



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Infantil

TRABAJO FIN DE GRADO

**LAS PLATAFORMAS *STREAMING* EN EL AULA
BILINGÜE EN EDUCACIÓN INFANTIL:
PROPUESTA DE INNOVACIÓN DOCENTE**

Presentado por Aicha Meddahi Khodja

Tutelado por María Goretti Faya Ornia

Soria, 16 de Junio 2023

Resumen: Las tecnologías de la información y comunicación son cada vez más frecuentes en el aula, pues han mostrado ser herramientas útiles y eficaces, que además, aumentan la motivación. La popularidad de las plataformas de *streaming* ha experimentado un gran impacto en la calidad de los contenidos que se ofrecen para los más pequeños, lo que representa una gran cantidad de interés en el desarrollo educativo. En este sentido, el trabajo presenta una propuesta didáctica para enriquecer la enseñanza de la lengua inglesa en Educación Infantil en un centro educativo inmerso en el programa *British Council*. El objetivo principal es la introducción de nuevos recursos didácticos basados en las TIC en el aula para despertar el interés y la motivación, y con el fin de lograr mejores resultados del aprendizaje del inglés. Para ello, se hará uso de los contenidos audiovisuales educativos, que contengan amplio vocabulario en inglés y estén adaptados a la edad y conocimiento de los alumnos. El recurso principal será “*Dora The Explorer*” dentro de la plataforma ClanTV. Esta propuesta está diseñada para poder ser llevada a la práctica con los alumnos de segundo ciclo de Educación Infantil y está compuesta por ocho sesiones en las que abordará el tema “*The Paleontologist*”.

Palabras clave: Educación, lengua extranjera, tecnologías, plataformas *streaming*, audiovisuales.

Abstract: Information and Communication technologies are becoming more and more frequent in the classroom, as they have proven to be useful and effective tools, which also increase motivation. The popularity of streaming platforms has had a significant impact on the quality of the content offered to children, which represent a great interest in educational development. In this sense, the work presents a didactic proposal to enrich the teaching of English language in Early Childhood Education, an educational center immersed in the British Council program. The main objective is to introduce new didactic resources based on ICT into the classroom to arouse interest and motivation, and consequently achieve better results in the process of learning English. For this purpose, educational audiovisual content will be used, containing a wide range of English vocabulary and adapted to the age and knowledge of the students. The main resource will be *Dora The Explorer* within the ClanTV platform. This proposal is designed to be put into practice with students from the second cycle of Pre-School Education and is composed of eight sessions to work on “*The Paleontologist*”.

Keywords: Education, foreign language, technologies, streaming platforms, audio-visual.

ÍNDICE

ÍNDICE	2
1. INTRODUCCIÓN	3
1.1. JUSTIFICACIÓN	4
1.2. OBJETIVOS DEL TFG	6
2. APRENDIZAJE DE LA LENGUA EXTRANJERA	7
2.1. LAS AULAS BILINGÜES EN EDUCACIÓN INFANTIL	8
2.1.1. El aprendizaje de la Segunda Lengua con el uso de las TIC en el aula	9
2.1.2. El aprendizaje basado en contenidos y actividades	10
2.2. EL PAPEL DEL PROFESORADO EN EL APRENDIZAJE BILINGÜE	12
2.2.1. El docente como guía del alumno	13
3. PLATAFORMAS STREAMING	14
3.1. TIPOS DE PLATAFORMAS DE STREAMING	14
3.2. DESCRIPCIÓN Y COMPARATIVA ENTRE PLATAFORMAS STREAMING	15
3.2.1. Plataforma “Clan TV”	18
3.2.2. Contenido ofrecido de las plataformas en educación	19
3.3. PLATAFORMAS Y EDUCACIÓN	20
3.3.1. Ventajas presentes en los recursos virtuales en educación	21
3.4. USO DE LAS PLATAFORMAS EN EL AULA	22
3.4.1. Metodologías activas	22
4. METODOLOGÍA Y OBJETIVOS	24
4.1. OBJETIVOS	24
4.2. METODOLOGÍA	24
4.2.1. Diseño de la encuesta	25
4.2.2. Resultados	27
5. PROPUESTA INNOVADORA DE “DORA THE EXPLORER”	31
5.1. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROPUESTA	31
5.1.1. Participantes	31
5.1.2. Objetivos didácticos	32
5.2. DISEÑO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA	33
5.2.1. Metodología	33
5.2.2. Contenidos didácticos	34
5.2.3. Competencias clave	36
5.2.4. Materiales y recursos	37
5.2.5. Actividades	38
5.2.6. Temporalización	50
5.2.7. Atención a la diversidad	51
5.2.8. Evaluación	52
6. CONCLUSIONES	53
6.1. LIMITACIONES Y FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN	54
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	56
8. ANEXOS	62

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo viene siendo como Trabajo de Fin de Grado (TFG) de cuarto año del Grado de Educación Infantil. En el siguiente documento se presenta una propuesta didáctica de carácter innovador para la enseñanza de la lengua extranjera, inglés, en las aulas de Educación Infantil. En la unidad didáctica, se hará uso de las plataformas de *streaming* como recurso didáctico, junto a otros recursos interesantes que ofrecen las TICs. Todo ello para ofrecer una mejor enseñanza a los alumnos de Educación Infantil. El trabajo tocará cuatro campos; educación, lengua extranjera (inglés), TIC (Tecnologías de Información y Comunicación) y plataformas de *streaming*.

En primer lugar, está la docencia, esta necesita un constante avance y búsqueda de nuevos métodos para impartir las clases, lo cual no es tarea fácil al tener que seleccionar la información adecuada a los objetivos del currículum y a la capacidad intelectual del alumnado. No solamente se trata de que el estudiante consiga el conocimiento, también que se siga sintiendo motivado por seguir aprendiendo y en eso influye mucho la metodología que se usa. En este caso se enfocará en la etapa de infantil que es la más importante al ser el primer contacto del niño con el mundo de aprendizaje, esto implica que tanto el centro como el educador debe dar lo mejor de sí para sembrar el deseo de aprender a los niños/as ofreciéndoles el ambiente adecuado, métodos motivadores y herramientas innovadoras como son las TICs.

El inglés, además de ser un idioma universal, se ha convertido en una herramienta esencial. Es un idioma que conecta las diferentes sociedades y culturas, permite el acceso a diferentes grados o formaciones internacionales al ser ofrecidas en inglés y puestos de trabajo, es imprescindible en ciertos sectores como la hostelería, comercio internacional y sobre todo y el más importante sanidad. El inglés es tan necesario en varios campos que requiere dominarlo, se exige un nivel mínimo de B2, es decir, poder comunicarse con fluidez y comprender a otros usuarios.

Hoy en día las diferentes plataformas de *streaming* han conseguido bastante éxito en nuestra sociedad, una plataforma ofrece amplio material audiovisual y muchas no incluyen solamente películas y series, sino que también ofrecen pódcast, música y cortometrajes. Entre mucho contenido que ofrecen, también está contenido infantil que

va por tramos de edad. Varias empresas clasifican por contenido según el grupo al que pertenecen (adultos o infantiles). La mayoría son de pago y en ciertas se repite el contenido, por ello, entre todas las plataformas se ha elegido CLANTV al ser quien más ventajas y contenido educativo ofrece.

Dora Márquez, conocida como “Dora La Exploradora” o en su versión en inglés “*Dora The Explorer*” es una serie televisiva donde los creadores, mediante la protagonista, Dora, ofrecen contenido educativo apto para todas las edades. Dora junto a sus compañeros Botas, Mapa y Mochila inician aventuras en cada episodio en búsqueda de algún objeto perdido o cumplir una misión. Esta serie se considera apta para niños y niñas de infantil, debido a que ofrece una fonética bastante comprensible. Además, de la gran variedad de vocabulario que ofrece. Otra razón, la cual es personal, es que Dora es un personaje cuyo origen es Latinoamérica, con lo que pretenden los creadores (de origen estadounidense) es fomentar la diversidad y por este guiño hacia los inmigrantes se ha decantado por esta opción.

1.1. JUSTIFICACIÓN

La enseñanza de inglés ha cobrado gran importancia en nuestra sociedad en los últimos años y cada vez va en aumento debido a la globalización, cambios en la sociedad y el avance tecnológico que estamos sufriendo. En muchas ocasiones, es imprescindible dominar este idioma, para ser capaces de comprender y comunicarnos con el mundo que nos rodea. Este idioma se ha ido expandiendo por todo el mundo, convirtiéndose en una lengua primordial, incluso una herramienta imprescindible incluso para ser aceptado en ciertos puestos de trabajo, cursar ciertas titulaciones o formaciones. Las escuelas de nuestro país cada vez son bilingües y hacen uso del inglés para impartir las clases. Es la herramienta de comunicación que todo el mundo utiliza para comunicarse con los demás países, convirtiéndose en una lengua franca.

"Prácticamente, puede afirmarse que se trata de la lengua del mundo actual. Es, en esta era, la gran lengua internacional, una lengua franca que ha repercutido en todos los países no-anglosajones, incluida España, y que afecta más o menos directamente a los diversos campos y profesiones. Su posesión ya no puede tratarse como un lujo, sino que es una necesidad evidente" (Jaimechango, 2009).

Es por ello que consideramos que el docente tiene la función de buscar o modificar metodologías adecuadas y efectivas, con la finalidad de llevarlos a la práctica dentro del aula con los alumnos de Educación Infantil como herramienta que despierte la motivación y el interés por aprender el inglés. Ya que la motivación en estas edades tempranas es un factor clave en el proceso de aprendizaje, los niños motivados en aprender el inglés presentan una actitud positiva hacia el idioma y están más dispuestos a participar activamente en el proceso de aprendizaje y mejorar el nivel de competencia lingüística.

Por otro lado, para favorecer un aprendizaje exitoso de la lengua extranjera, se pretende que los niños se sientan motivados con los materiales que vayamos a emplear para el proceso de enseñanza. Por lo tanto, recurriremos a las Tecnologías de comunicación e información (TIC) como son las plataformas *streaming*. Estas demostraron en los últimos años y sobre todo durante la pandemia una eficacia mayor a la hora de enseñar.

Por último, siguiendo las indicaciones propuestas por el Boletín Oficial del Estado (BOE) sobre la adquisición de lengua extranjera en Educación Infantil y el uso de las Tecnologías en las aulas, se propone el uso de TIC para potenciar el aprendizaje de la lengua extranjera con el fin de que los alumnos puedan acceder a recursos y herramientas que les permita practicar la lengua en su entorno cotidiano y fomentar el aprendizaje de las lenguas extranjeras desde edades tempranas para que el alumnado adquiera una competencia comunicativa adecuada para su edad.

En resumen, se pretende mostrar con este trabajo como se puede crear una propuesta didáctica usando contenido educativo seleccionado de plataformas de *streaming* como recursos para fomentar el aprendizaje del inglés y de esta forma convertir esta enseñanza en forma motivadora. El contenido servirá de apoyo, como una herramienta. Se expondrán las diferentes plataformas junto al contenido que ofrecen y se mencionan aquellas series dedicadas a la enseñanza y al inglés. Para la propuesta didáctica que se desea exponer en este trabajo se dará ejemplo con la serie “*Dora The Explorer*”, de allí se extraerá contenido para realizar la propuesta didáctica deseada, aunque existe inmenso contenido similar en diferentes plataformas.

1.2. OBJETIVOS DEL TFG

Los principales objetivos que recoge este trabajo de fin de grado son los siguientes:

1. Cumplir los requisitos propuestos para la finalización del grado.
2. Adquirir un conocimiento teórico sobre la temática del estudio: las plataformas *streaming* para enseñar inglés.
3. Ofrecer una propuesta didáctica mediante el empleo de las plataformas para despertar la motivación por el aprendizaje del inglés en el aula bilingüe de Educación Infantil.

2. APRENDIZAJE DE LA LENGUA EXTRANJERA

El aprendizaje de la lengua extranjera en edades tempranas aporta grandes beneficios significativos en el desarrollo cerebral de los niños. Además de que favorece ciertas habilidades como la flexibilidad mental, el pensamiento crítico y la creatividad. Como resultado, se ha demostrado en un estudio en el que refleja que el aprendizaje de una lengua extranjera durante la infancia aumenta el desarrollo de la competencia matemática, en concreto en el campo de resolución de problemas. Sin embargo, otros estudios apoyan también que los niños que aprenden una segunda lengua, muestran buenas calificaciones en matemáticas (Massachusetts, 2007).

Actualmente, los centros educativos emplean la metodología de AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras) o CLIL (*Content and Language Integrated Learning*), este sistema consiste en el uso de una lengua extranjera para enseñar diversas materias. Por ejemplo, impartir las matemáticas en inglés, sin el empleo de la lengua materna. La metodología AICLE hace referencia a situaciones donde el alumnado aprende la lengua extranjera a través de materias comunes, con el fin de adquirir los contenidos básicos del inglés con mayor éxito. Asimismo, esta metodología es considerada flexible, porque permite adaptarse a diferentes contextos en el aula, usando las TIC como recursos enriquecedores en el aprendizaje de los alumnos (Frigols Martín y Marsh, 2014).

Sin embargo, se mencionan una serie de factores que pueden afectar la adquisición del idioma, como, a) la edad, factor importante a tener en cuenta para determinar cuándo y cómo enseñar el inglés, b) los factores afectivos, incluye situaciones o experiencias que el alumno desarrolla durante el periodo de su formación y c) el contexto socioeconómico.

La edad para aprender influye de manera positiva desde edades tempranas, ya que se observa una adquisición del idioma de manera más activa y eficaz, que los propios adultos. Por lo tanto, el aprendizaje de la lengua extranjera desde tempranas edades tiene una gran influencia en la capacidad del alumnado, dando lugar a resultados

positivos. En el estudio de Taylor (1990) y Snow (1993) afirman que cuanto antes se comience a enseñar la segunda lengua en la etapa de Infantil, mejor fluidez desarrollará el alumnado. En cuanto a los factores afectivos, están relacionados con las vivencias de los alumnos, tanto positivas como negativas. Sin embargo, no son observables en el proceso de aprendizaje y por ello, varios de los estudiantes pueden encontrar obstáculos para aprender el idioma debido a ello.

