



Universidad de Valladolid

Facultad de Educación y Trabajo Social

TRABAJO FIN DE GRADO

Aventuras digitales en el aula: innovando la enseñanza del inglés en 5º de Educación Primaria

CURSO ACADÉMICO 2023/2024

Presentado por Sergio Arroyo Salviejo

Para optar al Grado de Educación Primaria por la Universidad
de Valladolid

Tutelado por Mariam Gevorgyan Grigoryan

RESUMEN

La incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) en el desarrollo de la sociedad supone un incremento en los canales de comunicación y colaboración, así como de un medio de enriquecimiento en la trayectoria académica de los estudiantes. Durante el proceso de enseñanza de una lengua extranjera (LE), el docente debe facilitar la adquisición de conocimientos mediante el empleo de múltiples recursos, entre ellos los digitales. Para aplicarlo de manera eficiente, este trabajo examina, inicialmente, el concepto de TICs y sus beneficios y desventajas. A continuación, ofrece una revisión de la medida en que se utilizan las TICs en el aula de LE y la integración curricular de las mismas. Posteriormente, contribuye al campo de la educación proporcionando una secuencia didáctica titulada "TIC TAC Learning Adventure" diseñada para estudiantes de 5º curso de Educación Primaria y aplicable en un contexto real.

Palabras clave: TICs, integración, educación, inglés

ABSTRACT

The incorporation of Information and Communication Technologies (ICT) in societal development leads to an increase in communication and collaboration channels, as well as a means of enriching students' academic trajectories. During the process of teaching a foreign language (FL), the teacher must facilitate the acquisition of knowledge through the use of multiple resources, including digital ones. To apply this efficiently, this work initially examines the concept of ICT and its benefits and disadvantages. It then offers a review of the extent to which ICT is used in the FL classroom and its curricular integration. Subsequently, it contributes to the field of education by providing a didactic sequence titled "TIC TAC Learning Adventure," designed for 5th-grade primary education students and applicable in a real context.

Keywords: ICTs, integration, education, English

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. JUSTIFICACIÓN	2
3. OBJETIVOS	3
4. MARCO TEÓRICO	3
4.1 LAS TICs	3
4.1.1 Características	3
4.1.2 Integración Curricular de las TICs	4
4.1.2 (Des)ventajas de su uso	8
4.2 IMPLICACIONES DEL USO DE LAS TICs EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE INGLÉS COMO LE	11
4.2.1 El Método Comunicativo	12
4.2.2 El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)	13
4.2.3 Flipped Classroom	14
4.2.4 Aprendizaje Colaborativo	16
5. PROPUESTA DIDÁCTICA: ‘TIC TAC LEARNING ADVENTURE’	17
5.1 Justificación	17
5.2 Contextualización	18
5.3 Objetivos de etapa	20
5.4 Competencias Clave y Competencias Específicas	21
5.5 Metodología	22
5.6 Contenidos	23
5.7 Evaluación	24
5.8 Situación de Aprendizaje	24
5.8.1 Sesión 1	24
5.8.2 Sesión 4	25
5.8.3 Sesión 7	26
5.8.4 Sesión 8	26
6. CONCLUSIONES	27
7. REFERENCIAS	29
8. ANEXOS	30

1. INTRODUCCIÓN

“Los centros educativos españoles eliminan los dispositivos digitales de las aulas de primaria para renovarlo por libros de texto tradicionales”. Existen países que ya han comenzado a erradicar la tecnología en las aulas, como en Suecia, debido a los resultados que muestran los informes del estudio PIRLS (Progress in International Reading Literacy Study). En España, el Programa para la evaluación de Estudiantes (2023), también conocido como Programme for International Student Assessment (PISA), nos indica que nuestro país ha sufrido un desplome debido a las distracciones que generan en los estudiantes el uso de las tecnologías en el aula.

Antes de examinar la propuesta didáctica, es de vital importancia hacer una síntesis de las investigaciones previas sobre el tema en cuestión. En el sistema didáctico actual, en las clases de Educación Primaria es fundamental e imprescindible tratar de preparar a los alumnos para el futuro. La sociedad actual no para de verse afectada por unos cambios constantes, donde cobra mucha importancia las llamadas “TICS” (Tecnologías de la Información y la Comunicación). Las TICs las son los recursos y herramientas digitales/tecnológicos que utilizamos en el proceso de adquisición, distribución y administración de la información y de los contenidos.

Hay diferentes estudios cuyo punto de referencia es el uso de las TICs en el aula de Lengua Extranjera en Educación Primaria. A partir del análisis de las investigaciones revisadas, podemos identificar que, existe un debate significativo en torno a la integración de las TICs en la educación. Estas investigaciones carecen de una evaluación exhaustiva sobre la implementación práctica en contextos educativos específicos. Además, no abordan suficientemente cómo superar las barreras prácticas y psicológicas que enfrentan los docentes al integrar la tecnología en sus prácticas pedagógicas.

Nuestro estudio, por tanto, se centrará en llenar estos vacíos al examinar las percepciones de los docentes y las estrategias efectivas y contextuales que pueden facilitar una implementación exitosa de las TICs en el aula de lengua extranjera.

A pesar de los avances en la investigación del uso de las TICs en Educación Primaria, es evidente que existen debilidades y vacíos significativos que debemos abordar, tales como la escasa oportunidad de participación de centros rurales, la evaluación a largo plazo o la falta de datos longitudinales (M. Esteve y Ignacio Pozo, 2008).

Conocidas las demandas actuales de los estudiantes de Educación Primaria, este trabajo aporta una visión en el campo educativo por ofrecer una propuesta con el uso de las TICs.

Es esencial tratar de optimizar todo el potencial de nuestros estudiantes y prepararlos para que puedan tener las herramientas digitales para solventar los problemas que nos prepara el siglo XXI.

Su importancia es innegable ya que se ha demostrado que el contacto con las TICs desde edades tempranas permite desarrollar la capacidad comprensiva, fomentar el pensamiento crítico (Jenkins, 2009), trabajar la resolución de conflictos (Jonassen, 2000), favorecer la competencia comunicativa y asistir en la adaptación a los cambios de la sociedad, entre otros mediante un amplio repertorio de recursos interactivos (Castells, 1996).

2. JUSTIFICACIÓN

Uno de los eventos más importantes de la última década ha sido la aparición de las TICs en las aulas de EP. Sin embargo, en algunas ocasiones, entre los agentes del sistema didáctico no existe un acuerdo para implantar dichos elementos digitales de manera adecuada.

Hace algunos años, los docentes de Educación Primaria no utilizaban las TICs debido a una falta de medios necesarios. Sin embargo, con el paso del tiempo, ha surgido la necesidad de emplear estos recursos. A pesar de esto, no todos los docentes saben cómo utilizar las TICs, ya sea por falta de formación o por carecer de conocimientos para implementar estrategias digitales que beneficien al grupo-clase.

La realidad es que muchos centros han evolucionado a una velocidad notoria y en la actualidad, han habilitado espacios destinados al uso exclusivo de las tecnologías. Además, también se ha destinado un gran presupuesto a mejorar los materiales y equipos que permiten el uso y acceso a estas nuevas tecnologías.

Como futuros docentes debemos comprender que las TICs son esenciales en esta nueva era de la educación debido a su carácter beneficioso en varios ámbitos, entre los cuales se encuentran el personal o el profesional, aparte del académico. Por todo ello, debemos hacer un uso correcto de las mismas y, de esta manera, satisfacemos las necesidades actuales.

La sociedad ha ido evolucionando hasta llegar al punto de que las noticias acerca de dispositivos y descubrimientos tecnológicos están a la orden del día. Además, se han dejado de lado el uso exclusivo de libros de textos para introducir la tecnología de diversas maneras. La tecnología nos genera además múltiples beneficios en el aula como es el caso de adquirir y transformar contenidos, compartir información con compañeros, solventar dudas y buscar recursos multimedia que refuercen el aprendizaje. Además, existe en la actualidad una tendencia en la población a lamentar no haber recibido educación tecnológica tras su periodo en EP.

Para abordar los desafíos y maximizar las ventajas de las TICs, esta propuesta implementará una secuencia innovadora en el aula de Lengua Extranjera (LE). Dicha propuesta incluirá actividades interactivas y colaborativas mediante el uso de herramientas multimedia y plataformas de aprendizaje en línea. Además, se proporcionará a los estudiantes recursos y estrategias para integrar la tecnología de manera efectiva en sus prácticas diarias.

