aplicación “ClassDojo” mencionada en el apartado anterior, y estos se les irán proporcionando al inicio de las sesiones tras la valoración del docente respecto a las actividades realizadas cada día. Los puntos serán registrados en la aplicación y cada grupo podrá crear y modificar su avatar a lo largo de toda la puesta en práctica. Todos ellos comenzarán siendo un huevo y a medida que ganen puntos nacerá su avatar. La aplicación puede ser vista en cualquier momento, por lo que los estudiantes tendrán la posibilidad de visualizar su muñeco en cualquier ocasión mediante unas claves que serán proporcionadas por el docente. Dicha contabilización de puntos servirá de motivación para los estudiantes hasta la finalización de la Unidad Didáctica.

Respecto al horario correspondiente a la secuencia de actividades de la asignatura de inglés, la puesta en práctica se realizará en el siguiente horario escolar correspondiente al grupo de 6º:

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00 - 10:00			Inglés		
10:00 - 11:00		Inglés			
11:00 - 12:00	Inglés			Inglés	
12:00 - 12:30	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO
12:30 - 13:30					
13:30 - 14:00					

5.4.1. Secuencia de actividades de la sesión 1

ACTIVIDAD 1: “¡Seré un experto!”

- **Duración:** 10 minutos
- **Gestión del aula:** los estudiantes se encontrarán sentados en sus sitios en cinco grupos de trabajo de cinco personas cada grupo
- **Materiales:** oraciones desordenadas creadas por el docente
- **Desarrollo:** para el desarrollo de la primera actividad, los estudiantes deberán colocar en orden las palabras que el profesor proyectará en la pizarra digital de manera desordenada.

Deberán completar oraciones que estarán escritas con el futuro “will/won’t”, en afirmativo, en negativo y en interrogativo, pero tendrán que cooperar para averiguar el orden de las mismas. Cada grupo deberá aplicar sus conocimientos para tratar de conseguir ordenar las cinco oraciones proyectadas.

Cuando los alumnos hayan finalizado, un voluntario de cada grupo saldrá a la pizarra a escribir una de las oraciones en el orden que su grupo ha considerado adecuado. El resto de los grupos mostrará su acuerdo o desacuerdo e intentarán razonar las causas hasta que toda la clase lo comprenda con la ayuda del docente.

ACTIVIDAD 2: “El color será un acierto”

- **Duración:** 10 minutos
- **Gestión del aula:** los estudiantes se encontrarán sentados en sus sitios en cinco grupos de trabajo de cinco personas cada grupo
- **Materiales:** tarjetas de varios colores, presentación de genially
- **Desarrollo:** durante esta actividad, los alumnos trabajarán de manera individual los contenidos vistos en la tarea previa. El docente distribuirá cuatro tarjetas de color azul, rosa, amarillo y verde a cada alumno, y proyectará una presentación de genially en la pizarra digital.

Cada pregunta contará con cuatro opciones, y cada una de las opciones corresponderá a un color, por lo que el docente irá leyendo cada enunciado y los alumnos deberán levantar el papel con el color que ellos piensen que es el adecuado. Solo una opción será correcta, excepto en la última pregunta que existen dos alternativas.

El profesor proporcionará su ayuda en cada diapositiva, explicando los contenidos que considere que los alumnos no comprenden, o poniendo ejemplos para que puedan entenderlo mejor. El proceso se repetirá con todas las cuestiones.

ACTIVIDAD 3: “¿Qué me sugiere...?”

- **Duración:** 5 minutos
- **Gestión del aula:** los estudiantes se encontrarán sentados en sus sitios en cinco grupos de trabajo de cinco personas cada grupo
- **Materiales:** presentación de genially
- **Desarrollo:** en esta actividad, el docente proyectará una presentación de genially en la pizarra digital en la que aparecerán únicamente imágenes. Los alumnos deberán decir ideas que estas les sugieren, como “se relacionan con las tecnologías”, “formarán parte del futuro”, “lo encontraremos en las casas”, etc.

La única regla es no decir qué es, por lo que únicamente deberán describir lo que se les ocurra acerca de lo que ven. El docente, mientras tanto, les ayudará en lo que necesiten y participará en la comunicación proporcionando ideas o apoyo.

ACTIVIDAD 4: “Pesca de conocimientos”

- **Duración:** 20 minutos
- **Gestión del aula:** los estudiantes se encontrarán levantados formando un círculo en grupos de trabajo en su lugar correspondiente
- **Materiales:** caña de pescar con imanes, tarjetas con imanes
- **Desarrollo:** a lo largo de esta actividad, los alumnos se juntarán en sus respectivos grupos de trabajo y formarán un círculo de pie. El docente repartirá a cada grupo diez tarjetas con diferentes imágenes, las cuales tendrán imanes en la parte posterior, y una caña de pescar, la cual contará con un imán en la parte inferior del hilo a modo de anzuelo. Así pues, los alumnos deberán repartir las tarjetas en el suelo dentro del círculo que están formando para poder empezar la actividad.

Por lo tanto, el juego consistirá en pescar por turnos las imágenes correspondientes a las explicaciones que el docente proporcione. En el caso de que los niños deban pescar la imagen que contenga un drón, el docente dará indicaciones en inglés como “aparato volador”, “puede grabar y hacer fotos desde el aire”, “es pequeño”, etc.

Una vez se haya pescado la imagen, los alumnos de cada grupo deberán cooperar para averiguar a qué se refiere específicamente la carta durante un tiempo establecido, aproximadamente 20 segundos. Cuando dicho tiempo haya transcurrido, se hará una puesta en común de toda la clase para que todos los niños puedan aprender.

Esta acción se repetirá hasta que los estudiantes, turnándose la caña, agrupen todas las cartas.

ACTIVIDAD 5: “¿Verdadero o falso?”

- **Duración:** 5 minutos
- **Gestión del aula:** los estudiantes se encontrarán sentados individualmente en sus sitios
- **Materiales:** oraciones creadas por el maestro
- **Desarrollo:** durante la última actividad de la sesión, el docente y los alumnos jugarán a un juego. Dicho juego consistirá en adivinar si las oraciones que el profesor diga

son verdaderas o falsas, como por ejemplo “un drón no podrá volar” o “el robot entenderá lo que le digo”.

Además, los estudiantes deberán aportar las razones por las que consideran que es una oración cierta o no.

5.4.2. Secuencia de actividades de la sesión 2

ACTIVIDAD 1: “¡Marcadores listos!”