Por último, en relación con el contexto socioeconómico del alumno, este influye en el aprendizaje del alumno según el lugar y condiciones que el alumno aprende el idioma. Diversos indicadores como los ingresos de la familia o gastos impiden el desarrollo del aprendizaje, así como niños presentes en contextos socioeconómicos bajos o desfavorables, la mayoría de ellos no alcanzan el rendimiento requerido para adquirir el inglés correctamente y muestran menos probabilidades de éxito académico que los alumnos de mejor estatus (Bermúdez y Fandiño, 2012).

2.1. LAS AULAS BILINGÜES EN EDUCACIÓN INFANTIL

La educación bilingüe en Educación Infantil es un tema que ha sido objeto de estudio por varios autores. Según los autores, las aulas bilingües en la etapa de infantil presentan varios beneficios para el desarrollo integral de los niños. En general, coinciden que pueden ser eficaces para el desarrollo cognitivo y lingüístico de los alumnos, cuando se emplean de forma adecuada.

Las aulas bilingües pueden fomentar el desarrollo de las habilidades lingüísticas y cognitivas en los niños, puesto que les permite aprender dos idiomas de manera simultánea. Además, para poder llevar a cabo el aprendizaje de esta lengua es importante que los docentes presenten una formación adecuada en el entorno bilingüe. Unos de los beneficios que aportan las aulas bilingües en edades tempranas son: la gran capacidad creativa, el aumento de la flexibilidad cognitiva, mayor comprensión hacia otras culturas y mejora la comprensión y pronunciación del lenguaje, siendo una herramienta útil para fomentar la inclusión social de los alumnos extranjeros o de habla no hispana (García-Pastor y López-Ruiz, 2018).

Por otra parte, las aulas bilingües destacan por la importancia del desarrollo del aprendizaje activo y la participación de los alumnos, enfocado en la metodología de enseñanza más práctica y dinámica que pretende involucrar a los alumnos en el proceso de aprendizaje. De esta manera, los alumnos no solo reciben y almacenan la información, sino que también participan en las actividades, lo que les permite aplicar los conocimientos adquiridos (García-Mayo y García Lecumberri, 2017).

En conclusión, las aulas bilingües son una herramienta valiosa para la educación del mundo globalizado actual. Estas son una opción eficaz para los alumnos de infantil, ya que les permite desarrollar las habilidades lingüísticas de dos lenguas. Asimismo, promueve la participación y el aprendizaje activo de los niños, mejorando la comprensión y desempeño académico.

2.1.1. El aprendizaje de la Segunda Lengua con el uso de las TIC en el aula

A través de las tecnologías que ofrecen los centros educativos en la actualidad, se ha planteado el uso de estas herramientas como cambio en las metodologías para el aprendizaje de la segunda lengua en Educación Infantil. La mayoría de las aulas emplean las TIC para facilitar el aprendizaje de los alumnos.

Atendiendo a la importancia de la utilización de las TIC como método para el aprendizaje del inglés para los niños, Mora y Olaya (2016) muestran en su estudio sobre el uso de las TIC para enseñar el inglés de manera atractiva con el fin de facilitar el aprendizaje del idioma a los alumnos de infantil. Proponen como objetivos principales usar las herramientas TIC para reforzar la enseñanza y aprendizaje del inglés de los alumnos y seleccionar y adaptar estas herramientas como recursos para desarrollar las destrezas del alumnado. A través de estas herramientas se pretende llevar a cabo un aprendizaje del inglés de forma interactiva y lúdica, facilitando a los niños a retener y aprender los contenidos. Asimismo, el uso de las TIC dentro del aula favorece y enriquece las prácticas y las propuestas docentes en un futuro.

De acuerdo con los objetivos expuestos sobre las TIC, se puede observar que el uso de las TIC en las aulas es un factor potencial en el proceso del aprendizaje de los alumnos, ya que desde edades muy tempranas los niños experimentan las tecnologías en

su entorno cotidiano y académico. Estas herramientas (TIC) permiten que el alumno aprenda de forma motivadora y lúdica. De esta manera, las tecnologías son muy importantes en las aulas de infantil, por el hecho de que presentan gran información y recursos para el aprendizaje del inglés, puesto que en estas edades los niños aprenden más mediante la visualización de lo que están aprendiendo.

Por otro lado, otra investigación de Mayoral (2016) expone que el aprendizaje del inglés cada vez es más demandado en diversos campos, es por ello que estos últimos años el desarrollo del inglés en los centros educativos ha ido aumentando con más frecuencia. De esta manera, la importancia de que los alumnos inicien el aprendizaje de la segunda lengua desde los primeros años de la infancia ha cobrado gran influencia en los centros educativos. Es por ello que la necesidad de crear y buscar nuevas estrategias didácticas pensadas para los niños para favorecer el desarrollo de habilidades comunicativas y el desarrollo de un aprendizaje significativo con el uso de las tecnologías.

En conclusión, ambos estudios manifiestan la importancia del aprendizaje del inglés a edades tempranas mediante recursos lúdicos y motivadores como son las TIC. Para llevar a cabo dicho aprendizaje, se debe también establecer un programa adecuado con los requisitos necesarios para cumplir con el objetivo, uno de los requisitos es desarrollo de un nuevo recurso o material interactivo y adecuado al programa educativo que se lleve en el aula. Asimismo, el uso de las TIC en el proceso de aprendizaje de la lengua extranjera es fundamental, ya que mediante estas permite utilizar nuevas estrategias y ayuda a que el profesorado modifique su didáctica en el aula con la finalidad de obtener óptimos resultados en el aprendizaje de los alumnos.

2.1.2. El aprendizaje basado en contenidos y actividades

Los contenidos que los alumnos pueden encontrar en su proceso de aprendizaje de la lengua inglesa mediante recursos virtuales pueden ser de dos tipos; el aprendizaje basado en contenidos y el aprendizaje basado en actividades. Según Gros (2011), observamos diferentes características y diferencias entre los dos aprendizajes; contenidos y actividades. A continuación, se exponen las características que componen cada uno.

Aprendizaje basado en contenidos	Aprendizaje basado en actividades
El alumno suele ser pasivo y reactivo, a la espera de lo que comunique el docente.	La implicación en su aprendizaje es activa, sin la decisión del docente.
El margen de decisión es pequeño.	Permite tener más espacio para la toma de decisiones en cuanto a elementos importantes de su aprendizaje.
Se desarrolla un aprendizaje individual.	Se fomenta un aprendizaje en colaboración con los compañeros.
Los alumnos no tienen muchas ocasiones para aprender autónomamente.	Los alumnos tienen ocasiones de ser autónomos en su aprendizaje.
Se fomenta más la memorización y replicación de contenidos.	Competencia relacionada con procesos, con una orientación a resultados y a la búsqueda, selección y manejo de información.
La educación personal y profesional está a menudo restringida a períodos determinados.	Educación personal y profesional a lo largo de la vida.

Tabla 1. Diferencias entre el aprendizaje centrado en contenidos y actividades. Fuente: Gros 2011,p.39.

Tras analizar la tabla, se observa que el aprendizaje basado en actividades permite a los alumnos desarrollar destrezas y competencias como son; la colaboración, el autoaprendizaje y la comunicación. Además, fomenta la motivación por aprender en el cual destacan alumnos con mayor nivel de participación y mayor grado de interés en la realización de tareas.

De la misma manera, les permite guardar mayor cantidad de conocimientos y habilidades, ya que a través de este aprendizaje se cambia del método memorístico a un método donde los alumnos llevan su conocimiento a través de sus experiencias del mundo real.

En relación con las capacidades evolutivas destacan el aumento de la autonomía y autoestima del alumnado, son fundamentales para el desarrollo del aprendizaje y pensamiento, siendo protagonista de su evolución el propio alumno. Asimismo, la autoestima, favorece a que los niños sean incentivados en lograr algo que tenga valor fuera del aula y realizar aportaciones en la escuela (Galeana, 2006).

2.2. EL PAPEL DEL PROFESORADO EN EL APRENDIZAJE BILINGÜE

El maestro es el encargado de transmitir los contenidos y lograr llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje. El docente ocupa un importante rol en el aprendizaje de los alumnos y es por ello por lo que debe estar formado y preparado profesionalmente para diseñar y buscar nuevas metodologías que motiven al alumnado a llevar a cabo su aprendizaje de manera eficaz, ajustándose a los cambios que se realizan en el sistema educativo de los centros.

Por lo tanto, deberá facilitar recursos y adaptarse a las necesidades y formas de aprendizaje del alumnado. Esto se logrará, a través de actividades lúdicas y motivadoras que se ajusten al nivel de Educación Infantil, ya que los niños presentan un periodo corto de atención y les cuesta ejecutar una actividad durante un largo tiempo. Se menciona a lo largo de un estudio que varias de las metodologías tradicionales que se emplean actualmente han de ser cambiadas por metodologías más motivadoras, porque la motivación juega un papel fundamental en la enseñanza de los niños, gracias a actividades recreativas y se debe tener en cuenta a la hora de llevarlo a cabo en el aula. En cambio, en la sociedad actual, la necesidad de modificar los proyectos de los centros educativos no parte de las administraciones educativas, sino del profesorado (Palomo, 2017).

El profesorado bilingüe debe presentar algunas de las siguientes características primordiales: poseer la formación básica de la lingüística del inglés, el profesorado tiene que ser capaz de lograr ofrecer al alumnado nuevas herramientas para utilizar la segunda lengua de manera adecuada. Asimismo, el profesor/a debe ser capaz de diseñar metodologías y conocer sus contenidos relevantes, una buena formación docente en la lengua inglesa permite obtener metodologías necesarias para enseñar el inglés de forma beneficiosa, evitando una actitud pasiva y el rechazo del idioma por parte de los niños/as. Por otra parte, el maestro o maestra debe motivar a los alumnos a participar en las actividades para practicar la fonética, ya que es un proceso complicado e importante para aprender e identificar las palabras. Por último, el profesorado debe llevar una evaluación constante del alumnado, con el fin de observar y conocer el nivel y los conceptos básicos diseñados (Curras, Martínez y Mellado, 2019).

Como se ha mencionado anteriormente, la función del docente es plantear y diseñar actividades y buscar los espacios adecuados donde se realicen las tareas. Asimismo, la metodología que desarrolla para la enseñanza debe ser adecuada y favorecer un entorno rico. Una metodología adecuada e innovadora permite que los alumnos desarrollen diversas competencias. En los últimos años, los entornos educativos han evolucionado junto al desarrollo de las nuevas tecnologías, lo que ha producido modificaciones en las competencias y en el papel del profesorado.

2.2.1. El docente como guía del alumno

El rol del docente es acompañar y seguir la evolución de los alumnos, además de evaluar el proceso de aprendizaje de cada niño. Para lograr llevar a cabo esta misión, se debe recrear y plantear nuevos enfoques para enseñar la lengua inglesa de manera más motivadora y lúdica. Para ello, se debe cambiar el entorno y las metodologías de la enseñanza para conseguir el objetivo que cada docente plantea.

El nuevo rol al que está sometido el profesorado como guía del alumnado pretende que el alumno sea el propio protagonista de su proceso de aprendizaje, teniendo en cuenta las necesidades del grupo para un aprendizaje adecuado. La principal cuestión que el docente se plantea es cómo conseguir que el alumno se sienta atraído y se implique en su aprendizaje del inglés. Ser el guía del alumno no solo consiste en que el alumno sea más autónomo y responsable en su proceso de aprendizaje, sino hacerles protagonistas y partícipes. El docente deja de estar permanentemente a lado del alumno, dejando que sea el propio alumno más autónomo y responsable en su didáctica de aprendizaje (Bautista, 2011).

En cuanto a la autonomía de los alumnos, no quiere decir que deben seguir y llevar su proceso por su propia cuenta, sino que hay saber emplear la guía y el seguimiento con de forma adecuada y efectiva. La imagen del profesor para el seguimiento del proceso de aprendizaje se basa en la responsabilidad del proceso del aprendizaje de los alumnos, para ello se debe cambiar ciertas dinámicas en el modelo tradicional a partir de recursos motivadores como son las plataformas. Se debe restaurar los nuevos cambios paso a paso, ofreciendo a los estudiantes ayuda y facilitar su proceso propiciando un clima seguro en aula y con el profesor.

3. PLATAFORMAS *STREAMING*

Entendemos por “Plataformas *Streaming*” a la transmisión de datos que ofrece diversos contenidos multimedia de forma constante a través de internet y tiempo real, consumo, sin necesidad de ser descargado (Alonso, Navarro, López, Gonzalo y Aleixandre, 2015).

Las diferentes plataformas han ido evolucionando a lo largo de los tiempos, hoy en día ofrecen contenidos variados con nuevos temas y nuevas formas de consumo que se han ido ajustando a los cambios tecnológicos producidos en la actualidad. Este avance se refleja en los últimos años, debido a la pandemia, se aprecia el incremento y la extensión de las plataformas audiovisuales.

3.1. TIPOS DE PLATAFORMAS DE *STREAMING*

En la actualidad, el entretenimiento a través de las plataformas *streaming* se ha convertido en una de las opciones preferidas por los usuarios debido a su facilidad de acceso y a la amplia variedad de contenido disponible. Para satisfacer los deseos de los usuarios diferentes empresas se han enfocado en ofrecer un tipo concreto de plataformas *streaming*. A continuación, se mencionan algunos tipos comunes.

En primer lugar, se encuentra el *streaming* de música o contenido audible. Logró posicionarse en el puesto más popular de los tipos de plataformas *streaming* debido a la tendencia de las personas de escuchar música mientras realizan cualquier otra actividad. Las empresas líderes en este sector son Spotify, recientemente Amazon Music y Apple Music, siendo las tres de pago (Labarca, 2021).

En segundo lugar, se encuentra el *streaming* de radio. Ha ido evolucionando y se ha adaptado a los cambios, incluyendo su transmisión de su contenido vía internet y acercándose al público mediante las redes sociales para conocer sus preferencias y deseos sobre el contenido. Aparte de música y noticias, las emisoras han incluido pódcast y diferente contenido entretenido (Wall, 2017).