3. OBJETIVOS

El objetivo general de este trabajo es generar una propuesta didáctica que fomente la integración de las TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera en Educación Primaria.

Los objetivos específicos para tratar el tema anteriormente mencionado son los siguientes:

- **Analizar el currículo de inglés de Educación Primaria:** Identificar los contenidos y competencias específicas del currículo de inglés para determinar áreas donde las TICs puedan integrarse de manera efectiva.
- **Identificar herramientas y recursos digitales:** Explorar y seleccionar herramientas digitales y recursos en línea adecuados para apoyar la enseñanza y el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.
- **Establecer estrategias didácticas con TICs:** Diseñar actividades y materiales didácticos que incorporen las TICs de manera integral y que promuevan el desarrollo de habilidades lingüísticas en el aprendizaje del inglés.
- **Contrastar la estrategia didáctica:** Aplicar la estrategia didáctica diseñada en sesiones de clase reales de inglés en Educación Primaria, asegurando la adecuada utilización de las TICs por parte de los estudiantes y evaluando su impacto en el aprendizaje.
- **Examinar los resultados:** Evaluar el rendimiento de los estudiantes y la efectividad de la estrategia didáctica en el desarrollo de competencias lingüísticas en inglés. Basándose en la retroalimentación obtenida, realizar ajustes y mejoras en la estrategia para optimizar su aplicación futura.

4. MARCO TEÓRICO

4.1 LAS TICs

4.1.1 CARACTERÍSTICAS

Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación se desarrollan en función de los avances científicos relacionados con o producidos en los ámbitos de la informática y de las telecomunicaciones.

A su vez las TICs son un conjunto de tecnologías que facilitan y permiten el acceso, la producción y el trato de información encontrada en diversos tipos de códigos.

Para trabajar mediante las TICs, el dispositivo más frecuente y por lo tanto más utilizado es el ordenador. A través del ordenador nos adentramos en el mundo del Internet el cual aporta a la sociedad en su conjunto un gran salto a la hora del tratamiento de la información.

“Las TICs encuentran su papel dentro del ámbito de la Didáctica y de otras ciencias aplicadas de la Educación, refiriéndose al diseño, desarrollo y aplicación de recursos en procesos educativos, no únicamente en los procesos instructivos, sino también en aspectos relacionados con la Educación Social y otros campos educativos. Estos recursos se refieren generalmente a los recursos de carácter informático, audiovisual, tecnológicos, del tratamiento de la información y los que facilitan la comunicación”. (Bartolomé, 2004)

“En líneas generales podríamos decir que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones. Estos giros se producen de manera interactiva e interconexiónadas, lo que le permite conseguir nuevas realidades comunicativas” (Cabrero 1998, 198)

Las TICs tienen una serie de elementos comunes según Cabrero (1998):

- Inmaterialidad: Con esto se quiere decir que la información que obtenemos a través de las TICs debe poder transportarse de forma clara e instantánea a otros lugares del mundo.
- Interactividad: Esta cualidad es considerada la más imprescindible dentro del ámbito de la educación. Las TICs permiten al usuario que las utiliza establecer una relación entre la persona y el dispositivo digital utilizado. La interactividad permite adaptar los recursos a las necesidades y preferencias del sujeto (usuario).
- Interconexión: Las TICs deben permitir establecer conexiones a partir de dos tecnologías y nos proporcionan nuevas posibilidades a través de su uso.
- Instantaneidad: Las redes de comunicación y su integración en el ámbito informático, han permitido el uso de servicios que fomentan la comunicación y la transmisión de forma rápida de la información.

4.1.2 INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LAS TICs

En la actualidad nos encontramos inmersos en un mundo digitalizado y en constante evolución donde las TICs están adquiriendo una relevancia significativa, por lo que los docentes se están viendo forzados a incorporar estas tecnologías en el proceso educativo de la enseñanza.

En el artículo 10 del DECRETO 38/2022, 29 de septiembre, se hace referencia a que las TICs deben integrarse en todas las áreas que se imparten en el centro docente y

además se debe dar a conocer cómo utilizarlas de manera éticamente correcta y responsable.

Adentrándonos en cada área podemos observar y percatarnos de la importancia que tienen las TICs dentro del currículo. En el currículo existen unas competencias y entre ellas destacaremos la Competencia Digital.

Esta competencia implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales. Todo esto se destina para el aprendizaje y para la participación en la sociedad y que se desarrolla a través de las diferentes áreas y materias con un enfoque transversal.

Esta competencia está redactada para trabajar el objetivo de disminuir la brecha digital y para dar respuesta a los retos educativos de la alfabetización digital, el uso responsable y la adaptación al cambio.

Trabajando esta competencia digital se va a fomentar un aprendizaje digital. Este aprendizaje digital nos va a permitir combinar entornos presenciales y virtuales, uso de elementos digitales en múltiples actividades y establecer estrategias metodológicas.

Todo esto está enfocado a apoyar los procesos de enseñanza y a la atención a la diversidad, favorecer el desarrollo del DUA (Diseño Universal de Aprendizaje) con diferentes formas de alcanzar la información, expresar los contenidos e implicar a todo el alumnado en su proceso de formación educativa.

La competencia digital recogida en la LOMLOE se concreta en cinco descriptores operativos que son los siguientes:

- Alfabetización en información y datos
- Comunicación y colaboración en línea
- Creación de contenidos digitales
- Seguridad digital
- Resolución de problemas.

Los descriptores operativos anteriormente mencionados podrían acercarse al concepto de integración de las TICs en el aula. No obstante, utilizar las tecnologías no implica integrarlas de manera curricular y eficiente en la misma. Es por ello que debemos hacer una distinción entre los términos integrar y utilizar.

El concepto de usar las TICs hace referencia a utilizarlas para diversos fines y a través de diversos dispositivos, pero sin un propósito o intención de aprender un contenido.

Por otro lado, la integración curricular de las TICs implica utilizarlas con el objetivo de aprender un concepto, un contenido, un proceso o una disciplina curricular. Al integrar las TICs hacemos especial hincapié en el proceso de aprendizaje y en cómo la utilización de las TICs nos ayuda a ello, pero siempre teniendo la idea clara de que la base es el proceso de aprendizaje y no en las TICs. Con el concepto de integrar se implica de manera imprescindible el uso curricular de las TICs.

La integración curricular de las TICs es el proceso de hacerlas en su totalidad parte esencial del currículo participando de manera activa en el proceso de la formación de la personalidad y la didáctica del aprender.

La integración curricular de las TICs tiene una serie de pautas generales.

Usar tecnologías para planificar estrategias que ayuden en el proceso de aprendizaje Este punto implica aprovechar las capacidades de las tecnologías digitales para planificar e implementar métodos pedagógicos adaptados a las necesidades de los alumnos.

En el libro *Trends and Issues in Instructional Design and Technology* de Thomas Reeves y John Dempsey (2001) se discute cómo las tecnologías emergentes pueden ser aplicadas en el diseño de estrategias educativas efectivas, subrayando la importancia de utilizar tecnologías para adaptar los estilos y ritmos de aprendizaje.

Utilizar las tecnologías en el aula con el objetivo que sirvan de apoyo. John Hattie en su obra 'Visible Learning' (2009) destaca la importancia de utilizar tecnologías de manera efectiva para mejorar los resultados educativos y el compromiso de los estudiantes.

Usar las tecnologías como parte del currículo y para aprender el contenido dentro de un área.

Marc Prensky en su obra 'Digital Game-Based Learning' (2001) destaca la importancia de tecnologías digitales para mejorar la comprensión y el compromiso de los estudiantes con el contenido curricular. Argumenta que las tecnologías deben ser vistas como parte integral del proceso educativo que permita a los estudiantes facilitar su trabajo en diversas áreas de conocimientos.

Usar las tecnologías dentro del software educativo. El software educativo es todo aquello que se utiliza para utilizar programas informáticos que se han diseñado para ser utilizados como medios didácticos para tratar de ayudar en el proceso de enseñanza y de aprendizaje (V. Caccuri, s.f.).

Actualmente, se ha permitido crear programas informáticos que han promovido un aprendizaje basado en la interacción a través de la utilización de recursos multimedia como videos, juegos interactivos, sonidos e imágenes.

Como podemos observar la integración de las TICs abarcan un abanico muy amplio de conceptos por lo cual debemos acotar estas pautas para diferenciar de lo que no es integrar las TICs.