- **Duración:** 5 minutos
- **Gestión del aula:** los estudiantes se encontrarán sentados en sus sitios en cinco grupos de trabajo de cinco personas cada grupo
- **Materiales:** ClassDojo, puntos
- **Desarrollo:** para el desarrollo de la primera actividad del día, el docente distribuirá los puntos correspondientes a la sesión anterior a cada grupo. Irá nombrando uno a uno los grupos y dirá los puntos ganados gracias a su esfuerzo, comportamiento, trabajo individual y grupal, y desarrollo de las tareas.

ACTIVIDAD 2: “Si escucho, resuelvo”

- **Duración:** 30 minutos
- **Gestión del aula:** los estudiantes se encontrarán sentados en sus sitios en cinco grupos de trabajo de cinco personas cada grupo
- **Materiales:** audios, textos, pegatinas
- **Desarrollo:** para esta sesión perteneciente al segundo día de la puesta en práctica, los alumnos deberán ir realizando unas tareas por equipos, cuyo fin último será adivinar la persona que ha robado unos documentos secretos.
Durante esta actividad, cada grupo contará con unos textos y unas pegatinas. Cada texto tendrá algún espacio en blanco que deberá ser completado con una de las pegatinas dadas. Estas serán imágenes comprensibles y reconocibles para los estudiantes ya que se referirán a las palabras trabajadas en sesiones previas. Los alumnos dispondrán de un tiempo para realizar una lectura general y para colocar las pegatinas donde consideren tras una puesta en común del grupo.

Posteriormente, los estudiantes deberán escuchar los audios creados por el docente pertenecientes a los testimonios de cinco profesores, todos ellos conocidos por los estudiantes ya que serán maestros reales del centro. Cada uno de los docentes contará lo que verá y lo que hacía durante el momento en el que desaparecieron unos documentos secretos. Cada testimonio corresponderá a cada uno de los textos que han completado con las pegatinas, por lo que los estudiantes deberán comprobar si sus respuestas son correctas o si deben corregir alguna de ellas. Los audios se reproducirán dos veces cada uno.

Por último, el docente proyectará los textos completos en la pizarra digital para que los alumnos puedan corregir los fallos o completar lo que no hayan conseguido entender.

ACTIVIDAD 3: “Investigadores por un día”

- **Duración:** 10 minutos
- **Gestión del aula:** los estudiantes se encontrarán sentados en sus sitios en cinco grupos de trabajo de cinco personas cada grupo
- **Materiales:** textos
- **Desarrollo:** a lo largo de esta actividad, y tras haber completado la tarea previa, los alumnos deberán realizar una lectura en profundidad de los textos de cada maestro. Posteriormente, tendrán que poner en común la persona que consideran como culpable del robo de los documentos secretos. Para ello podrán preguntar al profesor por las dudas que les surjan y deberán decidir entre todos los miembros del grupo una única persona como responsable del robo, así como las razones por las que lo piensan.

ACTIVIDAD 4: “Resolviendo el misterio”

- **Duración:** 5 minutos
- **Gestión del aula:** los estudiantes se encontrarán sentados en sus sitios en cinco grupos de trabajo de cinco personas cada grupo
- **Materiales:** rasca con el culpable

- **Desarrollo:** finalmente, durante esta última tarea, los alumnos pondrán en común quién creen que ha sido el culpable y el porqué de su elección.

Después, el maestro les entregará un papel a cada uno de los grupos que deberá ser rascado para conocer la solución final con el responsable del robo de los documentos secretos.

5.4.3. Secuencia de actividades de la sesión 3

ACTIVIDAD 1: “¡Marcadores listos!”

- **Duración:** 5 minutos

- **Gestión del aula:** los estudiantes se encontrarán sentados individualmente en sus sitios

- **Materiales:** ClassDojo, puntos

- **Desarrollo:** para el desarrollo de la primera actividad del día, el docente distribuirá los puntos correspondientes a la sesión anterior a cada grupo. Irá nombrando uno a uno los grupos y dirá los puntos ganados gracias a su esfuerzo, comportamiento, trabajo individual y grupal, y desarrollo de las tareas.

ACTIVIDAD 2: “Comprobando lo aprendido”

- **Duración:** 10 minutos

- **Gestión del aula:** los estudiantes se encontrarán sentados individualmente en sus sitios

- **Materiales:** aplicación “plickers”, QR individual

- **Desarrollo:** para comprobar si los contenidos lingüísticos han sido comprendidos tras su revisión en la actividad anterior, los estudiantes trabajarán con la aplicación “plickers”.

El docente creará varias preguntas con cuatro posibles respuestas, de las cuales una será la correcta, y los alumnos deberán escoger cuál será dicha opción mediante la colocación de un QR que será entregado por el maestro a cada alumno. La manera en que cada estudiante coloque o gire el QR, por lo tanto, notificará la respuesta al profesor, tanto si es correcta como si no. Esta respuesta será escaneada en cada una de las preguntas a través de la cámara del teléfono móvil del maestro.

Las respuestas de cada estudiante se registrarán directamente en la aplicación y podrán ser revisadas posteriormente por el docente para el registro de evaluación de los alumnos y para la distribución de puntos de cada grupo.

ACTIVIDAD 3: “Invento que te creo”

- **Duración:** 35 minutos
- **Gestión del aula:** los estudiantes se encontrarán sentados por grupos de trabajo en la sala de informática
- **Materiales:** genially, wombo.art

Desarrollo: durante la última actividad de la sesión se irá a la sala de informática, de tal modo que los estudiantes puedan trabajar por ellos mismos con los ordenadores. Deberán realizar una presentación por grupos con la aplicación “genially” donde tendrán que crear un invento útil para el futuro. Los alumnos pondrán un nombre, hablarán de los beneficios y explicarán el funcionamiento del objeto. Será una actividad que fomente la imaginación, ya que el principal objetivo será que los estudiantes aprendan a crear presentaciones por sí solos y que trabajen el uso del inglés.

Del mismo modo, aquellos grupos de trabajo que quieran dar forma a su invento podrán hacer uso de la aplicación “Wombo.art”, la cual ofrece la posibilidad de crear aquello cuanto imaginemos de manera virtual para hacernos a la idea de cómo sería el objeto. La aplicación será proporcionada por el maestro.

En el caso de que los alumnos no concluyan la actividad, estos contarán con varios días más hasta que deban mandársela al docente, por lo que tendrán tiempo hasta que deban entregar la presentación por la plataforma de Teams.

5.4.4. Secuencia de actividades de la sesión 4

ACTIVIDAD 1: “¡Marcadores listos!”