Por último, se encuentra el *streaming* de videojuegos en directo. Comenzó con la plataforma Twitch en el año 2010 y ha ido evolucionando con la creación de varias plataformas de este estilo, como YouTube, que ha incluido una sección con este enfoque (Herruzo y Jiménez, 2021).

3.2. DESCRIPCIÓN Y COMPARATIVA ENTRE PLATAFORMAS *STREAMING*

Las plataformas han conseguido bastante éxito en los últimos años gracias a su evolución. Entre los cambios, está el diferenciar el tipo de *streaming* y el contenido ofrecido. Este punto tratará de las plataformas enfocadas a niños y de carácter educativo. Se mencionarán las plataformas con más éxito y con contenido educativo.

Entre la clasificación de las plataformas se encuentran las audiovisuales, enfocadas a series y películas (Netflix, Prime Video, Disney Plus o HBO Max), canales de televisión (RTVE o Mitele Plus) y plataformas relativas a compañías telefónicas que ofrecen canales individuales o particulares de pago como Movistar, Orange TV o Vodafone TV (García, 2021).

La tabla que aparece a continuación tiene como objetivo comparar las principales plataformas de enseñanza del inglés en nuestro país, considerando cuatro variables fundamentales a tener en cuenta para su selección. En primer lugar, hay que tener en cuenta el precio de suscripción de cada plataforma, con el fin de determinar si el contenido ofrecido justifica el desembolso económico requerido. En segundo lugar, se tiene que evaluar la posibilidad de poder acceder al contenido de manera *offline*, ya que resulta especialmente útil en situaciones en la que no se cuenta con conexión a Internet. En tercer lugar, se debe analizar el contenido ofrecido de cada una de las plataformas, con la finalidad de determinar si este se enfoca en la enseñanza de la lengua extranjera y si es adecuado para su uso didáctico. Por último, se considera también la independencia de la plataforma infantil de la plataforma principal, y si el contenido ofrecido se encuentra disponible en la plataforma general.

Cuatro plataformas del estudio proceden de Estados Unidos (Netflix, HBO, Amazon Prime y Disney+), mientras que solamente es de origen español (Filmin), todas

ellas produjeron un auge en la sociedad y sobre todo en el mundo infantil. Las demás plataformas que se mencionan, son a su vez canales televisivos (Clan Tv, Boing y Pluto Tv). También, se ha incluido YouTube en su versión Kids, enfocada para los más pequeños. La plataforma que más triunfó fue Disney, esta colabora con distintos patrocinadores que ofrecen contenidos educativos e infantiles. El mismo contenido (películas, series, canciones) se puede encontrar en diferentes plataformas, aunque algunas tienen contenido propio.

	Precio (mensual)*	Modo Offline	Contenido educativo	Plataforma independiente
Netflix Infantil	13€*	Sí	Sí	No
Amazon Prime	5€*	Sí	Sí	No
Clan TV	Gratuita	No	Sí	Sí
YouTube Kids	Gratuita	Sí	Sí	Sí
Disney +	9€	Sí	General	Sí
Boing	Gratuita	No	General	Sí
HBO Max	5/9€	Sí	General	No
Pluto TV	Gratis	No	General	No
Filmin	8€	No	General	No

Tabla 2. Fuente: Elaboración propia. Precios a 28 de febrero 2023/ Estudio realizado a día 28 de febrero 2023.

*: El acceso a contenido infantil viene con la suscripción principal a la plataforma.

Tras la búsqueda de información de las diversas plataformas se ha llegado a la conclusión que solamente cuatro, Netflix Infantil, Youtube Kids, Amazon Prime y Clan TV, son de nivel motivador y de entretenimiento.

A continuación, en la siguiente tabla, se seleccionaron las series educativas convenientes según la cantidad de contenido que ofrecen, finalidad, calidad y posibilidad para emplear como fuente de recursos, siguiendo el currículo de Educación Infantil.

Nombre	Plataforma	Descripción
Pocoyó	Netflix YouTube Clan TV	Usa la curiosidad del protagonista para transmitir información/ aprendizaje.
Jelly Jamm	Clan TV	La curiosidad del protagonista Bello y su grupo hace que inicien aventuras. Esta serie española enseña valores a través de la música.
Dora La Exploradora	Amazon Prime (pago) YouTube Clan TV	Usa las aventuras de la protagonista para dar conocimiento, se enfoca en inglés.
Fiesta De Palabras	Netflix YouTube	Usa la música para la enseñanza del vocabulario.
Jorge, el curioso	Netflix YouTube	Un mono con curiosidad que enseña valores.
Caillou	Netflix Amazon Prime YouTube	El protagonista con su imaginación para resolver los problemas.
Aprende con Dino el dinosaurio	Amazon Prime	Enseña vocabulario básico como letras y números, colores, figuras...
Blippi (canal)	Youtube Kids Netflix	Emprende aventuras para dar a conocer el mundo
Smile And Learn	YouTube Kids	Canal educativo sobre cuento con valores, contenido didáctico y vocabulario.

Tabla 3. Fuente: Elaboración propia.

Según el género y formato que presentan Pocoyo y Jelly Jamm, se observa que son muy parecidos entre si, siendo estas series de animación de contenido infantil. Además, el carácter que más prevalece en cuanto a la temática es educativa, porque los capítulos ofrecen lecciones para promover el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. De esta manera, se estima que estas series ofrecidas pueden ser vinculadas al segundo ciclo de Educación Infantil. Asimismo, destaca otro género característico de ambas y es la función del entretenimiento, es un elemento fundamental en el que las

series Jelly Jam y Pocoyo consiguen combinar los dos componentes, el educativo y el del entretenimiento (Malgarejo y Rodríguez, 2019).

Por último, *Dora The Explorer*, es una serie en la que aparece una niña con la edad en la que se identifican los niños con ella. La serie ofrecida trabaja diferentes campos como son; los valores, el respeto o situaciones sociales. Además, con el personaje presente invita a los niños y niñas a realizar movimientos fomentando el ejercicio físico e incluso les permite interactuar entre ellos. Resulta una plataforma educativa que permite el desarrollo de las destrezas expresivas y comunicativas, además de enseñar nuevos conceptos (Hernando García, 2021).

3.2.1. Plataforma “Clan TV”

La plataforma Clan TV, es un canal abierto perteneciente a RTVE, con contenido único infantil y juvenil. Ofrece gran diversidad de contenidos que fomentan varios ámbitos educativos. Se considera una de las plataformas más antiguas que además de series y películas, ofrece contenido complementario como fichas para trabajar, dibujos para colorear, juegos, pasatiempos y mucho contenido adicional (Sánchez-Labela, 2016).

Por un lado, dentro de la plataforma se encuentra un menú principal, con una subcategoría que aparece con el nombre de “Aprendemos”, dentro del apartado de inglés. Además, permite seleccionar el rango de edad para que el contenido esté mejor orientado. Están clasificadas en tres etapas; preescolar, infantil y junior.

Varios de los dibujos animados y series aparecen disponibles en inglés, con la etiqueta “*Let 's Clan!*”. Algunas son de entretenimiento por lo que el niño adquiere vocabulario y otras son educativas en el que a través de ellas se adquiere vocabulario y conocimiento. Además, la plataforma ofrece más recursos didácticos bajo la denominación ‘píldoras audiovisuales y guías didácticas’ (Sánchez-Labela, 2016).

En la siguiente tabla, se mencionan 4 de 76 series. Además de tener buena calificación, la propia plataforma tiene material educativo y juegos en relación con estas. Son de nivel A1-A2 por lo que no muestran dificultad en cuanto a la

comprensión. Asimismo, reflejan el propósito que se quiere transmitir de forma interactiva.

Nombre	Género	Idioma	Descripción
Pocoyo	Educativo	Español / Inglés	Aventura con amigos que son animales. Despierta una parte curiosa.
Peppa Pig	Educativo	Español / Inglés	Aventuras en familia. Vocabulario sencillo pero variado.
Cocomelon	Educativo y musical	Español / Inglés	Se trabaja el vocabulario de forma musical. Comprensible
Simon	Educativo	Español / Inglés	Vida cotidiana. Vocabulario comprensible

Tabla 4. Series de ClanTV. Fuente: <https://www.rtve.es/infantil/series/>

La principal ventaja de usar esta plataforma, al pertenecer a RTVE (Radio y Televisión Española), aunque sea de una Sociedad Anónima, al recibir financiación por parte del gobierno, eso hace que su contenido sea abierto (gratuito), de esta forma tanto el docente como los padres pueden acceder a la plataforma sin coste. Además, como herramienta para el aprendizaje, según el BOE Ley 13/2022, de 7 de julio, General de Comunicación Audiovisual, recoge en su artículo 152.2 sobre el patrimonio audiovisual “Se fomentará el archivo de los programas audiovisuales por parte de los prestadores del servicio de comunicación audiovisual, así como el acceso a los mismos para fines de investigación y educativos”.

3.2.2. Contenido ofrecido de las plataformas en educación

El contenido que presentan las plataformas *streaming* pasa una serie de filtros, teniendo en cuenta que se ajuste al público infantil, además ofrece contenidos de carácter educativo que se adapta al currículo, al lenguaje académico apto para niños y niñas, con una pronunciación sencilla y comprensible. De esta manera, a través de los contenidos que se ofrecen en la plataforma a emplear, se puede obtener varias temáticas a trabajar con los alumnos.

Según INTEF (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado) perteneciente a MEFP (Ministerio de Educación y Formación

Profesional), los recursos deben evaluarse y pasar por una serie de filtros que se recogen en la Norma 71362:2020 de “Calidad de los materiales educativos digitales” creada por UNE (Organismo de Normalización en España) para su posterior verificación como aptos para un uso educativo. Hay un total de 15 criterios a seguir y también, existe un documento en la misma página bajo denominación Anexo VII para poder puntuar y evaluar si se cumple cada criterio (Arruti, Paños y Korres, 2020).

Por lo tanto, se afirma que para el empleo de los contenidos extraídos de plataformas como recurso educativo, se selecciona el contenido según la edad adecuada a cada etapa, además de buscar los objetivos de aprendizaje, los docentes deben contrastar los objetivos obtenidos de cada contenido con los objetivos didácticos para corroborar que son aptos. Por otro lado, el lenguaje de los contenidos a emplear, deben ser comprensibles y que el mensaje a transmitir sea claro y apropiado. Otros requisitos a tener en cuenta y poder usar este material son información veraz y derechos de autor (INTEF, 2019).

En 2020 se firmó un acuerdo entre RTVE y MEFP para crear un programa televisivo educativo. Con este convenio, se parte de los requisitos mencionados para seleccionar contenido adecuado, dividiendo en tres bloques (Preescolar, infantil y primaria) y cinco áreas (Lengua, Matemáticas, Ciencias Sociales y Naturales e Inglés).

3.3. PLATAFORMAS Y EDUCACIÓN

Las plataformas *streaming* en educación, ofrecen distintas herramientas que se han ido introduciendo en el proceso enseñanza-aprendizaje. En la actualidad se ha pasado de los recursos tradicionales a recursos informáticos como apoyo al docente y fuente de motivación para el aprendizaje de los propios alumnos y alumnas (Viñas, 2017). En los siguientes apartados se comentará sobre cómo las plataformas influyen en la educación y los aspectos que presentan.

La introducción de las plataformas en la educación como forma de enseñanza ofrece a los alumnos involucrarse más en su proceso de aprendizaje, permitiendo una mayor flexibilidad y satisfacción. Además, estas plataformas permiten el desarrollo de

la autonomía de los alumnos en su proceso de enseñanza, permitiéndoles aprender según su propio ritmo y necesidades individuales.

Otro aspecto fundamental que presentan las plataformas es su utilidad para llevar un seguimiento de la evolución de cada alumno, siendo responsabilidad del docente. De esta manera, se pueden determinar mejoras en las actividades y avances en el proceso educativo a través de esta herramienta sencilla y fácil de manejar, lo que ha llevado una mejora en el sistema educativo y ha logrado despertar el interés y la motivación de los alumnos en las materias.

Finalmente, un aspecto importante en cuanto al proceso de seguimiento de los alumnos es la capacidad de los propios estudiantes de llevar un registro de sus avances y ajustar su proceso de enseñanza según los resultados obtenidos (Becerro, 2009).

3.3.1. Ventajas presentes en los recursos virtuales en educación

Atendiendo a las ventajas de las plataformas en el ámbito educativo, se puede destacar varias. En primer lugar, el uso de las plataformas virtuales en el ámbito académico fomenta la comunicación entre el alumno y profesor. Estas herramientas permiten mantener una comunicación abierta y directa, lo que mejora la relación entre alumno-profesor. Además, ofrecen accesibilidad a la información, permitiendo la elaboración y procesamiento de contenidos con facilidad y sencillez, así como la adición de actividades de diferentes categorías.

Por otra parte, las plataformas motivan a los alumnos a participar e integrarse con todo el grupo, permitiéndoles aportar sus conocimientos a los demás. Además, mediante la expresión oral, los alumnos pueden desarrollar el aprendizaje cooperativo y las habilidades y competencias necesarias para su propio aprendizaje (Martínez, López, Escamilla y Álvarez, 2017).

Por último, las plataformas han experimentado un gran auge en nuestra sociedad. Su uso en la educación acerca a los alumnos a las tecnologías y les permite aprender aspectos fundamentales que ofrecen estos medios informáticos. Asimismo, estas herramientas pueden utilizarse de forma recreativa para despertar el interés de los estudiantes por la asignatura. Es por ello, que su uso en el ámbito educativo se ha

acelerado, con el objetivo de implantar en un futuro la elaboración de materiales o recursos a través de estos medios. Además, en el estudio de la Universidad de Valencia, refleja la importancia de estas herramientas, ya que incrementan la motivación e interés de los alumnos por el aprendizaje, lo que a su vez mejora el rendimiento académico (García-Valcárcel, Tejedor y López-Meneses, 2018).