Una vez ya conocemos lo que implica integrar las TICs, nos vamos a enfocar en conceptos que son de vital importancia clarificar para saber que prácticas no se consideran integración. Muchas personas consideran de manera errónea que integrar las TICs en el aula abarca las siguientes prácticas:

- Instalar ordenadores en el aula sin dar la oportunidad a los profesores de conocer el uso y la integración que conllevan las TICs.

- Llevar a los alumnos al aula de informática sin un propósito final visible.
- Utilizar tiempo sobrante de la clase para que los alumnos trabajen con la computadora de manera libre.
- Usar programas donde se vean recogidos los intereses de los alumnos, pero donde no exista relación alguna con áreas del curriculum.

Una vez tenemos claros estos conceptos deberemos hacer una última distinción entre la integración curricular de las TICs y la Integración de las TICs.

Cuando hablamos de la integración curricular de las TICs nos referimos a la importancia de integrar las TICs en el aula, pero con el foco puesto en el aprendizaje, la acción pedagógica y como las TICs nos ayudan a su consecución. Por otro lado, cuando hablamos de integración de las TICs al curriculum el foco está puesto en la tecnología, sin un objetivo curricular de aprendizaje planificado previamente, el cual está especialmente ligado con el concepto de usar las TICs que se mencionara a continuación.

Sabiendo ya todo lo que implica la integración curricular de las TICs se pueden distinguir tres niveles para llegar a ella. Esos 3 niveles son el apresto, el uso y la integración.

Hacer apresto de las TICs significa realizar las primeras búsquedas en el conocimiento de las TICs y de su uso. En este punto el centro educativo en cuestión está centrado en superar los miedos a utilizar las TICs en el aula, pero no implica un uso educativo. Es decir, el centro simplemente quiere utilizar las TICs para dar una iniciación a los estudiantes en el mundo digital.

Para usar las TICs debemos conocerlas y utilizarlas en diversas tareas y funciones, pero lo cierto es que carece de un propósito curricular apreciable. Usar las TICs a su vez implica que los profesores posean una cultura en el mundo de la informática y tengan la capacidad de transmitirla a los estudiantes.

Las tecnologías se usan, pero su finalidad no se adentra en la construcción del aprender y se limita a tener una participación meramente observadora en el aprendizaje y en la cognición. Las tecnologías no son usadas para apoyar una necesidad intencional del aprender. Cabe destacar que es verdad que son usadas para apoyar necesidades educativas especiales el papel de la tecnología no está centralizado.

Pero a pesar de que las tecnologías cobran importancia en el aula, su finalidad a menudo no se adentra en la construcción del aprendizaje. La integración de las TICs puede presentar diversos desafíos.

4.1.2 (DES)VENTAJAS DE SU USO

El impacto de las TICs se da en diferentes formas, entre las cuales podemos encontrar las mencionadas a continuación.

En primer lugar, hay que mencionar que se puede caer en el abuso de las TICs. En este punto debemos tener muy claro y todo estrictamente planificado en relación a actividades y a los tiempos, como docentes a la hora de integrar las tecnologías para evitar que no nos dominen y que no nos renovemos.

Seguidamente se ha observado que pueden crear adicción. Al llevar al aula algunos juegos y programas nos podemos ver envueltos de manera intencionada en episodios de adicción a la tecnología. Esta adicción puede venir enlazada de comportamientos que pueden trastocar el desarrollo personal y social del estudiante.

“No se ha visto jamás que un progreso tecnológico produzca tan deprisa una patología. A juzgar por el volumen de casos médicos que se le suman, la adicción a Internet es un asunto serio y temible” (Ades, 2003). Ades en sus trabajos sobre la adicción a Internet menciona varios casos que ilustran la gravedad de la situación. Dos de las consecuencias del uso descontrolado de la tecnología incluyen el aislamiento progresivo en adolescentes y problemas graves de salud mental como insomnio crónico en adultos jóvenes.

Continuando en la línea de los problemas que puede generar las TICs son los elevados costes de las tecnologías. Es una característica que puede influir a muchas familias y la cual limita su uso. Son varios los diferentes tipos de costes que generan y estos son: en primer lugar, los costes económicos, los cuales se refieren al gasto financiero que implica su adquisición, mantenimiento y actualización de los diversos componentes.

Otro de los costes son los culturales. En “Technopoly: The surrender of culture to Technology” (Neil Postman, 1992) se nos ofrece una perspectiva crítica sobre los costos de la tecnología. Argumenta que la tecnología tiene sus propios beneficios pero que también nos puede dirigir a una pérdida de valores culturales y a un empeoramiento en la calidad de vida.

Además, hay que mencionar los costes sociales que se ponen de manifiesto al dedicar un tiempo excesivo a dispositivos tecnológicos lo cual nos genera un empeoramiento de la calidad de vida y de las relaciones personales.

Las TICs son herramientas poderosas y útiles para el aprendizaje, pero también pueden generar distracciones. Los alumnos pueden desviar su atención hacia actividades no relacionadas con el contenido educativo, como las redes sociales, juegos en línea, videos... En este punto debemos comprender que como docentes aparte de cumplir con una función de transmitir conocimientos debemos ser educadores y facilitadores. Para que se dé un aprendizaje el profesor debe estar pendiente de todos y cada uno de sus estudiantes. A la hora de utilizar las TICs es esencial establecer las reglas para que no se confunda el juego con el aprendizaje.

Alguna de estas reglas son limitar el uso de dispositivos. Permitir el uso de estos dispositivos para actividades destinadas a un fin educativo. Otra de las reglas es el control de aplicaciones y sitios webs, restringiendo el acceso a ciertos sitios web y aplicaciones durante el tiempo de clase. Mantener una vigilancia activa sobre el uso de la tecnología por parte de los estudiantes es otro de las reglas necesarios para evitar estas distracciones

También hay que destacar los problemas con la parcialidad y la fiabilidad de la información. Muchas de las informaciones que aparecen en Internet son falsas o no son fiables. En estos últimos años ha adquirido mucha relevancia el concepto de las Fake News.

Las Fake News son aquellas noticias que han sido hechas o fabricadas de manera deliberada con la intención de engañar, manipular o influir en nuestras opiniones. A menudo estas Fake News se localizan de manera muy sencilla y se eliminan, pero otras muchas se difunden a través de Internet y de los medios de comunicación. A día de hoy las Fake News han generado en la sociedad un sentimiento de desconfianza en relación a los medios de comunicación y a las instituciones.

En este punto debemos enseñar a nuestros estudiantes unas estrategias para garantizar la validez de la información que obtengan. Como ya he mencionado antes, en algunas ocasiones simplemente con la interacción se puede saber qué es y que no es adecuado.

El ultimo problema es la brecha digital. Este concepto hace referencia a la diferencia que existe entre personas en relación al acceso, habilidades y uso de la tecnología. En el contexto de los alumnos de educación primaria, la brecha digital puede generar aspectos muy negativos. Aquellos estudiantes que no tienen acceso en sus hogares de manera regular a Internet pueden tener dificultades para completar tareas que requieren del uso de la tecnología. Además del acceso también la falta de habilidades supone un problema importante para los alumnos de primaria. Algunos alumnos no están familiarizados con el uso de la tecnología y se pueden sentir menos preparados para solventar los retos que el siglo XXI tiene preparados.

“Renovamos nuestro compromiso con el principio de inclusión: todo el mundo, donde sea que se encuentre, debe tener la posibilidad de participar; nadie debe quedar excluido de los beneficios de la sociedad de la información” (Unión Internacional de Telecomunicaciones, 2003).

Esta afirmación implica asegurar que todas las personas, independientemente de su localización y de sus circunstancias socioculturales, tengan acceso a la tecnología y las habilidades necesarias para participar en la sociedad digital. Para lograrlo es imprescindible expandir las infraestructuras de conectividad, ofrecer educación y capacitación digital accesible y promover el diseño de las tecnologías inclusivas.

La inclusión digital promueve la equidad social y económica y favorece el desarrollo global por lo cual es algo en lo que debemos trabajar como sociedad.

Es de vital importancia comprender que los beneficios que nos aportan las TICs en la educación van de la mano con las destrezas que adquieren los alumnos en entornos virtuales, la habilidad de aprovechar los recursos y la información, las actitudes que

muestran los estudiantes durante el trabajo en grupo y la participación (Patiño y Palomino, s.f.)