- **Duración:** 5 minutos
- **Gestión del aula:** los estudiantes se encontrarán sentados en sus sitios en cinco grupos de trabajo de cinco personas cada grupo
- **Materiales:** ClassDojo, puntos

- **Desarrollo:** para el desarrollo de la primera actividad del día, el docente distribuirá los puntos correspondientes a la sesión anterior a cada grupo. Irá nombrando uno a uno los grupos y dirá los puntos ganados gracias a su esfuerzo, comportamiento, trabajo individual y grupal, y desarrollo de las tareas.

ACTIVIDAD 2: “La ruleta de la suerte”

- **Duración:** 45 minutos
- **Gestión del aula:** los estudiantes se encontrarán sentados en sus sitios en cinco grupos de trabajo de cinco personas cada grupo
- **Materiales:** AppSorteos, paneles en blanco, paneles resueltos.
- **Desarrollo:** para el desarrollo de esta actividad, el docente explicará el juego que los niños deberán llevar a cabo en equipos mediante el que resolverán paneles que contendrán oraciones formadas con “will” y “won’t” en futuro.

Para ello, los alumnos deberán probar suerte en la ruleta que el maestro proyectará en la pizarra digital y, entre toda la clase, deberán ir solucionando el panel con la oración oculta nombrando letra por letra y obteniendo recompensas a través de la superación de los retos que surjan. Cada lanzamiento será realizado por un equipo, de tal modo que se seguirá un orden a lo largo de toda la tarea. No obstante, el panel será conjunto por lo que los niños deberán estar atentos a las preguntas de sus compañeros. Del mismo modo, los estudiantes deberán ir copiando la oración resuelta en los paneles en blanco que serán entregados por el docente a medida que este descifre la oración en la pizarra.

Finalmente se realizará un recuento de puntos que el docente tendrá en cuenta para la repartición grupal del próximo día.

5.4.5. Secuencia de actividades de la sesión 5

ACTIVIDAD 1: “¡Marcadores listos!”

- **Duración:** 5 minutos
- **Gestión del aula:** los estudiantes se encontrarán sentados en sus sitios en cinco grupos de trabajo de cinco personas cada grupo
- **Materiales:** ClassDojo, puntos

- **Desarrollo:** para el desarrollo de la primera actividad del día, el docente distribuirá los puntos correspondientes a la sesión anterior a cada grupo. Irá nombrando uno a uno los grupos y dirá los puntos ganados gracias a su esfuerzo, comportamiento, trabajo individual y grupal, y desarrollo de las tareas.

ACTIVIDAD 2: “Atrapa la palabra”

- **Duración:** 30 minutos
- **Gestión del aula:** los alumnos estarán de pie y repartidos en el aula de forma que puedan moverse libremente
- **Materiales:** tarjetas
- **Desarrollo:** a lo largo de esta actividad será necesario que los alumnos se encuentren de pie. El docente habrá colocado previamente unas tarjetas con imágenes trabajadas en otras sesiones en cualquier parte del aula.

El juego consiste en buscar las cartas relacionadas con la palabra que el docente mencione en cada turno, relacionando imagen y palabra, y llevársela de vuelta al maestro hasta que todas las cartas de la clase hayan sido encontradas. Los alumnos podrán encontrar cartas repetidas pero solo podrán coger una carta, dando la posibilidad a otro compañero de localizar alguna tarjeta. Los alumnos deberán tener cuidado y respetar a los compañeros para que no haya ningún inconveniente.

ACTIVIDAD 3: “Debatiendo el futuro”

- **Duración:** 15 minutos
- **Gestión del aula:** los estudiantes se encontrarán sentados en sus sitios en cinco grupos de trabajo de cinco personas cada grupo
- **Materiales:** tarjetas sobre el vocabulario
- **Desarrollo:** para practicar la comunicación en inglés, trabajaremos por equipos con las palabras del vocabulario y la gramática de la unidad. La tarea consistirá en coger una carta al azar del centro de la mesa y defender la palabra que te haya tocado de cara al futuro, es decir, las ventajas que tendrá para el mismo. Los alumnos deberán prestar atención a las explicaciones de sus compañeros para aportar puntos a favor sobre su propia tarjeta.

En el caso de que los alumnos finalicen la conversación antes de tiempo, deberán volver a coger nuevas cartas y repetirán el mismo proceso de nuevo.

5.4.6. Secuencia de actividades de la sesión 6

ACTIVIDAD 1: “¡Marcadores listos!”

- **Duración:** 5 minutos
- **Gestión del aula:** los estudiantes se encontrarán sentados en sus sitios en cinco grupos de trabajo de cinco personas cada grupo
- **Materiales:** ClassDojo, puntos
- **Desarrollo:** para el desarrollo de la primera actividad del día, el docente distribuirá los puntos correspondientes a la sesión anterior a cada grupo. Irá nombrando uno a uno los grupos y dirá los puntos ganados gracias a su esfuerzo, comportamiento, trabajo individual y grupal, y desarrollo de las tareas.

ACTIVIDAD 2: “Respuesta a la vista”

- **Duración:** 15 minutos
- **Gestión del aula:** los estudiantes se encontrarán sentados individualmente en la sala de informática
- **Materiales:** Edpuzzle
- **Desarrollo:** para el desarrollo de esta actividad, el docente habrá utilizado la aplicación “Edpuzzle” mediante la cual los estudiantes deberán ver y escuchar un vídeo escogido por el profesor, y responder a las cuestiones que se les planteen. Dicha aplicación hace pausas en el momento que el maestro haya escogido y les hace una pregunta a los estudiantes o con varias opciones a elegir, o de desarrollo. Los alumnos deberán prestar atención a la historia para saber responder correctamente.

ACTIVIDAD 3: “Invento que te veo”

- **Duración:** 25 minutos

- **Gestión del aula:** los estudiantes se encontrarán sentados por grupos de trabajo en la sala de informática, excepto el grupo que deba exponer que estará de pie
- **Materiales:** invento novedoso
- **Desarrollo:** esta actividad consistirá en conocer los inventos novedosos para el futuro que los estudiantes prepararon en anteriores sesiones.
No obstante, se tratará de una presentación diferente ya que serán el resto de los grupos y el docente los que deberán adivinar para qué creen que sirve dicho objeto. El grupo que salga a exponer deberá mostrar una pista sobre su objeto sin mencionar sus funciones o ventajas, como el nombre o la visualización del invento en la aplicación “Wombo.art”. El resto de los grupos harán preguntas al grupo creador hasta que adivinen para qué sirve el objeto.
Finalmente, el grupo que expone deberá resumir rápidamente las funciones y ventajas para ser comprendidos completamente.

ACTIVIDAD 4: “¡Conseguido!”