3.4. USO DE LAS PLATAFORMAS EN EL AULA

A lo largo de la pandemia, se ha acelerado el empleo de las tecnologías y la educación virtual en contextos educativos. Estas herramientas como métodos educativos han ido desarrollando nuevos procesos de aprendizaje que permiten al alumnado crear nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje. Diego y Cristian (2021), mencionan que las estrategias adecuadas para lograr un buen ambiente de aprendizaje para aplicar las plataformas dentro de las aulas educativas, que el profesorado debe emplear para la enseñanza, son a través de las metodologías activas.

3.4.1. Metodologías activas

Entre las estrategias metodológicas pertenecientes a estas herramientas para llevar a cabo en la enseñanza para un nuevo idioma, destacan las metodologías activas, son aquellas que permiten modificar la forma de la enseñanza, recurriendo a actividades motivadoras y lúdicas más que a los contenidos, de esta manera implican el cambio en la actitud del profesorado y alumnado. La incorporación de este método en el proceso enseñanza-aprendizaje, también conllevan el cambio de la planificación docente, el desarrollo de las actividades y los criterios de evaluación para mejorar el aprendizaje del alumnado (Silvia-Quiroz & Maturana-Castillo, 2017).

En relación con el profesorado, este método consigue que el docente adquiera un carácter medidor, es decir, consigue llevar un aprendizaje profundo mediante el empleo de actividades que favorezcan la participación, cooperación, creatividad y reflexión sobre su labor.

De forma análoga, Peralta y Guáman (2020) determinan que las metodologías activas son una herramienta valiosa para el aprendizaje. Estas metodologías permiten que el alumno tenga un mayor control en su proceso de aprendizaje y fomentan su

responsabilidad y compromiso en el mismo. Además, al centrarse en el alumnado como protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje, se desarrollan habilidades y competencias que son necesarias para adquirir conocimientos de forma autónoma.

La teoría constructivista, en la que se basan estas metodologías, es un enfoque que valora el pensamiento crítico y la creatividad, por lo que aleja del proceso memorístico que puede resultar monótono y poco efectivo. Asimismo, el trabajo en equipo y la participación activa son claves para el éxito de estas metodologías, ya que se fomenta la colaboración y la resolución de problemas reales.

Sin embargo, otra teoría propuesta por Reyes-Maldonado y Chaparro García (2013), estos dos autores enfatizan en la importancia de la preparación y actualización constante de la docencia con la finalidad de lograr el éxito de las metodologías de aprendizaje activo en la educación. Para lograr el éxito de estas metodologías es esencial la formación de los docentes y que estén preparados para diseñar actividades adecuadas según las características y necesidades que presenten el alumnado y a su vez utilizar herramientas tecnológicas de manera afectiva. Asimismo, resalta la necesidad de que los docentes estén preparados en los cambios para poder adaptarse a los nuevos cambios en la educación y buscar nuevos métodos que se adapten al alumnado, para conseguir un aprendizaje significativo y afectivo.

En consecuencia, la elaboración de actividades mediante las plataformas virtuales no requieren el empleo del método tradicional, ya que no es posible alcanzar que el alumnado pueda crear su propio aprendizaje, por lo tanto, el uso de las metodologías activas posibilita la construcción de habilidades a través de experiencias desde la interacción virtual.

4. METODOLOGÍA Y OBJETIVOS

Tras la revisión bibliográfica, se observa que las plataformas empleadas en el ámbito educativo para la enseñanza de la lengua extranjera en Educación Infantil resultan motivadoras y lúdicas para el aprendizaje del idioma para los alumnos. Estas aportan ciertas ventajas en las capacidades de los niños en sus procesos de aprendizaje, facilitando así el aprendizaje del inglés de forma más interactiva y motivadora.

Las fuentes teóricas corroboran que las plataformas son una nueva forma de despertar el interés por aprender el idioma en edades tempranas, ya que resulta beneficioso para su desarrollo cognitivo y capacidad comunicativa. Es cierto que no todos los alumnos presentan las mismas necesidades y características en todo el grupo, pero a través de estas herramientas es posible adaptar cualquier situación educativa frente a los alumnos que requieren especial motivación, atención y ayuda.

A continuación, se expone los objetivos a llevar para la elaboración de la propuesta, la metodología y el diseño del cuestionario que se realizó previamente al diseño de la propuesta didáctica, para conocer y contrastar las opiniones de los docentes sobre el uso de las plataformas *streaming* como recurso para la enseñanza del inglés en Educación Infantil.

4.1. OBJETIVOS

Los objetivos que se pretende conseguir en la propuesta innovadora para la motivación de por el aprendizaje de una segunda lengua son:

1. Despertar la motivación en los alumnos para el aprendizaje del inglés.
2. Ofrecer una propuesta adecuada para implantar en el aula para facilitar el aprendizaje de la lengua extranjera a través de plataformas.

4.2. METODOLOGÍA

Tras la revisión de la parte teórica, se analiza que el uso de nuevos métodos de enseñanza empleados por los docentes, han ido evolucionando y ocasionando

modificaciones en los recursos educativos para llevar a cabo la enseñanza de un idioma. Estos cambios producidos se deben principalmente a la falta de interacción por parte del alumnado en aprender una segunda lengua, la interacción en el aula es un aspecto importante sobre su proceso de aprendizaje del inglés, ya que resulta beneficioso para los alumnos para practicar las habilidades de comunicación, pronunciación y comprensión auditiva.

Sin embargo, la formación del docente es fundamental en la etapa de educación infantil, si el docente no está capacitado para enseñar de manera efectiva, utilizando estrategias pedagógicas innovadoras y adaptadas a las necesidades de los alumnos, esto afectará a la interacción y motivación del alumnado. De esta manera, se observa que muchos de los niños no muestran motivación ni están interesados por aprender el inglés.

Actualmente, se ha logrado un avance significativo en la educación y formación de los docentes gracias a las plataformas y la evolución de las tecnologías en el mundo. Estas han permitido que el aprendizaje sea más interactivo y personalizado, logrando una mejor calidad de la educación. Las plataformas *streaming* emplean diversas técnicas para despertar la motivación e interés en el aprendizaje de un idioma, como el contenido multimedia que ofrece. Esto permite que los niños capten la información de manera visual y auditiva, lo que hace que el aprendizaje sea más entretenido. Además, permiten a los niños interactuar con los demás.

Antes de diseñar y elaborar la propuesta innovadora a través de *Dora The Explorer* como recurso o apoyo, se realizó un estudio para conocer si se ha empleado previamente las plataformas *streaming* como apoyo para la enseñanza de una segunda lengua a lo largo de la formación de los docentes de Educación Infantil y contrastar las conclusiones de la parte teórica.

4.2.1. Diseño de la encuesta

Se hizo uso de cuestionarios elaborados mediante la plataforma de Google Forms, aplicado al profesorado de Educación Infantil del centro educativo donde realice el Practicum II de cuarto año del grado. El formulario fue compartido mediante mensajería o correo, enviado el enlace a los docentes del colegio Elvira España de Tudela. Para garantizar el carácter anónimo por cuestiones éticas se hizo uso de los

datos solo a nivel informativo y con carácter de investigación. En consecuencia, la muestra la formaron quince maestras y maestros de Educación Infantil.

Previamente, antes de compartir el cuestionario se envió a ciertas personas cercanas y del entorno familiar un pretest para corroborar si las preguntas formuladas son comprensibles o si crean dudas, con el propósito de corregirlas para el formulario definitivo.

La encuesta está compuesta por un total de diez preguntas, ocho preguntas cerradas con dos elecciones de respuestas (diríjase al apartado de anexos) y dos preguntas abiertas en las respuestas. Las preguntas realizadas a los docentes tienen como finalidad conocer el empleo y la motivación que podrían aportar las plataformas *streaming* en la enseñanza de la segunda lengua.

Por un lado, las dos primeras cuestiones hacen referencia al término de Plataformas *Streaming*, en la se pretende obtener información sobre el conocimiento de este concepto por parte del profesorado. La primera pregunta formulada al docente es si conoce el término, ligada a esta pregunta está la segunda pregunta que hace referencia a la anterior, si la cuestión es afirmativa definir de forma breve los aspectos a los que el profesor/a cree que alude el término.

Por otro lado, están formuladas las cuestiones relativas al empleo de las plataformas en el aula, con estas preguntas se pretende conocer si se ha hecho uso previamente como recurso educativo. La tercera pregunta expresa si el profesorado ha utilizado alguna plataforma en cursos anteriores. En la siguiente pregunta se procura conocer si estas herramientas son útiles para la enseñanza. En relación con la motivación, la pregunta hace alusión sí a través de estas herramientas en las aulas se podría despertar el interés de los alumnos mediante la motivación, el aprendizaje del inglés.

Finalmente, las últimas cuestiones que cierran el cuestionario son las siguientes, una hace referencia a la plataforma ClanTV la cuestión a realizar al docente es si en un futuro plantearon las sesiones a través de esta plataforma. Asimismo, otra pregunta es si los docentes creen que *Dora The Explorer* la consideran apta para emplearla como apoyo en las actividades para enseñar inglés.

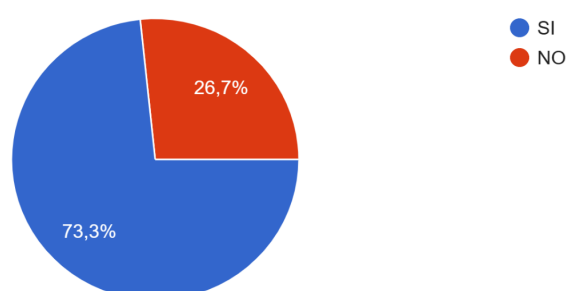
4.2.2. Resultados

Tras analizar los resultados obtenidos en los cuestionarios realizados por el colectivo de docentes acerca de la utilización de las plataformas *streaming* en concreto *Dora The Explorer* como apoyo o recurso educativo para la enseñanza de la segunda lengua (inglés) en Educación Infantil. Se ha obtenido una serie de datos que ayudará a analizar la situación de las plataformas en este contexto.

El 73,3% de las respuestas de los docentes afirma conocer el término de las plataformas *streaming* mientras que un 26,7 % desconocen el término sobre las plataformas. El desconocimiento del término por parte de los docentes se debe a la falta de utilización de estas herramientas y por la escasa información que han obtenido sobre ellas durante su carrera profesional.

¿Conoces este término?

15 respuestas

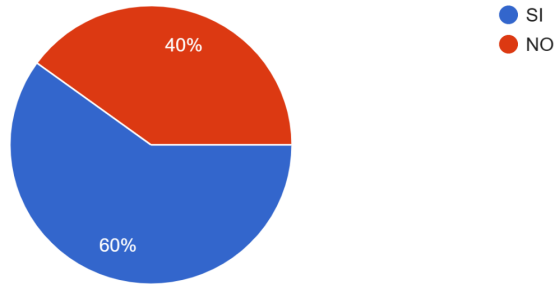


Con respecto a las respuestas obtenidas sobre el conocimiento del concepto, los docentes que tienen conocimiento sobre estas los definen como espacios digitales en el que se puede ver contenidos de video, audio, videojuegos a través de internet, otros coinciden que son plataformas en las que se encuentran juegos o recursos para trabajar conceptos en el aula.

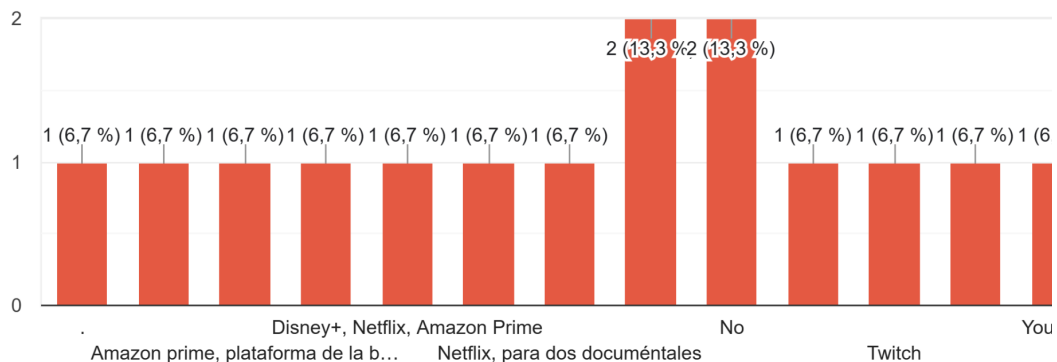
En el siguiente gráfico, se aprecia la propia opinión de los maestros en lo referente al uso de las plataformas *streaming* dentro de las aulas de Infantil, se observa que el 60 % de los maestros han utilizado las plataformas en el aula como apoyo debido a las ventajas que ofrecen en la enseñanza; sin embargo, el 40 % del profesorado nunca

han utilizado las plataformas en las aulas, ya que no los consideran como un único elemento o factor fundamental en el aprendizaje de los alumnos y en las actividades hacen uso de hojas impresas realizado todo de forma tradicional.

¿Has utilizado alguna plataforma en cursos anteriores?
15 respuestas



En caso de respuesta afirmativa, por favor, indique cual de ellas ha empleado.
15 respuestas



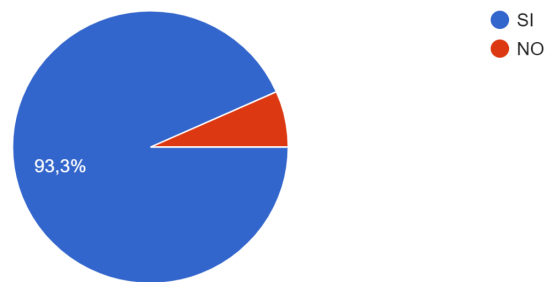
No obstante, los maestros que han recurrido a las plataformas streaming como recurso y apoyo para trabajar en el aula, han utilizado varias de ellas y encontramos gran variedad de plataformas, como son Amazon Prime, Netflix, Disney Plus, Plataforma de BBC, YouTube o Classroom.