Losada (2017) comentó la importancia de incluir la alfabetización digital en una de las ventajas de la integración de las TICs en el aula. La alfabetización digital consiste en que los alumnos aprendan procesos de adquisición de la información, organización y retención de dicha información.

Las TICs en el contexto escolar, generan un impacto muy positivo en el proceso de aprendizaje-enseñanza y un aumento de la participación por lo que implica una práctica muy beneficiosa en la labor docente.

La incorporación de las TICs en el proceso de la educación ha demostrado que tiene un impacto muy positivo en la comprensión y también en la retención del contenido por parte de los estudiantes.

La integración de las TICs en el aula proporciona un acceso más rápido y fácil a la información lo cual favorece a la presentación del contenido lo cual beneficia su proceso educativo (Haleem et al., 2022).

Se ha visto también reflejado que el uso de recursos digitales desde una edad muy temprana tiene beneficios en su etapa de adolescencia (Taki, 2021). Además, la implementación de las TICs en la enseñanza ha demostrado tener efectos significativos en la percepción de docentes y estudiantes sobre la comprensión del contenido (Andaloussi et al., 2022).

La integración de las TICs en el ámbito de la educación se ha visto reforzada debido a que se ha demostrado que tienen un impacto directo en las calificaciones y en las evaluaciones de los alumnos. Según el programa de Conectar Igualdad el cual fomenta el uso de las TICs, mostraron un pico muy alto en términos de rendimiento académico (Alderete y Formichella, 2016).

También cabe mencionar que un estudio realizado por Basri en el año 2018 nos reveló que los estudiantes con las calificaciones GPA más elevadas mostraban un mayor interés en las TICs en comparación respecto a los alumnos con calificaciones más comunes o bajas.

Los estudiantes que tienen acceso a un ordenador o a algún dispositivo electrónico que pueda solventar las mismas necesidades que una computadora, tienden a obtener calificaciones más altas en ámbitos relacionados con las matemáticas y con la lectura (Youssef y Dahmani, 2008).

La implementación de las nuevas tecnologías afecta de manera significativa a los estudiantes en su etapa de Educación Primaria. Las tecnologías les ofrecen oportunidades para aportar un aprendizaje más interactivo y personalizado (Aivazidi y Michalakelis, 2023). A su vez, la integración de las TICs implica una potencialidad de la participación de los estudiantes a lo largo de su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Según un estudio, realizado por el programa 'Conectar Igualdad en Argentina' realizado para integrar las TICs, se han obtenido los resultados de que las TICs, además

de proporcionar una herramienta para mejorar la entrega de contenidos, también tienen un impacto en el rendimiento de los alumnos en la escuela primaria.

4.2 IMPLICACIONES DEL USO DE LAS TICs EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE INGLÉS COMO LE

Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación tienen una gran influencia en todas y cada una de las áreas que se tratan en el currículo, pero en este trabajo vamos a destacar la asignatura de inglés. Debido a las dificultades que muchos alumnos experimentan a la hora de trabajar con el inglés encontramos en las TICs un recurso esencial para guiar y facilitar el aprendizaje de nuestros alumnos.

En los centros de la actualidad, se cuenta con un gran número de materiales destinados a las TICs como son portátiles, ordenadores, tabletas, pizarras digitales, proyectores, Wi-Fi, etc...

A la hora de comenzar a explicar los contenidos en inglés es necesario poner en práctica estrategias docentes. Algunas de ellas pueden ser mantener una actitud favorable y acompañar cada explicación con gestos y símbolos, pero también es necesario aportarles continuamente ayudas visuales que favorezcan a la captación de su atención y faciliten su comprensión durante el seguimiento de la sesión. Es aquí donde las TICs cobran una importancia fundamental.

En las aulas, en el momento de impartir inglés, uno de los dispositivos más utilizados es el ordenador y las pantallas digitales, los cuales permiten a los docentes preparar sus clases en función a recursos creados a partir de la tecnología. Con el uso de estos dispositivos se busca fomentar la participación del alumno, estimular sus conocimientos y mejorar habilidades tecnológicas.

El inglés es uno de los idiomas más hablados del mundo, según David Crystal en su libro 'English as a Global Language' (1997). Con lo cual, desde una muy temprana edad debemos insertar en las mentes de nuestros jóvenes alumnos la idea de la importancia del inglés y de sus ventajas que supone su adquisición en el mundo profesional y social.

Las TICs pueden adaptarse a las necesidades educativas que tengan los estudiantes a la hora de trabajar en inglés. Los programas de enseñanza de idiomas con aplicaciones suelen dar la opción de realizar pruebas de nivel y a partir de ahí diseñar sesiones para que los estudiantes puedan ir aprendiendo a su propio ritmo y que se centren en aquellas competencias que necesiten más práctica. Esta afirmación se ve ligada con la Teoría de las Inteligencias Múltiples (Howard Gardner, 1983). En su teoría sostiene la idea de la flexibilidad en el ritmo de aprendizaje en la que algunos estudiantes puedan requerir más tiempo para dominar conceptos específicos en función de sus puntos fuertes.

La utilización de las TICs en inglés permite a nuestros estudiantes tener herramientas a su disposición para practicar inglés fuera del aula, a través de aplicaciones disponibles en dispositivos electrónicos, programas de software que ofrecen

oportunidades para trabajar habilidades lingüísticas como son la gramática, el vocabulario, la comprensión oral y escrita y la producción de textos escritos.

Como docentes debemos tener presente la idea de que las TICs no solo facilitan la comunicación entre la relación profesor-alumno sino que también promueven la colaboración entre los propios estudiantes o con personas del resto del mundo a través de videoconferencias, programas de intercambios programados por el centro o por agencias de viajes, redes sociales y plataformas que permiten a los estudiantes practicar su comunicación de manera real sin que tengan miedo a ser juzgados o a cometer fallos.

No debemos olvidarnos tampoco de que las TICs en el área de inglés, nos ponen a disposición recursos que facilitan la traducción y la pronunciación, lo cual es esencial para permitir unas sesiones de vocabulario y gramática más sencillas, rápidas, participativas e individualizadas.

En la actualidad es más que necesario la adquisición del inglés debido a que de manera progresiva cada vez es más común que en el mundo laboral se requiere el conocimiento de esta lengua. Por tanto, es crucial reconocer la importancia de su formación, ya que trasciende el ámbito escolar y resulta fundamental en todas las etapas de la vida. Una de las alternativas que se ven ofrecidas en la red es que se tiene acceso de manera sencilla y gratuita al aprendizaje de idiomas sin la necesidad de tener que adquirir un libro.

A lo largo de la historia, se han puesto en práctica diversos métodos para la enseñanza de idiomas. Lo cierto es que muchos de ellos, no han resultado eficaces debido a que el concepto de lo que significa un idioma y lo que significa comunicarse ha evolucionado respecto al momento en el que se idearon.

En la era predigital, los métodos no se basaban en los conocimientos que tenemos en la actualidad acerca de cómo aprendemos. Se le daba excesiva importancia a la gramática y no se tenía en cuenta la perspectiva pragmática de la comunicación.

4.2.1 EL MÉTODO COMUNICATIVO

En la actualidad, es considerado como el más eficaz y está basado en los conocimientos de la socio-lingüística. Parte de la idea de que toda lengua constituye un fenómeno social que se utiliza para el intercambio de mensajes entre individuos de un determinado grupo, y tales transacciones son la base de la ejercitación del aprendizaje. Se promueve el aprendizaje a través de actividades interactivas, como juegos de rol, discusiones y tareas auténticas.

El método comunicativo presenta unos objetivos para llevar a cabo en la enseñanza del inglés a través de las TICs. En primer lugar, acerca a los estudiantes a la diversidad cultural mediante materiales auténticos que nos proporcionan la integración de las TICs en el aula (Pérez Torres, 2003). También busca potenciar y facilitar el aprendizaje para que los alumnos desarrollen la competencia de ‘aprender a aprender’ (Philippe Perrenoud, 2004).

Este método además prioriza la fluidez sobre la exactitud, lo cual resulta idóneo para la adquisición de una lengua extranjera (Krashen y Long, s.f.).

Además, potencia las capacidades de expresión y comprensión, mediante la investigación, la reflexión y la producción de distintos lenguajes (Freire, 1970).

Relacionando con la competencia de ‘aprender a aprender’ este método nos permite reconocer el idioma de inglés como un medio de comunicación mundial y como herramienta imprescindible para el acceso a fuentes de información. (Crystal, 2003).