- **Duración:** 5 minutos
- **Gestión del aula:** los estudiantes se encontrarán sentados en sus sitios en cinco grupos de trabajo de cinco personas cada grupo
- **Materiales:** diploma
- **Desarrollo:** durante la última actividad de la puesta en práctica, el docente entregará unos diplomas a cada estudiante con el avatar de su respectivo grupo y un mensaje agradeciendo su implicación y esfuerzo en las sesiones.

5.5 RESULTADOS DE LA INTERVENCIÓN Y ASPECTOS DE MEJORA

La puesta en práctica de la Unidad Didáctica logró las expectativas planteadas. Considero que los estudiantes han tenido la posibilidad de disfrutar mientras que aprendían, por lo que ha sido una propuesta didáctica exitosa.

La propuesta didáctica trabaja la asignatura de inglés lengua extranjera para el curso de sexto de primaria, de tal modo que los contenidos trabajados son los correspondientes a la unidad seis del temario de los alumnos. En un principio me costó decidirme acerca de qué actividades llevar a cabo, pero tras haber pasado dos meses con el alumnado y considerando las características de los estudiantes, decidí basar la propuesta y su evaluación en ciertas tareas y actividades que creía que podían ser atractivas para ellos según los contenidos con los que contaba. Se trata de que los alumnos disfruten pero aprendan, por lo que buscar actividades que logren ambas cosas en todos los alumnos no es sencillo. No obstante, estoy satisfecha con los resultados obtenidos y con el empeño por parte de los alumnos en la realización de las tareas.

Del mismo modo, el uso de dispositivos tecnológicos en la mayor parte de las actividades ha tenido unos resultados asombrosos. Los estudiantes han comprendido y experimentado a través de los mismos, de tal manera que se ha producido un aprendizaje más allá de los recursos a los que se encuentran acostumbrados.

Al haber sido exitosa la unidad didáctica con el aula de 6ºB, me dieron la oportunidad de poder realizar mi puesta en práctica con 6ºA. De igual modo que en la otra clase, los alumnos estaban intrigados e implicados en la unidad didáctica desde el primer momento. Les llamaron la atención los juegos y las tareas que realizamos, además de la distribución de los puntos, de tal modo que querían ganar los máximos posibles por lo que se esforzaban para conseguirlo. Aunque algunos alumnos no tuviesen un gran aprecio por el inglés, al realizar las sesiones en grupos hizo que los alumnos con más dificultades o menos disposición se apoyaran en los alumnos que más se implicaban. El resultado fue excelente, al igual que con los otros estudiantes.

No obstante, me ha llamado la atención la comparación de la puesta en práctica entre ambas clases. Mientras que pensaba que una de las dos aulas los alumnos tendrían más curiosidad por el tipo de actividades que creé, el otro grupo me asombró ya que resultó estar más motivado. Ambos resultados fueron buenos, pero la diferencia entre ambas aulas me resultó sorprendente.

Así pues, la puesta en práctica conlleva afrontar las dificultades que se presenten durante el desarrollo de la misma, y para evitar el mayor número de problemas, en un principio planeé todo para que no surgieran inconvenientes. Hice materiales de más en cada actividad por si los alumnos terminaban antes de lo esperado, calculé la temporización de cada actividad, adapté las tareas a los alumnos y a sus ritmos de aprendizaje, y repartí y relacioné las tareas en los días precisos para que existiera conexión entre ellas.

Sin embargo, aparecieron pequeños problemas durante la puesta en práctica que eran inevitables. Entre ellos destacaría la temporalización. Aun habiendo calculado los tiempos, los alumnos no trabajan igual un día que otro. Influyen muchos factores como tener un examen en horas posteriores, la hora del día a la que sea inglés, la clase que hayan tenido previamente... por lo que en algunas actividades pudimos hacer menos de lo esperado. Sin embargo, conseguimos trabajar adecuadamente los contenidos para que fuesen comprendidos.

Otra de las dificultades surgidas se trató de la comprensión de algunas actividades. Mientras que en algunas pensé que tendrían más dificultad de comprensión y lo entendieron rápida y adecuadamente, en otras consideré que eran sencillas de entender y no fue así.

A pesar de estas dificultades, las sesiones alcanzaron los objetivos planteados, por lo que tanto los alumnos como yo nos encontramos satisfechos con los resultados.

6. CONSIDERACIONES FINALES

Tras el empleo de dispositivos tecnológicos en el aula de inglés, puedo concluir y afirmar que los beneficios que podemos encontrar son numerosos.

Mientras que para los niños es habitual utilizar los dispositivos tecnológicos en sus hogares, estos no acostumbran a usarlos en el ámbito escolar. De este modo, al combinar la educación con las tecnologías, los niños sienten curiosidad y quieren seguir experimentando, lo que conduce a un aprendizaje. Así pues, el uso de las tecnologías en el aula hace que los niños se sienten más motivados al captar su interés mediante aplicaciones que no utilizan normalmente.

Por otro lado, gracias al uso de los dispositivos tecnológicos y de las aplicaciones con las que se ha trabajado durante la puesta en práctica, los alumnos habrán tenido la posibilidad de ampliar sus conocimientos acerca de las tecnologías, un campo imprescindible en la sociedad actual en la que nos encontramos. Por lo que los beneficios gracias al entendimiento del mayor número de aplicaciones para los estudiantes de cara al futuro son considerables.

Por consiguiente, los beneficios de diseñar propuestas didácticas por parte del docente que integren el uso de dispositivos tecnológicos serán, del mismo modo, abundantes. Es recomendable introducir dichas tecnologías, aunque sea gradualmente, en las intervenciones didácticas para que los alumnos disfruten del proceso de aprendizaje. Las tecnologías nos ofrecen grandes posibilidades con las que antes ni imaginábamos que llegaríamos a contar, por lo que debemos aprovecharlo.