Por otra parte, en los gráficos destacados se muestra que el 93,3 % de los profesores consideran que el uso de las plataformas en las sesiones en el aula, despiertan la motivación por el aprendizaje, mientras que el 6,7 % opina que no los consideran como recurso motivador para los alumnos. Además, todo el colectivo del profesorado

que realizó la encuesta respondió que sí son necesarios los recursos audiovisuales para la adquisición de la segunda lengua.

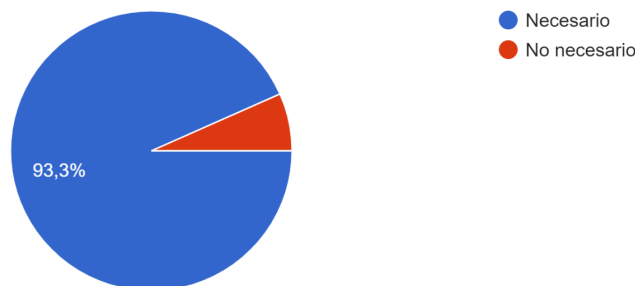
En caso de llevar acabó tus sesiones a través de ellas ¿Crees que podrían motivar al alumnado en su aprendizaje ?

15 respuestas



Desde tu punto de vista ¿Que importancia crees que tienen los recursos audiovisuales para la adquisición de una segunda lengua?

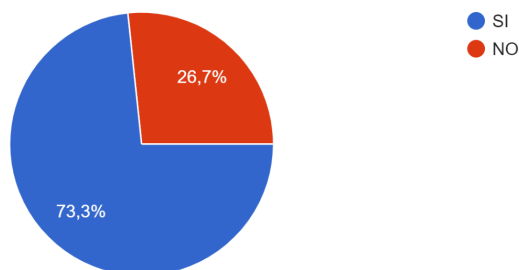
15 respuestas



Finalmente, en cuanto a la cuestión planteada a los docentes sobre la serie Dora la Exploradora como apoyo en las actividades para la enseñanza del inglés, el 72,3 % de los profesores consideraban adecuada como apoyo a los niños para aprender inglés, pero el 26,7 % no lo valora como un apoyo en el aula para el aprendizaje de la segunda lengua. En cuanto a la inclusión, el 93.3 % respondieron que estas plataformas como recursos si son beneficiosos a los niños y niñas con necesidades educativas, debido a su transmisión audiovisual fortalece más el aprendizaje. Y solo el 6,7 % respondió que no los consideran un beneficio para los alumnos que presentan necesidades educativas.

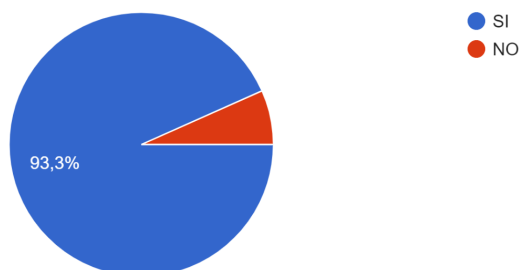
¿Crees que Dora la Exploradora, es apta para emplearla como apoyo en actividades para enseñar inglés?

15 respuestas



¿ Consideras este recurso beneficioso para los alumnos/as que presentan necesidades educativas?

15 respuestas



Se llega a la conclusión, tras realizar la encuesta, donde contrasta las opiniones de los maestros frente a la información obtenida en el marco teórico sobre las plataformas como recursos motivadores en el aprendizaje de una segunda lengua. También, se afirmó el empleo de una serie como apoyo educativo en la enseñanza del inglés, como fuente motivadora para el proceso de aprendizaje del alumnado. Siendo las plataformas un recurso interactivo y lúdico para que los alumnos muestren interés en aprender la lengua extranjera de forma adecuada y divertida.

5. PROPUESTA INNOVADORA DE “DORA THE EXPLORER”

Tras la revisión bibliográfica, el empleo de las plataformas como recurso para la enseñanza de la lengua extranjera son corroboradas por la encuesta docente. De esta forma, la propuesta innovadora se plantea teniendo en cuenta los resultados de la encuesta y tiene como finalidad dar respuesta a la falta de interacción del alumnado en su proceso de enseñanza-aprendizaje, es decir, emplear recursos interactivos, en este caso las plataformas streaming para motivar y despertar el interés por aprender el inglés de manera lúdica, también de facilitar la adquisición del inglés a los alumnos con necesidades educativas.

5.1. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROPUESTA

Tras realizar un estudio sobre la utilización de las plataformas *streaming* como recurso para la enseñanza del inglés por parte del profesorado de Educación Infantil del centro Elvira España (Tudela, Navarra), se llegó a la conclusión que la propuesta didáctica a proponer debe tener actividades y tareas motivadoras y cortas, para despertar el interés y la motivación del alumnado por aprender una segunda lengua, además de ayudar a mantener la atención y ofrecer un ambiente lúdico y acogedor.

La temática asignada a esta propuesta didáctica, a base de la falta de utilización por parte del profesorado de las plataformas streaming como herramienta para la enseñanza del inglés, es “Los Paleontólogos” empleando las canciones, actividades y algunos capítulos de Dora la Exploradora, además la gran diversidad que presenta el aula, se pretende ayudar a facilitar la adquisición de contenidos que vamos a trabajar a los niños y niñas que presentan dificultades del idioma o necesidades educativas.

5.1.1. Participantes

Previamente, al diseño de la propuesta didáctica, se estudió a los alumnos de segundo ciclo de Educación Infantil. Para conocer las necesidades de su proceso de enseñanza-aprendizaje, para poder ofrecer una respuesta adecuada y efectiva a las

necesidades y capacidades de los alumnos. Los alumnos de cuatro años presentan algunos una edad entre cuatro y cinco años, en cuanto al mes de nacimiento de los alumnos puede influir en varios aspectos como es el rendimiento académico. En el caso de los alumnos de cuatro años, no se encontraron diferencias significativas entre el grupo en relación al factor pedagógico.

En estas edades los alumnos de cuatro años presentan grandes habilidades y destrezas en cuanto al nivel cognitivo e intelectual. Poseen una memoria a corto plazo que les permite recordar la información en un tiempo limitado e incluso a veces retienen la información durante un largo periodo de tiempo, debido a su proceso de desarrollo y capacidad retentiva de la memoria.

En relación con el nivel cognitivo y comunicativo, presentan varias dificultades en la comprensión del idioma (inglés) y la falta de atención. Además, estos alumnos presentan capacidad limitada para el procesamiento de información compleja o abstracta, por lo que su aprendizaje se guía a través de la experiencia y la manipulación.

En relación con el desarrollo social de los alumnos, desarrollan habilidades sociales que les permite relacionarse con los demás compañeros y su entorno de forma adecuada. Asimismo, con frecuencia se muestran animados, felices o tristes en las participaciones de las actividades. Además, presentan un gran grado de competitividad entre ellos por acertar correctamente en las respuestas.

Por último, cabe mencionar que el alumnado presenta características de querer aprender y conocer nuevas formas que les motiven, ya que son muy curiosos en explorar nuevas cosas. También se observó que son muy cooperativos en la realización de actividades en grupo e incluso se ayudan en las tareas individuales. Y son muy participativos e inquietos por la alta capacidad de inclusión del grupo.

5.1.2. Objetivos didácticos

Se pretende que los estudiantes alcancen los objetivos didácticos mediante la propuesta diseñada con la utilización de Dora la Exploradora, a través de la plataforma ClanTv como método pedagógico para el aprendizaje de una segunda lengua, los objetivos están divididos en dos tipos; los objetivos generales que persigue la propuesta

didáctica y los objetivos específicos son aquellos que se reflejan en cada actividad a realizar.

A continuación se expondrá los objetivos generales que abarcan a lo largo de todas las actividades de la propuesta:

1. Aprender el vocabulario en inglés de las distintas actividades propuestas.
2. Mejorar la comprensión y expresión oral a través del recurso “*Dora the Explorer*”.
3. Potenciar el aprendizaje por aprender inglés de forma lúdica.
4. Promover el aprendizaje de la lengua inglesa a alumnos con necesidades educativas.
5. Despertar interés y motivación en el proceso de aprendizaje de los alumnos.

5.2. DISEÑO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA

En el siguiente apartado se procederá a describir el proceso de diseño de la propuesta didáctica, incluyendo la selección y definición del tema, la metodología de enseñanza, los contenidos curriculares y didácticos, las competencias claves, los recursos necesarios, las actividades, la temporización de las actividades diseñadas, la evaluación del aprendizaje y por último la atención a la diversidad.

5.2.1. Metodología

Para llevar a cabo esta propuesta didáctica, es fundamental seleccionar contenidos de la enseñanza del inglés que se quiere trabajar en Educación Infantil. Por lo tanto, esta metodología se llevará a cabo de forma activa y participativa con el alumno como principal protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje. El aprendizaje se llevará a través de juegos lúdicos y actividades manipulativas con el objetivo de fomentar el aprendizaje manipulativo e intelectual. De igual modo, el papel del docente es fundamental debido a que su principal función es observar su evolución, interés y capacidades de los alumnos/as.

En consecuencia, la metodología utilizada se fundamenta en un modelo práctico, en el que los principios fundamentales en esta etapa son la cooperación, la participación y la adquisición de nuevos conocimientos sobre la temática en la que se trabajará "*The paleontologist*". Por otra parte, se utiliza el método constructivista para la presentación de las actividades, lo que representa un recopilamiento de información sobre los conocimientos del alumnado con el propósito de mejorar y ampliar su conocimiento, lo cual permite generar una mayor variedad de habilidades en relación con el nivel educativo.

El aprendizaje basado en actividades motivadoras y lúdicas despierta el interés en aprender una segunda lengua. En el estudio de Rodríguez López (2004), menciona distintas técnicas que el docente emplea como recurso de aprendizaje, estas técnicas mencionadas por la autora son la mímica y la dramatización. Con ellas el docente facilita al alumnado la comprensión del vocabulario y la motivación a aprender nuevos conceptos en inglés. Además, mediante estas, los niños a edades tempranas les favorece la integración en el grupo.

5.2.2. Contenidos didácticos

A continuación se presentan los contenidos que se abordan durante la propuesta didáctica, acordados con el Real Decreto del 95/2022, de 1 de febrero, de las enseñanzas mínimas de Educación Infantil, lo cual establece los temas relevantes en el segundo ciclo de la etapa de Educación Infantil. Los contenidos a trabajar se encuentran denominados saberes básicos y están divididos en tres áreas de conocimiento; Crecimiento en armonía, Descubrimiento y exploración del entorno y Comunicación y representación de la realidad.

Área 1: Crecimiento en armonía

Conocer y controlar su cuerpo para crear su autoimagen.

El juego como herramienta de aprendizaje y actividad placentera.

Identificación y respeto de las diferencias.

Afrontar pequeñas adversidades mostrando actitudes de superación, así como solicitando y ofreciendo ayuda.

Curiosidad e interés por la exploración sensoriomotriz.

Relaciones afectuosas y afectivas.

Acercamiento a la diversidad derivado a diferentes formas de discapacidad y sus implicaciones en la vida cotidiana.

Área 2: Descubrimiento y Exploración del entorno

Cualidades o atributos de objetos y materiales. Relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación.

Funcionalidad de los números en la vida cotidiana.

El tiempo y su organización: día-noche, estaciones-ciclos, calendario.

Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.

Área 3: Comunicación y Representación de la Realidad

Comunicación interpersonal: identificación y seguridad.

Relaciones sociales para el intercambio comunicativo que desarrollan el respeto y la igualdad: interés, escucha activa y turnos de palabra.

Acercamiento a la lengua extranjera. Elementos para una comunicación funcional básica.

Percepción discriminativa y conciencia fonológica.

Aproximación a la escritura.

Representación gráfica: imágenes, símbolos, números.

Utilización de materiales literarios infantiles adecuados a la etapa infantil.

Manifestación plásticas variadas. Otras manifestaciones artísticas.

Asimismo, se exponen a continuación los contenidos específicos para trabajar en la propuesta didáctica durante las actividades, son los siguientes:

Vocabulario sobre los dinosaurios: *T-rex*, *Velociraptor*, *Triceratops*, *Branchiosaurus*, *mosasaurus* and *Pterodactyl*.

Vocabulario sobre la profesión paleontológica: <i>paleontologist, glasses, compass, case, binoculars, brush, map, license and vest.</i>
Conteo del 1 al 20.
Tamaño: <i>Small, Big, Tall and low.</i>
Características de los dientes (teeth): <i>sharp and pointed.</i>

5.2.3. Competencias clave

Para alcanzar un desarrollo óptimo junto a buenos resultados, el alumno debe lograr adquirir competencias clave en Educación, compuestos de diferentes conocimientos primordiales en ciertos temas o áreas, capacidades para poder realizar ciertas actividades usando el conocimiento adquirido previamente y actitudes que tratan sobre la disposición y motivación que tiene el alumno a la hora de aprendizaje o puesta a prueba de su conocimiento. Se encuentran recogidos en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018 y en el Real Decreto del 95/2022, de 1 de febrero, mencionado en apartados anteriores y son las siguientes:

1. Competencia en competencia lingüística: El elemento fundamental en esta competencia es la oralidad que se debe por medio de la comunicación y expresión. Además, debe despertarse el interés por el gusto a la literatura.
2. Competencia plurilingüe: se comienza a través del contacto con lenguas y culturas diferentes al idioma nativo.
3. Competencia matemática y competencia en ciencias, tecnología e ingeniería: desde una edad temprana se debe iniciar a los niños/as a desarrollar el pensamiento crítico mediante el juego lúdico, la manipulación de elementos y ejercer experimentos.
4. Competencia digital: el uso de herramientas digitales como apoyo y recurso de enseñanza incrementa la motivación, la comprensión y el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas. Asimismo, se debe enseñar el uso responsable y seguro de las tecnologías.
5. Competencia personal, social, aprender a aprender: es importante el desarrollo de las habilidades personales y actitudinales, así como las habilidades sociales (descubrimiento del entorno cotidiano) y de convivencia

a través de recursos personales y estrategias para adaptarse a su entorno social y ser capaz de resolver los conflictos.