Por último, este método fomenta el valor afectivo y humano en el aula. Busca establecer estrategias por parte del docente dirigidas a estimular la creatividad y a fortalecer la confianza de los estudiantes. Esta afirmación de nuevo hace referencia a la ‘Teoría de las Inteligencias Múltiples’ (Gardner, 1983).

A pesar de la popularidad que presenta el método comunicativo en la enseñanza de lenguas extranjeras, es imprescindible aportar algunas consideraciones que emergen en su implementación. En el caso de que no se cuente con una planificación completa y detallada del docente, el proceso de aprendizaje podría desviarse llegando a resultar inútil. En cuanto a la evaluación, medir el progreso y la competencia plurilingüística puede resultar complejo en relación a los métodos tradicionales que se centran en la gramática y en el vocabulario. (Bax, 2010) Al priorizar la comunicación en el aula, el método comunicativo puede descuidar el desarrollo de habilidades como la gramática y la ortografía (Rivers, s.f.).

4.2.2 EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABP)

El aprendizaje basado en proyectos se orienta hacia la realización de un proyecto o plan siguiendo el enfoque de diseño de proyectos. Las actividades se orientan a la planeación de la solución de un problema complejo; el trabajo se lleva a cabo en grupos; los estudiantes tienen mayor autonomía que en una clase tradicional y hacen uso de diversos recursos tecnológicos.

Actualmente, en base al trabajo de investigadores a nivel mundial, se han identificado las siguientes características del modelo de Aprendizaje Basado en Proyectos (Dickinson et al, 1998; Katz y Chard, 1989; Martin y Baker, 2000; Thomas, 1998):

En primer lugar, están centrados en el estudiante y dirigidos por el estudiante. Además, están claramente definidos: inicio, desarrollo y final. Es esencial el punto de que se centran en problemas del mundo real y con objetivos específicos relacionados con los estándares del currículo educativo para el siglo XXI. También existe una interrelación entre lo académico, la realidad y las competencias laborales. Otro aspecto clave es la retroalimentación y evaluación por parte de expertos, la cual está realizada en base a evidencias de aprendizaje (portafolios, deberes, etc...). Por último, existe una reflexión y autoevaluación por parte del estudiante.

Los principales beneficios reportados por algunos autores de este método de aprendizaje son el desarrollo de habilidades como la toma de decisiones y el manejo del tiempo (Blank, 1997; Dickinson et al, 1998), el aumento de la motivación y su consecuente incremento de la participación (Bottoms y Webb, 1998), el aprendizaje práctico mediante las TICs ((Kadel, 1999; Moursund, Bielefeldt y Underwood, 1997) y el uso de habilidades mentales de orden superior (Reyes, 1998).

Sin embargo, como en todos los modelos y estrategias de enseñanza y aprendizaje, presentan desventajas para su implementación, como serían la formación de los docentes y expertos en la fase de diseño de proyectos (Gros Salvat, 2011), el tiempo y paciencia requerida para permanecer abierto a ideas y a opiniones diversas (Nunan, 1989) y la dificultad para actuar de manera especial para llevar a cabo proyectos (Trujillo Sáez, 2012).

En ocasiones no está bien implementado. Esta afirmación está completamente ligada al papel del docente. En este tipo de método el profesor tiene que actuar como facilitar, es decir, el profesor no constituye la fuente principal de acceso a la información, por lo tanto, es el estudiante el encargado de recopilar y analizar la información necesaria para hacer descubrimientos e informar sobre sus resultados.

La conexión por vía telefónica o por sistemas tecnológicos puede resultar difícil. Esta idea es discutida por varios expertos en educación y tecnología, pero no tiene autoría específica claramente atribuida en la literatura general. Esta idea está ligada a que, en contextos académicos y profesionales, los desafíos tecnológicos pueden incluir problemas de conexión, calidad de audios o videos, barreras técnicas que afectan la comunicación efectiva y otros obstáculos que pueden dificultar la colaboración y el aprendizaje a distancia.

A pesar de estas desventajas, debemos comprender como docentes que el Aprendizaje Basado en Proyectos se basa en tres ejes fundamentales que incluyen las relaciones, la comunicación y el aprendizaje centrado en el estudiante. A medida que docentes y estudiantes interactúan para planear y trabajar, aprenden a desarrollar relaciones sin importar lo diferentes que sean sus experiencias previas. Estas relaciones se basan en la confianza, en el esfuerzo conjunto y en la comunicación. Cuando se trabaja el Aprendizaje Basado en Proyectos con estudiantes, están incluidas sensibilidades interculturales y habilidades del lenguaje, que generalmente no se requieren en modelos de enseñanza tradicional.

4.2.3 FLIPPED CLASSROOM

El concepto de Flipped Classroom hace alusión al hecho de invertir el lugar y momento de desarrollo de las tareas escolares; ‘las hechas en casa son cumplimentadas en clase y las propuestas en clase son desarrolladas en casa’ (Bergmann y Sams, 2012). De esta manera, lo conocido como deberes está conformado por materiales audiovisuales explicativos de corta duración seleccionados por el docente, que los estudiantes deben visualizar en sus casas para que en el aula puedan expresar dudas e intereses relacionados con ese material.

En resumen, el tiempo de clase supone una oportunidad para reforzar contenidos que se ofrecen no solo a través de un libro sino mediante otros formatos atractivos como una pantalla digital.

Dada la integración de las TICs a la Flipped Classroom, esta se sustenta en lo que se conoce como Aprendizaje Ubicuo. El Aprendizaje Ubicuo se fundamenta en la idea de que el aprendizaje puede ocurrir de manera natural y fluida mediante el uso de dispositivos

tecnológicos y recursos en línea, los cuales facilitan las experiencias educativas personalizadas y adaptativas.

Michael Spector en su obra titulada 'An Emerging Pedagogical Framework for Learning' (2008) menciona las características esenciales del aprendizaje ubicuo:

En primer lugar, detalla el acceso continuo. Los estudiantes pueden acceder en todo momento a recursos didácticos y desde cualquier localización a través de dispositivos electrónicos. También se destaca la personalización. La tecnología permite adaptar el contenido y las actividades según las necesidades educativas de cada estudiante, facilitando un aprendizaje más individualizado. La interactividad es otra de las características clave de este tipo de aprendizaje. Las herramientas tecnológicas nos ofrecen una oportunidad para interactuar en tiempo real con un compañero, con un material educativo o con los propios docentes. Además, es de vital importancia mencionar la flexibilidad que nos aporta, ya sea en la programación de estudios o en la propia organización del aprendizaje, permitiendo a los alumnos avanzar a su propio ritmo y gestionar su tiempo de estudio de manera óptima. Y, por último, el aprendizaje puede integrarse de manera natural en diferentes contextos reales, aprovechando experiencias y materiales disponibles en el entorno del estudiante.

Una vez conocemos las características clave, Shin'ichi Watanabe en su artículo titulado 'Advantages of Ubiquitous Learning in Higher Education' (2005) menciona como el Aprendizaje Ubicuo puede ofrecer una serie de ventajas significativas en la educación. Una de las principales ventajas que nos menciona es la preparación para el futuro. Prepara a los estudiantes para un entorno laboral y social que cada vez está más digitalizado y globalizado. No podemos olvidarnos de que facilita la actualización y el acceso a información renovada y recursos educativos relevantes. La motivación y el compromiso también se ven afectados con este tipo de aprendizaje, el cual permite a los alumnos aprender activamente y más comprometida al adaptarse a sus estilos y a los ritmos de aprendizaje.

Pero en este tipo de aprendizaje no todo funciona de una manera óptima y en el momento de su implementación surgen un listado de desventajas de las cuales no nos podemos olvidar mencionar.