La educación no debe dejar de crecer, y así como lo hacen las tecnologías, la enseñanza y el aprendizaje han de renovarse constantemente a través de la combinación de los dispositivos tecnológicos y de las aplicaciones junto con la educación.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcedo, Y., y Chacón. C. (2015). El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés en Niños de Educación Primaria. *SABER. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de Oriente*, 23(1), 69-76. <https://www.redalyc.org/pdf/4277/427739445011.pdf>
- Andrade Arguello, D. (2021). *El enfoque lúdico como estrategia metodológica para enseñar el idioma inglés en niños de educación básica* [Trabajo de Titulación modalidad Proyecto de Investigación, Universidad Central del Ecuador]. Quito: UCE. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/25867>
- Andrijević, M. (2010). Reflexiones en torno al uso de los materiales auténticos en la enseñanza de lenguas extranjeras. *Colindancias*, 1, 157-163. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5249354.pdf>
- Asher, J. (1977). *Learning Another Language Through Actions: The Complete Teacher's Guidebook*. Sky Oaks Productions.
- Berko, G., y Bernstein, N. (1999). *Psicolingüística*. McGraw Hill.
- Cabero-Almenara, J. (2020). Tecnología y enseñanza: retos y nuevas tecnologías y metodologías. *CITAS*, 6(1), 2-11. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8663054.pdf>
- Candlin, C. (1990). Hacia la enseñanza de lenguas basada en tareas. *Comunicación, Lenguaje y Educación*, 7-8, 33-53.
- Casati, R. (2015). *Elogio del papel. Contra el colonialismo digital*. Ariel.
- Centro Virtual Cervantes. (s.f). *Constructivismo*. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/constructivismo.htm

Centro Virtual Cervantes. (s.f). *Enfoque comunicativo*. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/enfoquecomunicativo.htm

Centro Virtual Cervantes. (s.f). *Hipótesis del período crítico*. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/hipotesisperiodocritico.htm

Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. *Boletín Oficial de Castilla y León*, 190, de 30 de septiembre de 2022. <https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022- 2.pdf>

Demarco, S. (2022, mayo, 8). *Recursos TICS para familias*. SabDemarco. <https://sabdemarco.com/que-son-los-recursos-educativos-tecnologicos-ejemplos/>

Fernández Paredes, L. (2019, abril, 12). *Adquisición de segundas lenguas*. Campuseducacion.com. <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/adquisicion-de-segundas-lenguas/>

Hymes, D. H. (1971). *Competencia comunicativa. Documentos básicos en la enseñanza de lenguas extranjeras*. Edelsa.

Krashen, S. D. (1983). *The Natural Approach. Language Acquisition in the Classroom*. Alemany Press.

Lenneberg, E. H. (1967). *Fundamentos biológicos del lenguaje*. Alianza Editorial.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>

Martínez Selva, J. M. (2011). *Tecnoestrés. Ansiedad y adaptación a las nuevas tecnologías en la era digital*. Paidós.

- Mas, X. (2017). *El tejido de Weiser. Claves, evolución y tendencias de la educación digital*. OuterEDU.
- Meléndez, R. (2013). Educación del siglo XXI mediada por las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación, ¿qué cambios son necesarios? *Revista de Tecnología de Información y Comunicación en Educación*, 7(2), 135-144. <https://revistaeduweb.org/index.php/eduweb/article/view/221/163>
- Mochón, A. (2005). Los materiales reales en la formación y docencia del profesorado para la enseñanza de la lengua y cultura española. *FIAPE. I Congreso internacional: El español, lengua del futuro*, número especial, mayo, 13-15. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/80536/00820103008379.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Piaget, J. (1966). Response to Brian Sutton-Smith. *Psychological Review*, 73(1), 111-112. <https://doi.org/10.1037/h0022600>
- Prensky, M. (2001). Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales. *On the Horizon*, 9(6), 1-7. <https://aprenderapensar.net/wp-content/uploads/2010/10/Nativos-digitales-parte1.pdf>
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 52, de 2 de marzo de 2022. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/01/157>
- Sánchez-Calvo, L., y Alvarenga-Venutolo, S. (2014). La virtualidad en los procesos educativos: reflexiones teóricas sobre su implementación. *Tecnología en Marcha*, 28 (1), 121-129. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5051536.pdf>
- Yaneth, M., y Jiménez, J. (2019). Las teorías de aprendizaje, bajo la lupa TIC. *Acción y Reflexión Educativa*, 44, 144-158. https://revistas.up.ac.pa/index.php/accion_reflexion_educativa/article/view/693/594

8. ANEXOS

TABLA GENERAL DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

Etapa	Inglés	
Nivel / curso	Sexto curso de educación primaria	
Tiempo	6 sesiones	
Objetivo(s) general(es)	Contenidos	
<p>Según el "Real Decreto 126/2014", la Educación Primaria contribuirá a desarrollar en los niños y niñas las capacidades que les permitan:</p> <p>a) Desarrollar hábitos de trabajo individual y en equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.</p> <p>f) Adquirir, al menos en una lengua extranjera, la competencia comunicativa básica necesaria para expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.</p>	<p><u>BLOQUE 1. Comprensión de textos orales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Formulación de hipótesis sobre contenido y contexto. <p><u>BLOQUE 2. Producción de textos orales: expresión e interacción</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprensión del mensaje con claridad, distinguiendo su idea o ideas principales y su estructura básica. - Expresión del mensaje con claridad, coherencia, estructurándolo adecuadamente y ajustándose, en su caso, a los modelos y fórmulas de cada tipo de texto. - Apoyarse en y sacar el máximo partido de los conocimientos previos. <p><u>BLOQUE 3. Comprensión de textos escritos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Formulación de hipótesis sobre contenido y contexto. <p><u>BLOQUE 4. Producción de textos escritos: expresión e interacción</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresión del mensaje con claridad ajustándose a los modelos y fórmulas de cada tipo de texto. 	

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p><u>BLOQUE 1. Comprensión de textos orales</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El alumnado será capaz de saber aplicar las estrategias básicas más adecuadas para comprender el sentido general, la información esencial o los puntos principales de un texto. 2. El alumnado será capaz de identificar el sentido general, la información esencial y los puntos principales en textos orales muy breves y sencillos, con estructuras simples y vocabulario de uso muy frecuente y articulados con claridad y lentitud. <p><u>BLOQUE 2. Producción de textos orales: expresión e interacción</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El alumnado será capaz de saber aplicar estrategias básicas para producir textos orales muy breves y sencillos. 3. El alumnado será capaz de valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas y como herramienta de aprendizaje. 4. El alumnado será capaz de participar de forma sencilla y comprensible en conversaciones muy breves que requieran un intercambio directo de información. 6. El alumnado será capaz de hacerse entender en intervenciones breves y sencillas. <p><u>BLOQUE 3. Comprensión de textos escritos</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El alumnado será capaz de saber aplicar las estrategias básicas más adecuadas para la comprensión de un texto. 6. El alumnado será capaz de reconocer los significados más habituales asociados a las estructuras sintácticas y gramaticales básicas. <p><u>BLOQUE 4. Producción de textos escritos: expresión e interacción</u></p>	<p><u>BLOQUE 1. Comprensión de textos orales</u></p> <p>-Es capaz de comprender lo que se dice en transacciones cotidianas sencillas (instrucciones, indicaciones, peticiones, avisos, etc.).</p> <p>-Puede comprender la información esencial de conversaciones breves y sencillas en las que participa.</p> <p>-Puede entender el sentido general y la esencia y distinguir cambios de tema.</p> <p><u>BLOQUE 2. Producir textos orales: expresión e interacción</u></p> <p>-Responde adecuadamente en situaciones comunicativas.</p> <p><u>BLOQUE 3. Comprensión de textos escritos.</u></p> <p>-Es capaz de comprender la esencia de relatos breves y bien estructurados.</p>