6. Competencia emprendedora: es primordial el desarrollo personal, la imaginación, curiosidad, y la creatividad.

5.2.4. Materiales y recursos

Con el objetivo de poder llevar a cabo las actividades diseñadas en la propuesta didáctica, será necesario los siguientes recursos, que se harán uso en cada actividad de cada sesión. Estos recursos se clasifican en dos tipos; recursos humanos y materiales.

En cuanto a los recursos humanos, es fundamental la presencia del docente a lo largo de todas las actividades a realizar. No solamente porque su labor es participar en el proceso de enseñanza y aprendizaje, sino que también debe tener una formación y experiencia necesarias para llevar a cabo la propuesta didáctica de manera efectiva, y que los estudiantes se sientan motivados y comprometidos con su propio aprendizaje. Por último, es fundamental la presencia del alumnado, es uno de los elementos más importantes en la unidad didáctica, ya que son los destinatarios directos del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por último, los materiales necesarios que se harán uso, además del mobiliario, los equipos informáticos, los materiales de enseñanza y los recursos audiovisuales, se reflejarán a continuación en una tabla donde aparecerán los materiales necesarios en cada sesión.

SESIONES	MATERIALES
Sesión 1	Proyector, PDI, ordenador, <i>wordcards</i> , tijeras, pegamentos y fichas.
Sesión 2	Caja de cartón, fichas plastificadas, agua, pintura roja, arena, piedras y botellas.
Sesión 3	Cartulinas, velcro, pizarra, pinturas, tarjetas, tarjetas de los personajes y fichas.
Sesión 4	Plastilina, caja, arena, muñecos de dinosaurios, pinceles, lupas, PDI, proyector y ordenador.

Sesión 5	Moldes de dientes de dinosaurios, harina, agua y papel higiénico.
Sesión 6	Carta escrita, tarjeta de diente, pintura, pinceles, dientes moldeados, cajas, folios, lápices, dientes de moldeado y símbolos de mayor, menor e igual.
Sesión 7	PDI, proyector, ordenador, fichas, lápices, tarjetas de imágenes de dinosaurios y palabras.
Sesión 8	Fichas y lápices.

Fuente: Elaboración propia.

5.2.5. Actividades

En este apartado, se presentarán y describirán las actividades que se llevarán a cabo en cada una de las sesiones que pretendemos realizar, con los objetivos que se pretende alcanzar, los recursos necesarios para su realización y el agrupamiento del alumnado.

SESIÓN 1

ACTIVIDAD 1: WHAT ABOUT DINOSAURS

Objetivos	Conocer el vocabulario relativo a los dinosaurios, valorar las especies y desarrollar la expresión oral en inglés.
Distribución	Todo el grupo colocados en semicírculo.
Recursos/materiales	Proyector, ordenador y <i>word cards</i> (como apoyo).
Desarrollo	Comenzaremos la sesión en asamblea, se preguntará a los alumnos si alguna vez han visto dinosaurios y como eran. Después de la puesta en común, el docente enseñará en la pizarra digital tres tipos de especies de dinosaurios y las proyectará cada una. Tras visualizar las diferentes imágenes, el docente introducirá, además de los dinosaurios vistos, los nombres de otras especies (<i>T-rex</i> , <i>Brachiosaurus</i> , <i>velociraptor</i> , <i>mosasaurus</i>). Una vez vistos

como son los dinosaurios, se elegiría uno como modelo para seguir con la siguiente actividad.

ACTIVIDAD 2: WHAT DO THE DINOSAURS LOOK LIKE.

Objetivos	Introducir las partes del cuerpo humano y de los dinosaurios, ejercitar la motricidad fina, reconocer las partes en nuestro propio cuerpo, desarrollar la comprensión oral inglesa y la expresión oral.
Distribución	Individual.
Recursos/materiales	Ordenador, PDI, tijeras, pegamento y fichas (anexo).
Desarrollo	Para dar comienzo a la siguiente actividad, se reproducirá la canción de las partes del cuerpo relativa de la serie <i>Dora the Explorer</i> (link en Anexo) y a la vez que la canción vaya nombrando las partes deberemos ir señalando en nuestro propio cuerpo. Tras escuchar la canción, el docente para guiar la actividad realizará un par de preguntas a los alumnos; ¿qué partes del cuerpo tienen los dinosaurios? ¿Son iguales que nosotros?. Tras la puesta en común, se les explica a través del personaje de Dora y Diego, su amigo, que debemos colocar cada parte en su lugar correspondiente. La actividad consiste en recortar las palabras y pegarlas en los recuadros de cada parte del cuerpo correcto. Si da tiempo a finalizar la actividad se podrá colorear nuestra amiga Dora y Diego.

SESIÓN 2

ACTIVIDAD 3: 500 YEARS AGO, LANDSCAPE.

Objetivos	Manipular diferentes materiales, aprender términos nuevos, experimentar las texturas, desarrollar su conocimiento científico y relacionar las palabras con las partes.
Distribución	Organización de todo el grupo de clase en posición de asamblea.
Recursos/materiales	Caja de cartón, fichas plastificadas, agua, pintura roja, arena, piedras y botella (para la realización del volcán).
Desarrollo	Esta actividad consiste en elaborar con la ayuda de todos los alumnos una maqueta del paisaje donde habitaban los dinosaurios hace muchos años. Se presenta a los alumnos como era el paisaje y de que se componía, en esta parte se introduce las palabras <i>volcano</i> , <i>volcano lava</i> , <i>layers of the earth 's</i> , <i>mantle cortex inner core</i> . Una vez presentadas las partes se reparte a cada alumno una palabra para colocarla en su lugar correspondiente, a su vez deberá decir a sus compañeros que palabra es. Para cerrar con la actividad se mostrará la erupción de un volcán mediante un pequeño experimento mezclando agua con pintura roja en el volcán de la maqueta (adaptado para introducir líquido).

SESIÓN 3

ACTIVIDAD 4: THE PALEONTOLOGIST

Objetivos	Trabajar la lectoescritura y el conteo, reconocer las letras que componen el término y relacionar el modelo de la profesión con un dibujo animado.
------------------	--

Distribución	Primera parte, en asamblea todo el grupo y segunda parte de manera individual.
Recursos/materiales	Imágenes plastificadas de los personajes, Pizarra, fichas y pinturas.
Desarrollo	<p>Para comenzar esta sesión, se introducirá la profesión de paleontólogo, a través del personaje Diego con el vestuario de paleontólogo se explicará a los alumnos que función tiene en el mundo de los dinosaurios. Tras presentar la profesión, se deletreará la palabra “<i>paleontologist</i>” y a la vez que los alumnos vayan reproduciendo cada vocal se escribirá en la pizarra y el docente realizará la siguiente cuestión; ¿cuántas letras componen la palabra?.</p> <p>Finalmente, se reparte una ficha en la que el alumno debe escribir ordenando las letras hasta formar la palabra.</p>

ACTIVIDAD 5. LEARNING ABOUT PALEONTOLOGISTS

Objetivos	Relacionar el vocabulario (palabras) con las imágenes, ser capaz de identificar los elementos en la vida cotidiana, adquirir el vocabulario sobre la temática de manera colaborativa, aprender sobre la profesión (paleontólogo), desarrollar la imaginación y enseñar y aprender el vocabulario sobre las herramientas del paleontólogo.
Distribución	Todo el grupo, en asamblea.
Recursos/materiales	Cartulina, velcro y tarjetas.
Desarrollo	Se sentarán en asamblea en círculo todo el grupo, colocaremos en el centro una cartulina con los personajes y alrededor de estos aparecen dibujadas varias burbujas (círculos vacíos) donde se colocarán las tarjetas de imágenes de las herramientas que emplea el paleontólogo.

	<p>A continuación se introduce el vocabulario de cada elemento (mostrando las tarjetas) que se emplea para buscar fósiles (<i>glasses, brush, compass, case, map, binoculars</i>). Después se colocará boca abajo todas las tarjetas y los niños deberán coger una y una vez sacada una tarjeta deberán decir el nombre de ese elemento (a modo repaso), y colocarlo en el cartel en una de las burbujas Así, pues una vez colocadas todas, el producto final que se conseguirá es un esquema visual para colocar en el aula.</p>
--	---

SESIÓN 4

ACTIVIDAD 6: A REAL PALEONTOLOGIST

Objetivos	Desarrollar la motricidad fina, potenciar la imaginación, manipular las herramientas (lupa y pincel) y trabajar el conteo.
Distribución	Colocación de todo el grupo de alumnos/as.
Recursos/materiales	Plastilina, caja, arena, muñecos de dinosaurios, pinceles y lupas.
Desarrollo	Para que los alumnos y alumnas sean los protagonistas, se va a realizar una actividad donde los niños realizarán sus propios fósiles con plastilina y emplearán las herramientas introducidas en la anterior actividad (pincel). En dos grupos se realizará con plastilina las huellas de los dinosaurios, estas se van a crear con los muñecos de dinosaurios. Una vez formadas, se colocarán los fósiles en las cajas de arena escondidos (cada grupo dispone de una) con el objetivo que con las herramientas busquen cada una de ellas. Una

vez encontrados todos los fósiles en cada grupo se contará cuantas se han recopilado.

ACTIVIDAD 7: WHAT WERE DINOSAURS TEETH LIKE?

Objetivos	Conocer las características de los dinosaurios, aprender nueva información, desarrollar la comprensión oral y compartir aportaciones con todo el grupo.
Distribución	En asamblea.
Recursos/materiales	PDI (Pizarra Digital Interactiva).
Desarrollo	La actividad consiste en mostrar a los alumnos y alumnas, los dientes de cada dinosaurio según si pertenece al grupo de carnívoro, omnívoro o herbívoro. Se mostrarán tres dientes de uno de cada de los grupos a los que pertenecen estas especies. A continuación, se hablará de sus características que se puede observar en el diente, estos son; los dinosaurios carnívoros presentan unos dientes afilados, cerrados y gran cantidad de dientes, mientras que los dinosaurios herbívoros son muy pocos afilados, pero grandes para poder arrancar las plantas. Y se comenta los dientes de los omnívoros, que son especiales, ya que muestran las dos combinaciones entre carnívoros y herbívoros (afilados para arrancar la carne y adaptados para poder masticar las plantas).

SESIÓN 5

ACTIVIDAD 8: LET'S CREATE OUR DINOSAUR TEETH

Objetivos	Desarrollar la creación, ejercitar la motricidad fina y conocer el aspecto del término trabajado (<i>teeth</i>).
Distribución	Primera parte en asamblea, luego se colocan de forma individual.
Recursos/materiales	Moldes de dientes de dinosaurios, harina, agua y papel para limpiar.
Desarrollo	En esta sesión se realiza nuestro diente de dinosaurio según el grupo y el tipo de dientes que presentan cada dinosaurio. Se realizará a través de un molde con una masa de harina. Primero se muestra la masa (ya realizada previamente por el docente), y se les explicará que se debe hacer. Una vez, sentados cada uno en la mesa, se repartirá un molde en forma de diente a cada uno y luego deberán moldear la masa dentro de la forma. Para obtener el resultado, se dejará secar para la siguiente sesión.

SESIÓN 6

ACTIVIDAD 9: THE HELPING LETTER, DINOSAUR TEETH

Objetivos	Fomentar la comprensión oral del inglés, motivar al alumnado, despertar el interés y desarrollar la expresión oral.
Distribución	Todo el grupo del aula.
Recursos/materiales	Carta escrita por el docente, tarjeta de diente, pintura, pinceles y dientes moldeados.

Desarrollo	<p>En esta actividad, se le enseña a los alumnos que el personaje de <i>Dora The Explorer</i> nos ha dejado una carta. En esa carta cuenta que el diente del dinosaurio ha desaparecido y hay que buscarlo por la clase porque el pterodáctilo lo ha robado y lo ha escondido y quiere que le ofrezcamos nuestra ayuda (de los alumnos y alumnas). Tras la lectura de la carta en grupo, se procederá a buscar por la clase una tarjeta con un diente de dinosaurio, en él aparecerá a quién pertenece (qué tipo de dinosaurio) y el color que aparece pintado. Una vez encontrado se pintará con pintura el diente realizado de molde en la anterior actividad.</p>
-------------------	--

ACTIVIDAD 10: HOW MANY TEETH DO WE HAVE?

Objetivos	Desarrollar el pensamiento lógico-matemático, identificar los símbolos de mayor, menor e igual, realizar las grafías de los números, ejercitar el trabajo cooperativo y aumentar el vocabulario relativo a los paleontólogos.
Distribución	Colocación de todo el grupo en asamblea. Posteriormente, se trabajará de manera individual.
Recursos/materiales	Dos cajas, folios, lápices, dientes de moldeado y símbolos de mayor, menor e igual.
Desarrollo	Tras pintar en la anterior actividad el diente. se trabajará la cantidad mediante la manualidad realizada. En esta actividad se realizará con todos los alumnos/as juntos, el docente cojera los dientes y colocará en cada caja una cantidad diferente a la otra. Por ejemplo, en una caja cinco dientes y en otra caja tres dientes y con los símbolos de mayor y menor, los alumnos deberán identificar qué cantidad es mayor que otra y colocar el símbolo

	<p>correspondiente. Después, se realizará una pregunta a todo el grupo empleando el personaje de Dora, ¿Qué número es más grande? ¿Cuál de ellos es?. Deben ayudar a Dora a realizarlo, cada alumno tendrá un folio y escribe qué número es y se pondrá en común.</p>
--	---

SESIÓN 7

ACTIVIDAD 11. DINOSAURS IN FOOTBALL

Objetivos	<p>Aprender características de dinosaurios, identificar la característica con su imagen (<i>teeth</i>), desarrollar el diálogo y la comprensión oral inglesa y relacionar concepto con imagen.</p>
Distribución	<p>En primer lugar sentados en asamblea y en segundo lugar de sentado de forma individual.</p>
Recursos/materiales	<p>PDI, fichas y lápices.</p>
Desarrollo	<p>Tras visualizar el video (al principio) del partido de los dinosaurios de <i>Dora The Explorer</i>, se enfocará la siguiente actividad con el contenido que ofrece en la visualización. Esta actividad consiste en relacionar los diferentes dientes con los dinosaurios que aparecen en el partido de fútbol. Para ello, los paleontólogos (los niños), deberán aprender cuál pertenece a cada uno. El maestro/a mostrará en la PDI cada diente y su respectivo dinosaurio al que pertenece. Además, se comenta alguna característica de ellos. Por ejemplo, el diente del T-rex es afilado (<i>sharp</i>). Para trabajar los conceptos (<i>sharp, pointed, strong and weak</i>) se realizará a través de preguntas; ¿Cómo son los dientes del T-rex? ¿Son iguales las de los carnívoros y herbívoros?. Tras la puesta en común, se reparte a los niños y niñas</p>

	fichas para trabajar los conceptos vistos previamente, deberán unir el diente con el dinosaurio.
--	--

ACTIVIDAD 12. HOW AM I?