A pesar de que una de las ventajas es la inmediatez para acceder a esos recursos, lo cierto es que no todos los estudiantes tienen un acceso equitativo a Internet algo que puede generar limitación en el aprendizaje de algunos estudiantes y como consecuencia su participación se puede ver afectada negativamente. Al igual que mencionamos en el apartado de las TICs que podrían generar problemas, este método al verse extremadamente conectado con las TICs comparte muchas desventajas como las adicciones, las distracciones y el aislamiento. Utilizar este tipo de aprendizaje puede plantear preocupaciones sobre la privacidad de los datos y la seguridad de la información personal y académica de los estudiantes. Por último, destacar que el acceso ilimitado que los estudiantes tienen a la información puede conducir a una sobrecarga de la información, resultado de extrema dificultad para los estudiantes filtrar y procesar de manera adecuada los contenidos relevantes para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.2.4 APRENDIZAJE COLABORATIVO

El aprendizaje colaborativo es un método de enseñanza-aprendizaje basada en los conceptos de cooperación, trabajo en equipo, comunicación y responsabilidad, pero para comprender esta definición es importante desglosarla en cada punto. La cooperación se realiza mediante tareas que son realizadas y supervisadas por todo el grupo, cuyos miembros han de ejercer como evaluadores de las propuestas. El trabajo en equipo es fundamental fomentando que cada alumno actúe como un líder en la tarea designada para el grupo. Cada responsable de una tarea después la expone al equipo que actúa como evaluador, por ello la comunicación es vital en este tipo de aprendizaje.

La obra de ‘El aprendizaje colaborativo: una nueva forma de diálogo en la enseñanza’ (Bernal Guerrero y Haro Rodríguez, 2001) nos ofrece las características que distinguen al aprendizaje colaborativo de otros métodos.

En primer lugar, se hace referencia al sentimiento de orgullo de pertenecer al grupo. En este aspecto el grupo debe convencerse de que el reparto de tareas es igualitario. Para ello la comunicación entre todos los miembros resulta esencial. Cada miembro del grupo es su propio líder y ha de dar respuesta a las cuestiones que son encomendadas por el grupo. Todos los esfuerzos de los miembros del grupo hacen que se consigan unos beneficios valiosos para el conjunto y para el propio individuo. Otra de las características propias de este aprendizaje es la intersubjetividad de los conocimientos. Se comprende e interpreta un tema de forma global, por lo que todos los puntos de vista se intercambian y discuten hasta obtener una visión común. Por último, puesto que los integrantes del grupo son distintos y una de las misiones de este aprendizaje es que se intercambien formas de pensar diferentes, es necesario contemplar la aparición de conflictos. Si logramos que estos conflictos se resuelvan de forma colaborativa se fomentará una educación dinámica, constructiva e interactiva

Todo esto se traduce en una serie de beneficios que se recogen en la obra ‘Cooperative Learning: Increasing College Faculty Instructional Productivity’ (W. Johnson, T. Johnson y Smith, 1991).

El trabajo de grupo que mencionamos es una de las características esenciales de este tipo de aprendizaje fomenta el desarrollo de habilidades sociales mediante la comunicación, la colaboración y la resolución de conflictos.

En relación a la responsabilidad compartida y al apoyo mutuo, los estudiantes se ven inmersos en un ambiente donde la motivación aumenta en los miembros del grupo.

Otras de las cosas que se desarrollan es el pensamiento crítico. Los estudiantes en el aprendizaje colaborativo se ven beneficiados de la diversidad de perspectivas y aprenden, analizan y evalúan diferentes puntos de vista.

La comunicación dentro del grupo ayuda a los estudiantes a comprender los conceptos y a retener la información de manera más efectiva. Esta mejora en la comprensión del contenido se ve traducido a largo plazo en una mejora del rendimiento académico por parte de los estudiantes. Pero estos mismos no dejan de lado la realidad, y

en su obra previamente mencionada aborda los desafíos y las desventajas que presenta la integración en el aula del Aprendizaje Colaborativo.

En este punto vamos a retomar lo mencionado en una de las características esenciales de este tipo de aprendizaje. La aparición de conflictos que se solucionan de manera colaborativa, pero ¿qué sucedería si eso no ocurriera así? En el caso de que los estudiantes no pudieran llegar a una solución y se formara una situación en la que los líderes estuvieran enfrentados se convertiría en un aprendizaje grupal o individualizado, lo cual nos alejaría del objetivo principal de este aprendizaje. En los grupos se pueden generar contextos en los que exista una desigualdad en la participación y esto se vea traducido en la dependencia de miembros del grupo concretos, lo cual puede retrasar, entorpecer e incluso impedir el desarrollo de habilidades individuales. Algunos miembros del grupo pueden tender a conformarse con la opinión más repetida, lo cual puede limitar su creatividad y su imaginación. De la misma manera, algunos estudiantes pueden verse inmersos en una dinámica en la que ellos se sientan incómodos o ansiosos de aportar ideas que puedan resultar útiles para el grupo.

A pesar de las desventajas del aprendizaje colaborativo, de acuerdo a Calzadilla (2001, p.8), este se beneficia de las TICs de la siguiente manera: estimula la comunicación interpersonal en el aprendizaje virtual ya que posibilita el intercambio de información de todos los miembros del grupo, permite el seguimiento del progreso de los estudiantes a través de las acciones que realizan y que podemos seguir con las nuevas tecnologías, facilita la tarea a aquellos que prefieren no enfrentarse a las clases presenciales del grupo y se deciden por el trabajo remoto y posibilita utilizar experiencias anteriores que realicen actividades similares, compartiendo conocimientos y fuentes bibliográficas.

5.PROPUESTA DIDÁCTICA: ‘TIC TAC LEARNING ADVENTURE’

5.1 JUSTIFICACIÓN

En esta situación de aprendizaje vamos a trabajar el inglés a través de actividades y sesiones donde las TICs cobren un papel esencial y nos guíen al aprendizaje final.

El nombre de la situación por la que me he decantado es “TIC TAC Learning Adventure”.

Con este nombre, he deseado hacer alusión al sonido característico producido por un reloj al mover sus manecillas, relacionándolo con los problemas de falta de estudios a largo plazo que se mencionan en el marco teórico, incorporando además las conocidas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)

He elegido este tópico con la intención de que el alumnado sea consciente de la importancia que tiene hacer un uso óptimo de las TICs en el contexto educativo y cómo todo ello nos puede llevar a crear un ambiente muy favorable de trabajo llamando la

atención de nuestros alumnos al trabajar mediante sus gustos y saliéndose de la normalidad presente en los libros de texto.

5.2 CONTEXTUALIZACIÓN

La situación de aprendizaje está destinada a los alumnos del 3º ciclo de Educación Primaria y más concretamente para los estudiantes de 5º curso en el área de inglés como Lengua Extranjera. Esta elección es debido a que durante mi segundo periodo de Prácticas se me asignó en este curso y decidí diseñar las actividades en torno a ellos.

“TIC TAC Learning Adventure” se llevará a cabo durante ocho sesiones. Algunas de estas sesiones durarán una hora y otras durarán 30 minutos debido al horario del centro escolar. Esta situación de aprendizaje se llevará a cabo durante 3 semanas y se realizará tras la vuelta de vacaciones de Semana Santa, es decir, desde principios del mes de abril hasta finales del mismo mes. Concretamente se llevará a cabo del 9 al 24 de abril.

CONTEXTO SOCIO-ECONÓMICO DEL CENTRO ESCOLAR Y DE LA POBLACIÓN

El centro Los Valles fue fundado el 15 de marzo de 2005. El CEIP Los Valles está localizado en la calle Francisco de Goya y Lucientes 2.

El colegio está situado en el núcleo urbano de la localidad de Laguna de Duero (Valladolid) y está rodeado de edificios y vías urbanas. Laguna de Duero cuenta con una población de 22.600 personas censadas en el año 2018. En su mayoría consta de una población joven con alrededor de tres mil habitantes entre los 10 y los 20 años de edad. Alrededor de 3/10 de la población esta escolarizada en Educación Infantil, Primaria y Secundaria.

La localidad de Laguna de Duero consta de otros cuatro centros públicos de Educación Primaria, dos de Educación Secundaria y un centro concertado.

Los ingresos medios de las familias de Laguna de Duero son altos en comparación con otras localidades de la provincia. Existe una diversidad económica, aunque destaca una presencia notoria de la clase media.

Laguna de Duero ofrece una cantidad considerable de servicios públicos y privados, incluyendo centros de salud, complejos deportivos y culturales, etc...

ALUMNADO DE 5º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

La clase de 5º de Primaria cuenta con un total de 25 alumnos, lo cual nos facilitará la distribución de la clase en pequeños grupos, en parejas, etc... En la clase en la que se llevará a cabo la situación de aprendizaje cuenta con 2 alumnos con altas capacidades y alumnos con dificultades a la hora de trabajar en grupo y de comprender instrucciones más complejas en inglés.

Basándome en esto, las actividades estarán diseñadas para que se puedan realizar de manera correcta y sencilla, (además de estar guiadas para los alumnos que lo necesiten)

en relación al nivel de nuestro alumnado. Además, con esta situación de aprendizaje buscaremos fomentar el trabajo en equipo y tratando que se aprenda inglés divirtiéndonos.

ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO

El alumnado de 5º de Educación Primaria cuenta en su cronograma, elaborado por Castilla y León en su plan de estudios, con 3 horas de inglés a la semana.

En el caso del centro docente donde se ha impartido mi situación de aprendizaje, 2 días a la semana (martes y miércoles), en los cuales la sesión de inglés duraba tan solo 30 minutos, mientras que los jueves y los viernes, las sesiones eran de 1 hora de duración, por lo cual las diferentes sesiones y actividades estaban adaptadas en función del tiempo disponible.

CRONOGRAMA 5º E.P.	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00-10:00					
10:00-11:00					
11:00-12:00				INGLÉS	
12:00-12:30	RECREO				
12:30-13:30					INGLÉS
13:30-14:00		INGLÉS	INGLÉS		



5.3 OBJETIVOS DE ETAPA

Los objetivos de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León son los establecidos en el artículo 7 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo.

La Educación Primaria fomentará el desarrollo de habilidades en los estudiantes para que puedan:

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

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

c) Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.

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

i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.

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

A través de mi situación de aprendizaje vamos a tratar de conseguir tratar todos estos objetivos de etapa mediante el diseño de diversas actividades que implique la realización de ellas por parte del alumnado.

5.4 COMPETENCIAS CLAVE

Las competencias clave están recogidas en el DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la comunidad de Castilla y León.

Competencia plurilingüe- La competencia plurilingüe es la capacidad de comunicarse en más de un idioma de una manera eficiente, entendiendo ambas lenguas y su respectiva cultura. Implica poder expresarse de forma oral y escrita, entender y leer en varios idiomas.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería- Implica la capacidad de utilizar el pensamiento científico y la metodología de la tecnología para entender el funcionamiento del día a día y aportar soluciones a problemas y contribuyen al progreso.

Competencia digital- La competencia digital es la capacidad que tienen las personas de integrar las TICs en diversas situaciones. Dentro de esta competencia debemos comprender que no solo consiste en usar los dispositivos digitales sino también debemos comprender como funcionan, que implica navegar por la red (problemas, ventajas, etc...), comunicarse de manera óptima a través de la tecnología y utilizar las herramientas digitales para participar de manera plena en la vida y superar la brecha digital.

Competencia personal, social y de aprender a aprender- Esta competencia hace referencia a las habilidades que dan la oportunidad a la sociedad de poder desenvolverse de manera efectiva en la vida diaria, pudiendo comunicarse con los demás y siendo capaz de adquirir información continuamente.

Esta competencia es esencial debido a que la sociedad en la que nos encontramos actualmente está ligada a cambios constantes y debemos desarrollar habilidades para poder adaptarnos a estos cambios complejos.

Competencia en conciencia y expresiones culturales- Consiste en comprender y en fomentar el respeto por aquellos que nos rodean para que se puedan comunicar y expresar de forma libre.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1.Comprender el sentido general e información específica y predecible de textos breves y sencillos, expresados de forma clara y en la lengua estándar, haciendo uso de diversas estrategias y recurriendo, cuando sea necesario, al uso de distintos tipos de apoyo, para desarrollar el repertorio lingüístico y para responder a necesidades comunicativas cotidianas. (CP1, CP2, STEM1, CD1, CPSAA5, CCEC2)

2.Expresar textos sencillos de manera comprensible y estructurada, mediante el empleo de estrategias como la planificación o la compensación, para expresar mensajes breves relacionados con necesidades inmediatas y responder a propósitos comunicativos cotidianos. (CP1, CP2, STEM1, CD2, CPSAA5, CCEC4)

3.Interactuar con otras personas usando expresiones cotidianas, recurriendo a estrategias de cooperación y empleando recursos analógicos y digitales, para responder a necesidades inmediatas de su interés en intercambios comunicativos respetuosos con las normas de cortesía. (CP1, CP2, STEM1, CD3, CPSAA3, CCEC3)

4.Mediar en situaciones predecibles, usando estrategias y conocimientos, acogiendo la diversidad cognitiva, social y cultural para procesar y transmitir información básica y sencilla, con el fin de facilitar la comunicación. (CP1, CP2, CP3, STEM1, CPSAA1, CPSAA3, CCEC1)

6.Tomar conciencia, apreciar, valorar y respetar la diversidad lingüística, cultural y artística a partir de la lengua extranjera, identificando y valorando las diferencias y semejanzas entre lenguas y culturas, para aprender a gestionar situaciones interculturales. (CP2, CP3, CPSAA1, CPSAA3, CCEC1)

5.5 METODOLOGÍA

Durante la siguiente situación de aprendizaje se llevará a cabo una metodología variada. En primer lugar, el aprendizaje cooperativo e individual ha sido una de las bases de esta situación de aprendizaje. Con esta metodología se ha buscado equilibrar la colaboración con el desarrollo de habilidades autónomas. Con el aprendizaje individual se busca que cada alumno pueda enfocarse en su propio ritmo y estilo de aprendizaje según la teoría de las Inteligencias Múltiples (Gardner, 1983).

Por otro lado, con el aprendizaje cooperativo los estudiantes podrán trabajar juntos, compartir conocimientos y desarrollar habilidades sociales y comunicativas.

El aprendizaje basado en proyectos también ha sido una metodología utilizada durante esta sesión de aprendizaje. Con esta metodología se ha buscado aumentar la motivación y el interés de los alumnos además de su pensamiento crítico, su creatividad, etc... Los proyectos propuestos han permitido a los estudiantes aplicar lo aprendido en diferentes contextos.

Por otra parte, la atención personalizada ha resultado esencial para tratar las necesidades individuales de cada alumno. En este punto ha sido de vital importancia reconocer que cada alumno es único y se han adaptado las diferentes estrategias para brindar apoyo específico a quienes lo necesitan a través de adaptaciones curriculares o recursos adicionales.

Por último, el aprendizaje orientado a la acción incorporando la diversidad cultural ha sido clave para preparar a los alumnos a ser estudiantes responsables. Las actividades diseñadas promueven la acción y la participación activa. Se ha incorporado la diversidad cultural en el aula mediante la exploración de diferentes culturas para promover el respeto, la empatía y una comprensión más profunda de esta diversidad.

5.6 CONTENIDOS

BLOQUE A. Comunicación

-Autoconfianza y reflexión sobre el aprendizaje. El error como herramienta de mejora.

-Conocimientos básicos, habilidades y actitudes que permitan la iniciación y participación en actividades de mediación en situaciones cotidianas básicas.

BLOQUE B. Plurilingüismo

-Iniciación en estrategias e instrumentos básicos de uso común para la autoevaluación y coevaluación, analógica y digital, individual y cooperativa.

-Estrategias básicas de uso común para identificar, retener, recuperar y utilizar unidades lingüísticas (léxico, morfosintaxis, patrones sonoros, etc.) a partir de la comparación de las lenguas y variedades que conforman la comparación de las lenguas y variedades que conforman el repertorio lingüístico personal.

BLOQUE C. Interculturalidad

-Aspectos socioculturales y sociolingüísticos más significativos de las costumbres, la vida cotidiana y las relaciones interpersonales básicas en los países donde se habla la lengua extranjera.

5.7 EVALUACIÓN

La coevaluación por parte de los alumnos es una herramienta fundamental en la situación de aprendizaje. Este tipo de evaluación permite a los alumnos evaluar el trabajo de sus compañeros fomentando así un sentido de responsabilidad y colaboración dentro del aula, además de desarrollar la reflexión, la objetividad y la recepción de la retroalimentación.

Por otro lado, la evaluación del proyecto final se realizará mediante escalas de valoración. La elección de las escalas de valoración radica en la capacidad para proporcionarnos criterios claros y específicos para evaluar el desempeño de los alumnos en diferentes aspectos del proyecto como la creatividad, la precisión, el esfuerzo y la presentación.

Las escalas de valoración además nos proporcionan transparencia la cual ayuda a los alumnos a entender lo que se espera de ellos y en qué aspectos pueden mejorar.

Otro tipo de evaluación que será utilizada es la evaluación continua. Este tipo de evaluación incluye la observación diaria, revisión de trabajos y de ejercicios. Además, a través de este tipo de evaluación vamos a poder identificar las fortalezas y las áreas de mejora de cada estudiante.