<p>1. El alumnado será capaz de conocer y aplicar las estrategias básicas para producir textos escritos muy breves y sencillos.</p> <p>3. El alumnado será capaz de valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas y como herramienta de aprendizaje.</p> <p>4.El alumno será capaz de producir, en soporte papel o electrónico, textos muy breves y sencillos.</p>	<p><u>BLOQUE 4. Producción de textos escritos: expresión e interacción.</u></p> <p>-Escribe textos breves sobre temas tratados y trabajados en clase.</p>
<p>Competencias clave</p> <ul style="list-style-type: none"> - Competencia en comunicación lingüística. - Competencia digital. - Competencia para aprender a aprender. 	
<p>Actividades</p>	
<p>Sesión 1:</p> <p><u>Actividad 1:</u> “¡Seré un experto!”</p> <p><u>Actividad 2:</u> “El color será un acierto”</p> <p><u>Actividad 3:</u> “¿Qué me sugiere...?”</p> <p><u>Actividad 4:</u> “Pesca de conocimientos”</p> <p><u>Actividad 5:</u> “¿Verdadero o falso?”</p>	

Sesión 2:

Actividad 1: “¡Marcadores listos!”

Actividad 2: “Si escucho, resuelvo”

Actividad 3: “Investigadores por un día”

Actividad 4: “Resolviendo el misterio”

Sesión 3:

Actividad 1: “¡Marcadores listos!”

Actividad 2: “Comprobando lo aprendido”

Actividad 3: “Invento que te creo”

Sesión 4:

Actividad 1: “¡Marcadores listos!”

Actividad 2: “La ruleta de la suerte”

Sesión 5:

Actividad 1: “¡Marcadores listos!”

Actividad 2: “Atrapa la palabra”

Actividad 3: “Debatiendo el futuro”

Sesión 6:

Actividad 1: “¡Marcadores listos!”

Actividad 2: “Respuesta a la vista”

Actividad 3: “Invento que te veo”

Actividad 4: “¡Conseguido!”

Atención a la diversidad

El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) ofrece a todos los alumnos las mismas oportunidades de éxito. Este enfoque de la enseñanza y el aprendizaje ofrece flexibilidad, ya que los estudiantes pueden acceder sin problemas a toda la información y, por tanto, a los materiales.

En cuanto a las opciones que se ofrecen para el compromiso de los estudiantes, se proponen diferentes opciones. Optimizar la elección individual y la autonomía es un punto fuerte de esta unidad. También se trabaja el trabajo en grupo, ya que es una forma de fomentar la colaboración y la comunidad entre los alumnos, y de conseguir que aquellos niños que se sienten un poco aislados o son más solitarios trabajen sus habilidades sociales.

El hecho de utilizar una técnica de gamificación sirve como hilo conductor para la consecución de las actividades para fomentar expectativas y creencias que optimicen la motivación en los alumnos.

Hablando de los múltiples medios de representación que tiene esta unidad, el uso de dispositivos tecnológicos por parte del profesor en casi todas las actividades proporciona un apoyo visual que permite a los niños una mejor comprensión, acompañado de la repetición de las funciones del lenguaje. Esta constante repetición y repaso de los contenidos activará los conocimientos previos de los niños sobre la materia, ya que podrán enlazar y conectar todo.

TABLA GENERAL DE LA SESIÓN 1

SESIÓN 1	
<p style="text-align: center;">Criterios de evaluación</p> <p><u>BLOQUE 1. Comprensión de textos orales</u> 2.El alumnado será capaz de identificar el sentido general, la información esencial y los puntos principales en textos orales muy breves y sencillos, con estructuras simples y vocabulario de uso muy frecuente y articulados con claridad y lentitud.</p> <p><u>BLOQUE 2. Producción de textos orales: expresión e interacción</u> 1.El alumnado será capaz de saber aplicar estrategias básicas para producir textos orales muy breves y sencillos.</p> <p>3.El alumnado será capaz de valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas y como herramienta de aprendizaje.</p> <p>4.El alumnado será capaz de participar de forma sencilla y comprensible en conversaciones muy breves que requieran un intercambio directo de información.</p> <p>6.El alumnado será capaz de hacerse entender en intervenciones breves y sencillas.</p> <p><u>BLOQUE 3. Comprensión de textos escritos</u> 6.El alumnado será capaz de reconocer los significados más habituales asociados a las estructuras sintácticas y gramaticales básicas.</p> <p><u>BLOQUE 4. Producción de textos escritos: expresión e interacción</u> 1.El alumnado será capaz de conocer y aplicar las estrategias básicas para producir textos escritos muy breves y sencillos.</p> <p>4.El alumno será capaz de producir, en soporte papel o electrónico, textos muy breves y sencillos.</p>	<p style="text-align: center;">Estándares de aprendizaje evaluables</p> <p><u>BLOQUE 1. Comprensión de textos orales</u> -Es capaz de comprender lo que se dice en transacciones cotidianas sencillas (instrucciones, indicaciones, peticiones, avisos, etc.).</p> <p>-Puede comprender la información esencial de conversaciones breves y sencillas en las que participa.</p> <p>-Puede entender el sentido general y la esencia y distinguir cambios de tema.</p> <p><u>BLOQUE 2. Producir textos orales: expresión e interacción</u> -Responde adecuadamente en situaciones comunicativas.</p> <p><u>BLOQUE 4. Producción de textos escritos: expresión e interacción.</u> -Escribe textos breves sobre temas tratados y trabajados en clase.</p>

Contenidos

BLOQUE 1. Comprensión de textos orales

- Formulación de hipótesis sobre contenido y contexto.

BLOQUE 2. Producción de textos orales: expresión e interacción

- Comprensión del mensaje con claridad, distinguiendo su idea o ideas principales y su estructura básica.
- Expresión del mensaje con claridad, coherencia, estructurándolo adecuadamente y ajustándose, en su caso, a los modelos y fórmulas de cada tipo de texto.

BLOQUE 4. Producción de textos escritos: expresión e interacción

- Expresión del mensaje con claridad ajustándose a los modelos y fórmulas de cada tipo de texto.