Objetivos	Potenciar el vocabulario de las características de los dinosaurios, diferenciar las especies según la característica, identificar y relacionar palabra con imagen.
Distribución	En asamblea.
Recursos/materiales	PDI y tarjetas de imágenes de dinosaurios y palabras.
Desarrollo	Tras aprender en la anterior actividad las características de los dientes de cada especie. En esta actividad se mostrará las características generales de cada dinosaurio del partido de fútbol del video de <i>Dora The Explorer</i> , para su aprendizaje se aprenderá los conceptos básicos de los aspectos de cada uno, cogiendo como modelo a cada dinosaurio que aparece en el partido (T-rex, Brachiosaurus, Triceratops, Velociraptor..). Por ejemplo, el T-rex está de defensa y no de portero porque corre bastante, pero tiene las mano cortas no puede coger el balón (<i>shorts hands</i>), el Velociraptor está de portero porque es ágil y se desplaza rápidamente (<i>fast</i>) y así con los demás dinosaurios. A continuación, en asamblea el maestro mostrará las imágenes de los dinosaurios y con la parte mencionada como característica y los niños/as deberán colocar debajo de cada imagen el concepto/palabra (<i>short, tall, small, big, fast, slow</i>) que le definen.

SESIÓN 8

ACTIVIDAD 13. WHAT WE HAVE LEARNED

Objetivos	Repasar los contenidos trabajados en clase, ofrecer al alumno/a mejorar en su aprendizaje, ayudar a que el alumno observe su progresión y desarrollar su confianza.
Distribución	De forma individual.
Recursos/materiales	Fichas y lápices.
Desarrollo	<p>En esta actividad sirve como repaso de los contenidos aprendidos. Para su elaboración se dividirá la sesión en dos partes, en la primera parte los niños/as se colocarán en asamblea y se les preguntara qué es lo que los ha gustado de la temática de los paleontólogos, asimismo se preguntará qué es lo que menos les ha gustado y el porqué (para una mejora en un futuro). Tras la puesta en común de todos los niños y niñas, se procederá a continuar con la siguiente parte, en este apartado se realizará de manera individual, se retira a los niños para realizar unas fichas. En dichas fichas se muestran los conceptos aprendidos y con sus respectivos dibujos, los alumnos/as tienen que rodear los conceptos aprendidos en clase y luego colorear que dinosaurios han aparecido a lo largo de todas las actividades (ej: se ha visto el <i>T-rex</i>, <i>brachiosaurus</i>, <i>velociraptor</i>, <i>pterodáctilo</i>, <i>triceratops</i>, <i>mosasaurus</i> entre estos conceptos rodear cuál se han visto y aprendido en clase; así pues colorear los dinosaurios tras identificarlos).</p>

ACTIVIDAD 14. LOOK WHAT WE HAVE LEARNED!

Objetivos	Compartir el conocimiento con los demás, trabajar la expresión oral inglesa, fomentar la presentación en público y motivar a los niños y niñas a mostrar su capacidad comunicativa.
Distribución	Todo el grupo de clase.
Recursos/materiales	Recursos y actividades realizados durante las anteriores sesiones.
Desarrollo	Los niños de 4 años, mostrarán a las otras clases sus trabajos y lo aprendido sobre los dinosaurios, siendo ellos mismos los paleontólogos. Todo ello se deberá expresar en inglés, todo el grupo enseñará sus trabajos realizados a lo largo de todas las actividades y explicarán algún aspecto que les haya llamado la atención. Además de enseñar qué herramientas les han servido para llevar a cabo todo este trabajo y esfuerzo.

5.2.6. Temporalización

Esta Propuesta didáctica está planteada para llevarse a cabo a lo largo de un mes, en 8 sesiones en las que coinciden las horas de inglés (dos sesiones a la semana). Las sesiones se realizan solamente durante las horas de inglés, es decir, las actividades se llevarán a cabo durante esas horas. Cada semana se llevarán dos actividades en total contamos con 14 actividades. Estas tienen una duración de treinta y cinco minutos aproximadamente.

Seguidamente, se presenta la tabla de temporalización de las actividades de cada sesión:

ACTIVIDADES	DURACIÓN	SESIÓN
Actividad 1	20 minutos	Sesión 1
Actividad 2	30 minutos	Sesión 1
Actividad 3	30 minutos	Sesión 2
Actividad 4	20- 25 minutos	Sesión 3
Actividad 5	25-30 minutos	Sesión 3
Actividad 6	30-35 minutos	Sesión 4
Actividad 7	20-25 minutos	Sesión 4
Actividad 8	25-30 minutos	Sesión 5
Actividad 9	30 minutos	Sesión 6
Actividad 10	25-30 minutos	Sesión 6
Actividad 11	25-30 minutos	Sesión 7
Actividad 12	25-30 minutos	Sesión 7
Actividad 13	25-30 minutos	Sesión 8
Actividad 14	30-35 minutos	Sesión 8

Tabla 5. Duración y sesión que pertenece a cada actividad. Elaboración Propia.

5.2.7. Atención a la diversidad

Educar para la diversidad es un reto al que se enfrentan los profesionales de la educación. Por lo que nuestro deber como futuros docentes es saber y ser capaces de adaptar los objetivos de la enseñanza y aprendizaje a los sujetos con necesidades educativas especiales. En el aula de 4 años tenemos cuatro niños que presentan dificultades educativas; dos niños con trastorno específico del lenguaje (TEL), un niño con implante coclear y un niño con hiperactividad (TDAH). Es por ello que gracias a las plataformas que emplearemos como recurso para la enseñanza de la segunda lengua, se reforzará su dificultad mediante recursos audiovisuales que ejercitan la comprensión y expresión a través de la vista y el oído.

Finalmente, en el boletín oficial del estado, del ministerio de Educación y formación profesional, aplica que la educación inclusiva tiene como objetivo central de la agenda política, nacional e internacional. Parte de la convicción de que la educación es un derecho fundamental y pone el foco en los grupos que afrontan más barreras educativas”(BOE, 20/2022). Además, la Ley Orgánica 03/2020, de 29 de diciembre, considera la diversidad educativa como un elemento fundamental con el objetivo de atender a todo el alumnado con necesidades educativas” (LOMLOE, 03/2020 art.4.3).

5.2.8. Evaluación

En este apartado se presenta la evaluación que se llevará a cabo para determinar el nivel de aprendizaje en cada actividad diseñada. El proceso de evaluación es un método importante para determinar el aprendizaje de los alumnos y alumnas, la fase de adquisición y como es su proceso durante la actividad. Con esta herramienta pretendemos llevar el seguimiento y evaluar el proceso de aprendizaje para una posible mejora en la formación.

La utilización de sistemas de evaluación nos ayuda a mejorar en el proceso de enseñanza-aprendizaje que se realiza. Se ha mostrado que son útiles para el alumnado a aprender de sus errores y que los corrija.

A continuación, encontramos dos tablas de evaluación para el docente y el alumnado. Estas rúbricas de evaluación son empleadas por el docente para la evaluación de los alumnos y alumnas una vez realizadas las actividades, además que también el propio docente realizará una autoevaluación para comprobar en qué aspectos se debe mejorar. (Diríjase al anexo)

6. CONCLUSIONES

En este trabajo de fin de grado trata el tema de las plataformas *streaming* como recurso para la enseñanza del inglés. En primer lugar, se realizó una búsqueda documental sobre las diferentes teorías de diversos autores para comprender y conocer los diversos beneficios y funciones para conseguir un aprendizaje motivador con el fin de poder adecuar la propuesta a las necesidades del alumnado. En segundo lugar, se establecieron los objetivos que persigue la propuesta didáctica y se llevó a cabo una encuesta a los docentes del centro educativo, con el fin de corroborar la parte teórica y poder diseñar la propuesta didáctica.

Tras observar la falta de interacción de los alumnos por aprender el inglés en edades temprana, se procedió a diseñar una propuesta didáctica para ser llevada a la práctica dentro de las aulas de Educación Infantil, cuyos fines son la enseñanza de la lengua inglesa de forma interactiva usando las TIC, cumpliendo de esta forma dos de los objetivos establecidos por el Ministerio de Educación y Formación Profesional. Para lograr el objetivo propuesto, se hizo una búsqueda y estudio sobre el contenido ofrecido por las distintas plataformas y posteriormente se han extraído aquellos recursos audiovisuales que encajan con lo establecido en el currículum. En el caso de esta propuesta y para poder diseñar, se ha seleccionado la plataforma ClanTV y de allí se ha extraído material de la serie Dora La Exploradora para su uso como material didáctico en clase. De esta forma se logra despertar el interés y motivación de los alumnos por aprender el idioma y participar en las diferentes actividades en clase, tomando como referencia los personajes de la serie.

La Propuesta Didáctica emplea algunos episodios de Dora La Exploradora en las actividades acorde a la temática que desarrolla la Unidad didáctica. Todas las actividades diseñadas tratan sobre un único tema, “Los Paleontólogos”, no obstante, se trabajan diversos contenidos y campos en relación con los paleontólogos y los dinosaurios. En cada sesión se encuentran diversas actividades que tocan diferentes campos como las partes del cuerpo, los tipos de dinosaurios o elementos propios que utilizan los paleontólogos diseñados algunos a partir de los episodios. Todas estas actividades que configura la propuesta, tiene como finalidad aprender el inglés de forma

interactiva e integrar el desarrollo de la psicomotricidad, la imaginación y el trabajo cooperativo para romper con la monotonía y crear actividades diferentes. También, mejorar las destrezas comunicativas del inglés como comprensión y expresión oral, identificación de diferentes sonidos y mejorar la fonética.

Asimismo, las actividades diseñadas buscan hacer del alumnado el protagonista de su propio proceso de aprendizaje, ya que se pretende que el alumno desarrolle un rol activo y responsable en su formación educativa, además que se les permite desarrollar la habilidad de autonomía, iniciativa, toma de decisiones y la capacidad de resolver problemas. Esto se demostrará cuando el alumnado realice las actividades y comparta sus conocimientos sobre los contenidos a trabajar, adquiridos previamente del contenido audiovisual propuesto.

6.1. LIMITACIONES Y FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

A pesar de que no se ha podido llevar a la práctica esta propuesta durante el periodo de prácticas por falta de tiempo por parte del centro, pero podría tener éxito según lo observado durante ese periodo y los resultados de la encuesta realizada al colectivo de profesorado, que gracias a los resultados obtenidos se ha podido aportar información para la guía a diseñar la propuesta adecuada al método que emplean en el centro. También el contexto del aula en la se ha centrado para su diseño, ha ayudado bastante, ya que se trata de un centro educativo inscrito en el programa *British Council*, teniendo las clases impartidas en inglés.

De igual forma, cabe destacar que aunque esté diseñada para el segundo ciclo, puede ser adaptada a otros niveles, teniendo en cuenta el grupo y el alumno, puesto que cada grupo presenta necesidades diferentes. Por lo tanto, sería necesario realizar cambios en los contenidos y objetivos que se quieren alcanzar.

Por último, se trata de una propuesta didáctica que se puede llevar a la práctica dentro de las aulas de Educación Infantil, en ella no solo se desarrolla el aprendizaje del inglés, sino que también, los alumnos desarrollan diversas destrezas del idioma como la comprensión y la expresión oral. Con ello se pretende obtener resultados óptimos sobre

el desarrollo del idioma de los alumnos mediante el uso de materiales y nuevas estrategias motivadoras. Para ello, se debe cumplir los objetivos principales propuestos en este TFG, que son cumplir con los requisitos propuestos para la finalización del grado, adquirir un conocimiento teórico sobre la temática del estudio y despertar la motivación por el aprendizaje del inglés en diferentes aulas, tanto convencionales como bilingües de Educación Infantil.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso-Arroyo, A., Navarro-Molina, C., López-Gil, J. M., de Dios, J. G., & Aleixandre-Benavent, R. (2015). Comunicación científica (XXVIII). Nuevas formas de difusión de contenidos: streaming, webcasting y podcasting. *Acta pediátrica española*, 73(10), 278-283.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6014974>
- Arruti, A., Paños-Castro, J., & Korres, O. (2020). Análisis de contenido de la competencia digital en distintos marcos legislativos. *Aloma: revista de psicología, ciències de l'educació i de l'esport Blanquerna*, 38(2), 149-156.
<https://www.raco.cat/index.php/Aloma/article/view/378541>
- Becerro, S.D.(2009). Introducción a las plataformas virtuales en la enseñanza. *Temas para la educación: Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 2, 1-7.
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4920.pdf>
- Bermúdez Jiménez, J.R., y Y.J. Fandiño Parra (2012). El fenómeno bilingüe: perspectivas y tendencias en bilingüismo. *Revista de la Universidad de La Salle*, (59). <https://ciencia.lasalle.edu.co/ruls/vol2012/iss59/8/>
- BOE-A- 2022-1654 Real Decreto, 95/2022, de febrero por la que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. (s/f). Boe.es. Recuperado el 21 de mayo en <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/02/01/95/con>
- Castillo, D. A. Q., y Álvarez, C. A. E. (2021). Estrategia metodológica para la aplicación de plataformas educativas en Educación General Básica. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 597-615.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8040142>
- Chávez-Zambano, M. X., Saltos-Vivas, M. A., & Saltos-Dueñas, C. M. (2017). La importancia del aprendizaje y conocimiento del idioma inglés en la enseñanza superior. *Domino de las Ciencias*, 3(3mon), 759-771.
<https://dominiodelasciencias.com/index.php/es/article/view/707>

Currás, M. P., Martínez, M. J. B., & Mellado, M. L. (2019). Formación del profesorado de Programas Bilingües en centros de Educación Primaria en la Región de Murcia. *Revista de investigación en educación*, 17(2), 69-85.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7284990>

Evaluar Recursos Educativos . (s/f). INTEF. Recuperado el 19 de marzo de 2023, de

<https://intef.es/recursos-educativos/educacion-digital-de-calidad/une-71362/>

Fernández-Río, J., Hortigüela Alcalá, D., & Pérez Pueyo, Á. (2017). Educación bilingüe, *streaming* y metas sociales en estudiantes de secundaria: Bilingual education, streaming and secondary education students social goals. Ministerio de Educación. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6032045>

Frigols Martín, M.J., & Marsh, D. (2014). *Informe de evaluación externa. Programa CLIL de la Consejería de Educación, Universidades y Sostenibilidad de Canarias*. Gobierno de Canarias, Consejería de Educación, Sostenibilidad y Universidades.

<https://www.google.com/url?q=https://consejoescolardec Canarias.org/&sa=D&source=docs&ust=1685953402985112&usg=AOvVaw2SasLjLHuQ4mqpqmGRm6vK>

Galeana, L. (2006). Aprendizaje basado en proyectos. *Revista Ceupromed*, 1(27), 1-17.

<https://500historias.com/lecturas/El-aprendizaje-basado-en-proyectos.pdf>

García Alvarez, B. (2021). Las Plataformas Audiovisuales de *Streaming* y la competencia. *Revista de Estudios Europeos*. 78, 203-223.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7980455>

García-Valcárcel, A., Tejedor, F.J., & López-Meneses, E. (2018). El uso de las plataformas virtuales en la educación: impacto en la motivación y el rendimiento académico. *Revista de Investigación Educativa*, 36(1), 139-154.

García Mayo, M.P., García Lecumberri, M.C., & Lasagabaster, D. (2017). Teaching English as a foreign language to young learners: A European perspective.

Springer. <https://link.springer.com/book/10.1057/9781137023230>

- García Pastor, M., & López-Ruiz, M. (2018). Aulas bilingües en Educación Infantil: Análisis de la situación actual y propuesta de mejora. *Revista de investigación en Educación*, 16(2), 69-84.
- Gros Salvat, B., Sancho Vinuesa, T., Borges Sáiz, F., Bautista Pérez, G., García González, I., López Pérez, C. & Lara Navarra, P. (2011). Evolución y retos de la educación virtual: construyendo el e-learning del siglo XXI. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/66735>
- Herruzo Martínez, S., & Jiménez Bravo, I. (2021). Videojuegos: Análisis exploratorio del género jugado y sus conexiones con la plataforma de transmisión en vivo Twitch. https://www.uco.es/docencia_derecho/index.php/RAYDEM/article/viewFile/272/338
- Hernando García-Cervigón, A. (2021). Nuevos discursos en el español contemporáneo. *Nuevos discursos en el español contemporáneo*, 1-288. https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/58048/revistas_uva_es_redd_articulo_view_7180_5148.pdf?sequence=3
- Jaimechango. (18 de julio de 2019). *La importancia del inglés en la educación*. SlideShare. <https://es.slideshare.net/jaimechango>
- Labarca, U. H. (2021). Music streaming and its consequences within the dynamics of power, consumption and creation. *Teknokultura*, 18(1), 3-12. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7739314>
- Lara, D.C.P., & Gómez, V.J.G. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje del estudio social. *Sociedad & Tecnología*, 3(2), 2-10. <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/62/414>
- Los medios audiovisuales en el aula. Selección de recursos . (s/f). INTEF. Recuperado el 19 de marzo de 2023, de <https://intef.es/Noticias/los-medios-audiovisuales-en-el-aula-seleccion-de-recursos/>

- Ley Orgánica 03/2020 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/con>
- Machin Hernández, V del C. (2023). El uso de películas como herramienta complementaria para mejorar la expresión oral del idioma inglés. *Ciencia Latina Revista multidisciplinar*, 7(1), 1316-1336.
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/4483/6863>
- Martínez-Bahena, E., López-Escogido, D., Escamilla-Regis, D., & Álvarez-Monroy, L. M. (2017). La importancia de las plataformas educativas virtuales como herramienta de apoyo a la educación tradicional. *Revista de Tecnología y Educación*, 1(1), 16-24.
https://www.ecorfan.org/republicofperu/research_journals/Revista_de_Tecnologia_y_Educacion/vol1num1/Revista_de_Tecnolog%C3%ADa_y_Educaci%C3%B3n_V1_N1.pdf#page=23
- Martinez Martinez, S. y Hunt Gómez, C.I. (2020). Uso de aplicaciones online para plataformas *streaming*: Language Learning with Netflix. *Belo Horizonte*. 13 (3), 63-78. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8284888>
- Martinez Garcia, A. (2012). Las estrategias 360 grados como futuro posible para la creación de contenidos. El caso de Jelly Jamm. Universidad de Sevilla. Departamento de Audiovisual, Publicidad y Literatura.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6058799>
- Mayoral-Valdivia, P. J. (2016). Estrategias didácticas para la enseñanza del idioma inglés a niños de preescolar: el caso de un colegio en Colima, México.
<https://rei.iteso.mx/handle/11117/3790>
- Moreno, I. M., & Rosell, M. D. M. R. (2019). Producción audiovisual infantil española: ‘Pocoyó ‘Jelly Jamm Como referentes de series de animación educativas para el 2º ciclo de Educación Infantil. *Index. Comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada*, 9(3), 237-260.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7456524>

- Mora Jara, J.C., & Olaya Amaya, M.I. (2016). Las TIC en la enseñanza del inglés en preescolar. Recuperado de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/935/OlayaAmayaMarthaIsabel.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Palomo-Fraga,G (2017). La motivación en la educación bilingüe: reflexiones y propuestas pedagógicas a partir de un estudio de caso. *International Journal of Educational Research and Innovation (IJERI)*,7, 214-225. <https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/2330/1895>
- Peralta, D., & Guamán, V. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Sociedad y Tecnología*, 3(2). 2-10. <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/62/414>
- Pérez, B. M. (2021). Streaming: ventajas, desafíos y oportunidades de las radiotelevisiónes para captar audiencias. *Revista de Ciencias de la Comunicación e Información*, 45-65. <https://www.revistaccinformacion.net/index.php/rcci/article/view/85/244>
- Pérez, MR, & García, SO (2017). Claves metodológicas para garantizar el aprendizaje de un 2 o idioma (inglés) en la etapa de educación infantil. *El bilingüismo a debate: actas del IV Congreso Internacional de Enseñanza Bilingüe en Centros Educativos* , 26. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7235293>
- Reyes-Maldonado, N.M., & Chaparro-García, F. (2013). Metodologías activas para la enseñanza de las Normas Internacionales de Información Financiera en un ambiente virtual de aprendizaje. *Cuadernos de Contabilidad*, 14(SPE36), 1147-1182.
- Rodríguez López, B. (2004). Técnicas metodológicas empleadas en la enseñanza del inglés en Educación Infantil: estudio de caso. *Didáctica (lengua y Literatura)*. <https://revistas.ucm.es/index.php/DIDA/article/view/DIDA0404110151A/19352>
- Rodríguez, M. D. M. (2008). Análisis de la programación infantil de la televisión digital terrestre (Doctoral dissertation, UNED. Universidad Nacional de Educación a

Distancia).

<https://produccioncientifica.ucm.es/documentos/5f63fc8929995274fc8e87fa>

Ruiz Sanchis, L. (2012). Recursos pedagógicos para la introducción de la esgrima en el ámbito escolar . Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=129643>

Sánchez-Labela Martín, I. (2016). La calidad de los dibujos animados en internet. Clan RTVE, Neox kids y Boing: plataformas de entretenimiento para el público infantil. Index. Comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada, 6 (2), 173-190.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5511322>

Silva Quiroz, J., & Maturana Castillo, D. (2017). Una propuesta de modelo para introducir metodologías activas en educación superior. Innovación educativa (México, DF), 17(73), 117-131.

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s1665-26732017000100117

Viñas, M. (2017). La importancia del uso de plataformas educativas. Letras.

http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/61390/Documento_completo_.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Wall, T. (2017). La radio musical entra a internet. post (s), 3.

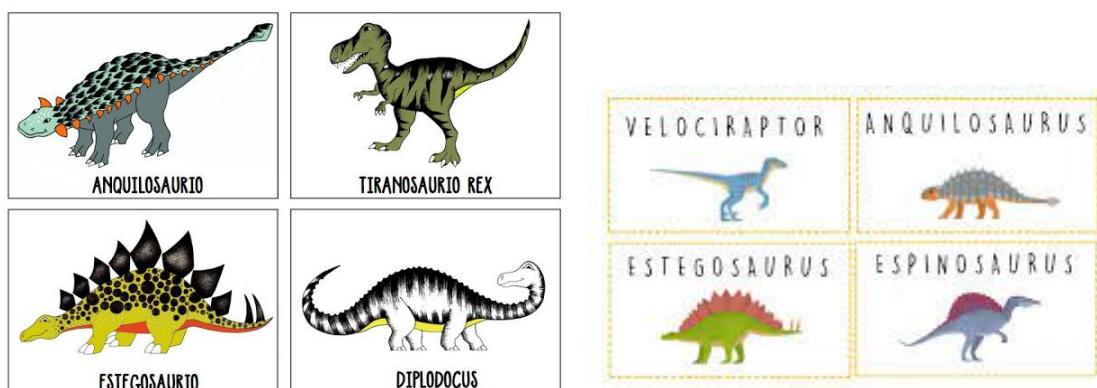
<https://revistas.usfq.edu.ec/index.php/posts/article/view/997>

8. ANEXOS

Anexo. Preguntas propias del Cuestionario

1. ¿Conoces este término?
2. En caso de respuesta afirmativa, por favor, define de forma breve los aspectos a los que tú crees que hace referencia el concepto.
3. ¿Has utilizado alguna plataforma en cursos anteriores?.
4. En caso de respuesta afirmativa, por favor, indique cuál de ellas ha empleado.
5. ¿Crees que son útiles las plataformas como recurso educativo?
6. En caso de llevar a cabo tus sesiones a través de ellas, ¿Crees que podrían motivar al alumnado en su aprendizaje?.
7. Desde tu punto de vista, ¿Qué importancia crees que tienen los recursos audiovisuales para la adquisición de una segunda lengua?.
8. ¿Plantearías futuras actividades tomando como apoyo una serie de la plataforma ClanTv?.
9. ¿Crees que Dora la Exploradora, es apta para emplearla como apoyo en actividades para enseñar inglés?.
10. ¿Consideras este recurso beneficioso para los alumnos/as que presentan necesidades educativas?.

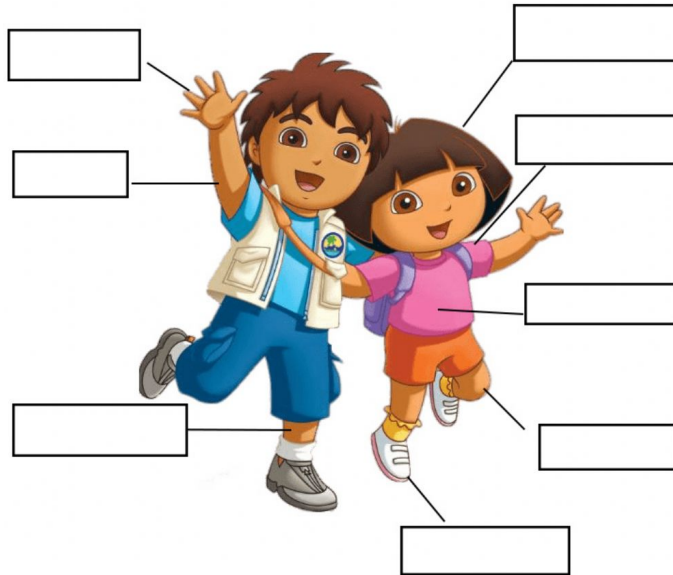
Anexo. Material necesario para la sesión 1



PARTS OF THE BODY

WITH DORA THE EXPLORER

DRAG AND DROP



SHOULDERS

STOMACH

FEET

LEGS

KNEES

HANDS

ARMS

HEAD

Link: <https://youtu.be/u6dw1w0ZOcg>

Anexo. Ficha para la sesión 2

¿QUIÉN INVESTIGA SOBRE LOS DINOSAURIOS?



PALEONTÓLOGO

A L O P N
Ó T L O G E

Anexo. Evaluación del alumnado

CRITERIOS	NO CONSEGUIDO	CONSEGUIDO
Reconoce el vocabulario. Entiende el vocabulario que se usa en la actividad y trata de comprenderlo.		
Comprende el vocabulario en el contexto. Además de reconocer las palabras, también entiende el significado en el tema usado.		
Relaciona las ideas de la actividad propuesta con otras de actividades anteriores.		
Recuerda y compara las ideas adquiridas de la actividad con otras ideas de otras.		
Interioriza el conocimiento adquirido y lo manifiesta en futuras ocasiones.		
Reconocimiento de letras y palabras.		
Aprende y repite canciones, ritmos y bailes sencillos.		
Pone en práctica el conocimiento adquirido.		
Participa en diálogos escuchando y respetando el turno de palabra.		

Anexo. Evaluación del docente

CRITERIOS	NO CONSEGUIDO	CONSEGUIDO
Se ha explicado de manera comprensible las instrucciones.		
Se han utilizado los materiales adecuados en cada actividad.		
Se ha respetado la duración en cada actividad.		
Se han realizado las actividades de manera lúdica.		
Se ha integrado a todo el grupo.		
Se ha tenido en cuenta a los alumnos/as con necesidades educativas.		
Se ha expresado en inglés durante la actividad.		