Actividades	Tiempo
“¡Seré un experto!”	10 minutos
“El color será un acierto”	10 minutos
“¿Qué me sugiere...?”	5 minutos
“Pesca de conocimientos”	20 minutos
“¿Verdadero o falso?”	5 minutos

TABLA GENERAL DE LA SESIÓN 2

SESIÓN 2	
<p style="text-align: center;">Criterios de evaluación</p> <p><u>BLOQUE 1. Comprensión de textos orales</u> 2.El alumnado será capaz de identificar el sentido general, la información esencial y los puntos principales en textos orales muy breves y sencillos, con estructuras simples y vocabulario de uso muy frecuente y articulados con claridad y lentitud.</p> <p><u>BLOQUE 2. Producción de textos orales: expresión e interacción</u> 1.El alumnado será capaz de saber aplicar estrategias básicas para producir textos orales muy breves y sencillos.</p> <p>3.El alumnado será capaz de valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas y como herramienta de aprendizaje.</p> <p>4.El alumnado será capaz de participar de forma sencilla y comprensible en conversaciones muy breves que requieran un intercambio directo de información.</p> <p>6.El alumnado será capaz de hacerse entender en intervenciones breves y sencillas.</p> <p><u>BLOQUE 3. Comprensión de textos escritos</u> 1.El alumnado será capaz de saber aplicar las estrategias básicas más adecuadas para la comprensión de un texto.</p> <p>6.El alumnado será capaz de reconocer los significados más habituales asociados a las estructuras sintácticas y gramaticales básicas.</p>	<p style="text-align: center;">Estándares de aprendizaje evaluables</p> <p><u>BLOQUE 1. Comprensión de textos orales</u> -Puede comprender la información esencial de conversaciones breves y sencillas en las que participa.</p> <p><u>BLOQUE 2. Producir textos orales: expresión e interacción</u> -Responde adecuadamente en situaciones comunicativas.</p> <p><u>BLOQUE 3. Comprensión de textos escritos.</u> -Es capaz de comprender la esencia de relatos breves y bien estructurados.</p>

Contenidos

BLOQUE 1. Comprensión de textos orales

- Formulación de hipótesis sobre contenido y contexto.

BLOQUE 2. Producción de textos orales: expresión e interacción

- Comprensión del mensaje con claridad, distinguiendo su idea o ideas principales y su estructura básica.
- Expresión del mensaje con claridad, coherencia, estructurándolo adecuadamente y ajustándose, en su caso, a los modelos y fórmulas de cada tipo de texto.

BLOQUE 3. Comprensión de textos escritos

- Formulación de hipótesis sobre contenido y contexto.

Actividades	Tiempo
“¡Marcadores listos!”	5 minutos
“Si escucho, resuelvo”	30 minutos
“Investigadores por un día”	10 minutos
“Resolviendo el misterio”	5 minutos

TABLA GENERAL DE LA SESIÓN 3

SESIÓN 3	
<p style="text-align: center;">Criterios de evaluación</p> <p><u>BLOQUE 1. Comprensión de textos orales</u> 2.El alumnado será capaz de identificar el sentido general, la información esencial y los puntos principales en textos orales muy breves y sencillos, con estructuras simples y vocabulario de uso muy frecuente y articulados con claridad y lentitud.</p> <p><u>BLOQUE 2. Producción de textos orales: expresión e interacción</u> 1.El alumnado será capaz de saber aplicar estrategias básicas para producir textos orales muy breves y sencillos.</p> <p>3.El alumnado será capaz de valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas y como herramienta de aprendizaje.</p> <p>4.El alumnado será capaz de participar de forma sencilla y comprensible en conversaciones muy breves que requieran un intercambio directo de información.</p> <p>6.El alumnado será capaz de hacerse entender en intervenciones breves y sencillas.</p> <p><u>BLOQUE 3. Comprensión de textos escritos</u> 1.El alumnado será capaz de saber aplicar las estrategias básicas más adecuadas para la comprensión de un texto.</p> <p><u>BLOQUE 4. Producción de textos escritos: expresión e interacción</u></p>	<p style="text-align: center;">Estándares de aprendizaje evaluables</p> <p><u>BLOQUE 1. Comprensión de textos orales</u> -Es capaz de comprender lo que se dice en transacciones cotidianas sencillas (instrucciones, indicaciones, peticiones, avisos, etc.).</p> <p>-Puede comprender la información esencial de conversaciones breves y sencillas en las que participa.</p> <p>-Puede entender el sentido general y la esencia y distinguir cambios de tema.</p> <p><u>BLOQUE 2. Producir textos orales: expresión e interacción</u> -Responde adecuadamente en situaciones comunicativas.</p> <p><u>BLOQUE 3. Comprensión de textos escritos.</u> -Es capaz de comprender la esencia de relatos breves y bien estructurados.</p> <p><u>BLOQUE 4. Producción de textos escritos: expresión e interacción.</u> -Escribe textos breves sobre temas tratados y trabajados en clase.</p>

1.El alumnado será capaz de conocer y aplicar las estrategias básicas para producir textos escritos muy breves y sencillos.	
4.El alumno será capaz de producir, en soporte papel o electrónico, textos muy breves y sencillos.	

Contenidos

BLOQUE 2. Producción de textos orales: expresión e interacción

- Comprensión del mensaje con claridad, distinguiendo su idea o ideas principales y su estructura básica.
- Expresión del mensaje con claridad, coherencia, estructurándolo adecuadamente y ajustándose, en su caso, a los modelos y fórmulas de cada tipo de texto.
- Apoyarse en y sacar el máximo partido de los conocimientos previos.

BLOQUE 4. Producción de textos escritos: expresión e interacción

- Expresión del mensaje con claridad ajustándose a los modelos y fórmulas de cada tipo de texto.

Actividades	Tiempo
“¡Marcadores listos!”	5 minutos
“Comprobando lo aprendido”	10 minutos
“Invento que te creo”	35 minutos

TABLA GENERAL DE LA SESIÓN 4

SESIÓN 4	
<p style="text-align: center;">Criterios de evaluación</p> <p><u>BLOQUE 1. Comprensión de textos orales</u> 1.El alumnado será capaz de saber aplicar las estrategias básicas más adecuadas para comprender el sentido general, la información esencial o los puntos principales de un texto.</p> <p>2.El alumnado será capaz de identificar el sentido general, la información esencial y los puntos principales en textos orales muy breves y sencillos, con estructuras simples y vocabulario de uso muy frecuente y articulados con claridad y lentitud.</p> <p><u>BLOQUE 2. Producción de textos orales: expresión e interacción</u> 1.El alumnado será capaz de saber aplicar estrategias básicas para producir textos orales muy breves y sencillos.</p> <p>3.El alumnado será capaz de valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas y como herramienta de aprendizaje.</p> <p>4.El alumnado será capaz de participar de forma sencilla y comprensible en conversaciones muy breves que requieran un intercambio directo de información.</p> <p>6.El alumnado será capaz de hacerse entender en intervenciones breves y sencillas.</p> <p><u>BLOQUE 4. Producción de textos escritos: expresión e interacción</u> 4.El alumno será capaz de producir, en soporte papel o electrónico, textos muy breves y sencillos.</p>	<p style="text-align: center;">Estándares de aprendizaje evaluables</p> <p><u>BLOQUE 1. Comprensión de textos orales</u> -Es capaz de comprender lo que se dice en transacciones cotidianas sencillas (instrucciones, indicaciones, peticiones, avisos, etc.).</p> <p><u>BLOQUE 2. Producir textos orales: expresión e interacción</u> -Responde adecuadamente en situaciones comunicativas.</p> <p><u>BLOQUE 4. Producción de textos escritos: expresión e interacción.</u> -Escribe textos breves sobre temas tratados y trabajados en clase.</p>

Contenidos

BLOQUE 1. Comprensión de textos orales

- Formulación de hipótesis sobre contenido y contexto.

BLOQUE 2. Producción de textos orales: expresión e interacción

- Comprensión del mensaje con claridad, distinguiendo su idea o ideas principales y su estructura básica.
- Expresión del mensaje con claridad, coherencia, estructurándolo adecuadamente y ajustándose, en su caso, a los modelos y fórmulas de cada tipo de texto.
- Apoyarse en y sacar el máximo partido de los conocimientos previos.

BLOQUE 4. Producción de textos escritos: expresión e interacción

- Expresión del mensaje con claridad ajustándose a los modelos y fórmulas de cada tipo de texto.

Actividades	Tiempo
“¡Marcadores listos!”	5 minutos
“La ruleta de la suerte”	45 minutos

TABLA GENERAL DE LA SESIÓN 5

SESIÓN 5	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p><u>BLOQUE 1. Comprensión de textos orales</u> 2.El alumnado será capaz de identificar el sentido general, la información esencial y los puntos principales en textos orales muy breves y sencillos, con estructuras simples y vocabulario de uso muy frecuente y articulados con claridad y lentitud.</p> <p><u>BLOQUE 2. Producción de textos orales: expresión e interacción</u> 1.El alumnado será capaz de saber aplicar estrategias básicas para producir textos orales muy breves y sencillos.</p> <p>3.El alumnado será capaz de valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas y como herramienta de aprendizaje.</p> <p>4.El alumnado será capaz de participar de forma sencilla y comprensible en conversaciones muy breves que requieran un intercambio directo de información.</p> <p>6.El alumnado será capaz de hacerse entender en intervenciones breves y sencillas.</p>	<p><u>BLOQUE 1. Comprensión de textos orales</u> -Es capaz de comprender lo que se dice en transacciones cotidianas sencillas (instrucciones, indicaciones, peticiones, avisos, etc.).</p> <p>-Puede comprender la información esencial de conversaciones breves y sencillas en las que participa.</p> <p>-Puede entender el sentido general y la esencia y distinguir cambios de tema.</p> <p><u>BLOQUE 2. Producir textos orales: expresión e interacción</u> -Responde adecuadamente en situaciones comunicativas.</p>

Contenidos

BLOQUE 1. Comprensión de textos orales

- Formulación de hipótesis sobre contenido y contexto.

BLOQUE 2. Producción de textos orales: expresión e interacción

- Comprensión del mensaje con claridad, distinguiendo su idea o ideas principales y su estructura básica.
- Expresión del mensaje con claridad, coherencia, estructurándolo adecuadamente y ajustándose, en su caso, a los modelos y fórmulas de cada tipo de texto.
- Apoyarse en y sacar el máximo partido de los conocimientos previos.

Actividades	Tiempo
“¡Marcadores listos!”	5 minutos
“Atrapa la palabra”	30 minutos
“Debatiendo el futuro”	15 minutos

TABLA GENERAL DE LA SESIÓN 6

SESIÓN 6	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p><u>BLOQUE 1. Comprensión de textos orales</u> 2.El alumnado será capaz de identificar el sentido general, la información esencial y los puntos principales en textos orales muy breves y sencillos, con estructuras simples y vocabulario de uso muy frecuente y articulados con claridad y lentitud.</p> <p><u>BLOQUE 2. Producción de textos orales: expresión e interacción</u> 1.El alumnado será capaz de saber aplicar estrategias básicas para producir textos orales muy breves y sencillos.</p> <p>3.El alumnado será capaz de valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas y como herramienta de aprendizaje.</p> <p>4.El alumnado será capaz de participar de forma sencilla y comprensible en conversaciones muy breves que requieran un intercambio directo de información.</p> <p>6.El alumnado será capaz de hacerse entender en intervenciones breves y sencillas.</p> <p><u>BLOQUE 3. Comprensión de textos escritos</u> 1.El alumnado será capaz de saber aplicar las estrategias básicas más adecuadas para la comprensión de un texto.</p> <p>6.El alumnado será capaz de reconocer los significados más habituales asociados a las estructuras sintácticas y gramaticales básicas.</p>	<p><u>BLOQUE 1. Comprensión de textos orales</u> -Es capaz de comprender lo que se dice en transacciones cotidianas sencillas (instrucciones, indicaciones, peticiones, avisos, etc.).</p> <p>-Puede comprender la información esencial de conversaciones breves y sencillas en las que participa.</p> <p>-Puede entender el sentido general y la esencia y distinguir cambios de tema.</p> <p><u>BLOQUE 2. Producir textos orales: expresión e interacción</u> -Responde adecuadamente en situaciones comunicativas.</p> <p><u>BLOQUE 3. Comprensión de textos escritos.</u> -Es capaz de comprender la esencia de relatos breves y bien estructurados.</p>

Contenidos

BLOQUE 1. Comprensión de textos orales

- Formulación de hipótesis sobre contenido y contexto.

BLOQUE 2. Producción de textos orales: expresión e interacción

- Comprensión del mensaje con claridad, distinguiendo su idea o ideas principales y su estructura básica.
- Expresión del mensaje con claridad, coherencia, estructurándolo adecuadamente y ajustándose, en su caso, a los modelos y fórmulas de cada tipo de texto.
- Apoyarse en y sacar el máximo partido de los conocimientos previos.

BLOQUE 3. Comprensión de textos escritos

- Formulación de hipótesis sobre contenido y contexto.

Actividades	Tiempo
“¡Marcadores listos!”	5 minutos
“Respuesta a la vista”	15 minutos
“Invento que te veo”	25 minutos
“¡Conseguido!”	5 minutos