El resto de evaluaciones de las actividades serán realizadas por el docente a través de herramientas digitales mediante los resultados que obtenga en los diferentes cuestionarios realizados a los alumnos.

5.8 SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

En este apartado he seleccionado cuidadosamente ciertas sesiones debido a su carácter relevante y a su potencial impacto en el aprendizaje de los estudiantes. Al elegir estas sesiones, he priorizado aquellas que en mayor medida fomentan competencias lingüísticas, autonomía, creatividad y habilidades digitales de los estudiantes

5.8.1 Sesión 1

En esta primera sesión de esta sesión de aprendizaje, los estudiantes serán introducidos en el mundo del cine a través de una dinámica interactiva utilizando un recurso en línea, en este caso, Kahoot.

En este Kahoot los estudiantes responderán preguntas relacionadas con el cine y los tipos de películas que existen. Con esta actividad evaluaremos el conocimiento previo de los estudiantes y además les permitiremos familiarizarse con los conceptos clave de manera dinámica y divertida.

Tras la utilización de este recurso digital, identificamos los errores más comunes producidos en él con una breve explicación. Esto asegurará que todos los estudiantes estén en la misma línea y listos para profundizar en los conceptos de la unidad.

Posteriormente, estableceremos el contexto y los objetivos que perseguiremos a lo largo del proyecto, incluyendo la exploración de los diversos géneros cinematográficos, roles, técnicas de producción, etc...

Esta sesión será significativa por varias razones. En primer lugar, introduciremos a los estudiantes en un aprendizaje activo y participativo mediante el uso de una tecnología educativa, promoviendo la interacción y el aprendizaje colaborativo desde el inicio del proyecto.

Con la integración de las herramientas digitales, incrementaremos el nivel de interés y motivación de los estudiantes además de proporcionarles habilidades prácticas como parte integral de su proceso educativo. Esta integración de las TICs no solo facilitará la enseñanza y el aprendizaje, sino que también preparará a los estudiantes a enfrentar los desafíos contemporáneos, los cuales mencionamos previamente en el trabajo, que nos ofrece un mundo cada vez más digitalizado.

En conclusión, la sesión 1 nos ofrece la posibilidad de establecer una base sólida de conocimientos y habilidades tecnológicas que despiertan el entusiasmo y la curiosidad de los estudiantes, asentando así los elementos necesarios para garantizar un aprendizaje profundo y significativo a lo largo del resto de las sesiones.

5.8.2 Sesión 4

En esta cuarta sesión de esta situación de aprendizaje, los estudiantes se adentran en el proceso de creación de los guiones cinematográficos.

Comenzaremos con una explicación detallada y dinámica sobre las partes esenciales que debe poseer un guion. Todo ello se realizará mediante una presentación en Canva. Utilizaremos ejemplos concretos de guiones de películas para niños que llamen la atención de nuestros estudiantes o en su defecto, proyectos anteriores de alumnos, mostrados a través de una pantalla digital para una comprensión visual y práctica.

Después de esta introducción teórica, los estudiantes serán dirigidos hacia la aplicación en línea 'Storyboard That'. Esta herramienta digital les permitirá crear guiones interactivos, saliéndose de lo tradicional, y de manera colaborativa dentro de sus grupos.

En este punto, haremos una demostración sobre cómo utilizar la aplicación, proporcionando a nuestros estudiantes información acerca de cómo agregar escenas, diálogos e imágenes que les permita planificar sus escenas de una forma más llevadera.

El profesor estará presente para proporcionar atención individualizada, resolviendo dudas y estimulando la creatividad de los estudiantes.

Esta sesión es crucial debido a que adentra a los estudiantes en la planificación de sus guiones utilizando una herramienta digital avanzada. Esta práctica, les proporciona experiencia en la creación de contenido audiovisual y les enseña a estructurar de manera efectiva y a colaborar de manera productiva en un entorno digital.

El uso de ‘Storyboard That’ facilita la visualización y la planificación, promoviendo la precisión y la coherencia en el desarrollo de historias cinematográficas.

5.8.3 Sesión 7

En esta sesión los estudiantes tendrán la oportunidad de aplicar sus habilidades creativas y digitales en el diseño y en la promoción de sus películas mediante la creación de carteles interactivos.

La sesión comenzará introduciendo a los estudiantes la herramienta digital PosterMyWall, diseñada para la creación de contenido visual y publicitario. Les proporcionaremos una plantilla básica que recogerá qué elementos clave se deben incluir en los carteles (hora y lugar de la película, tipo de película, una pequeña sinopsis, etc...)

Durante esta sesión, los estudiantes trabajarán en grupos para diseñar los carteles utilizando esta herramienta digital. Se les animará a introducir elementos visuales llamativos y textos que capturen la esencia de sus películas, con el objetivo de llamar la atención del público que lo visualice.

En esta sesión el docente, proporcionará apoyo constante moviéndose entre los grupos para aclarar dudas acerca del uso de la herramienta digital. Se enfatizará en la claridad del mensaje y en la coherencia de todos los elementos del cartel.

La sesión 7, proporciona a nuestros estudiantes la oportunidad trasladar todo el conocimiento que han adquirido en las sesiones previas a través de las TICs en un contexto real, equipándose con las herramientas necesarias para comunicar sus ideas y atraer audiencias hacia su proyecto final de película.

5.8.4 Sesión 8

En esta sesión los estudiantes tendrán la oportunidad de llevar a cabo la filmación y la post producción de sus películas.

La sesión comenzará con una breve introducción del docente sobre el uso de la aplicación ‘Chromavid’. Esta aplicación permitirá a los estudiantes trabajar con fondos verdes, facilitando la inserción de imágenes de fondo adecuadas para sus historias.

A continuación, los estudiantes procederán a la grabación de sus escenas utilizando fondos verdes de croma, disfraces y accesorios que ayuden a caracterizar a sus personajes y ambientar las escenas. Durante este proceso, el resto de grupos actuarán como público, fomentando un ambiente colaborativo y podrán dar su opinión fomentando la coevaluación por parte de los estudiantes.

Tras la grabación de las escenas, los estudiantes procederán a editar sus escenas utilizando ‘Chromavid’ para integrar imágenes, efectos especiales y realizar cualquier ajuste necesario antes de la presentación final.

Una vez completa la sesión, los estudiantes deberán mandar su producto final al profesor para que realice los últimos retoques antes de la proyección final.

Esta sesión supondrá un reto contemporáneo en nuestros estudiantes debido a que deberán poner de manifiesto sus habilidades digitales y teóricas acerca de todo lo que han aprendido a lo largo del proyecto, desde la escritura de guiones hasta la filmación y post producción de las escenas.

Los preparará para presentar un trabajo final que no solo sea creativo y bien ejecutado, sino que también sea técnicamente competente y visualmente impactante, generando emociones en el público, destacando así su aprendizaje y desarrollo de los conceptos de esta unidad.

6. CONCLUSIONES

Durante el desarrollo de este Trabajo Fin de Grado, se ha evidenciado la importancia de integrar las TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la LE.

He tenido la oportunidad de llevar a cabo 6 de las 8 sesiones de mi situación de aprendizaje en un aula real. Trabajar en un aula real me ha permitido validar y ajustar mi situación de aprendizaje. También he podido observar a los estudiantes, recibir feedback inmediato y desarrollar habilidades pedagógicas

Respecto al papel que los alumnos han desempeñado durante estas sesiones quiero destacar lo motivados e interesados que estaban durante la realización de las diferentes actividades, aunque debido al cronograma del centro escolar los días, cuyo tiempo estaba reducido a tan solo media hora, dificulta en gran medida la realización de todas las actividades diseñadas concretamente para esos días. No obstante, el hecho de que los estudiantes tengan 4 días a la semana esta asignatura, genera que los estudiantes tengan el contenido fresco y no sea necesario refrescar los conocimientos constantemente, lo cual provoca una pérdida de tiempo.

Al realizar esta sesión de aprendizaje durante mi segundo periodo de prácticas, contaba con la ayuda de una tutora lo cual ha facilitado enormemente el desarrollo de las sesiones, especialmente respecto a la atención individualizada de cada grupo de estudiantes.

Es evidente que en la implementación de esta situación de aprendizaje pueden existir algunas limitaciones. Como sabemos, no todos los centros educativos disponen de los mismos recursos electrónicos, por lo que puede resultar trascendental en el momento de llevarlo a la práctica.

Los estudios futuros en este campo, como ya he mencionado previamente en este trabajo, deberían centrarse en evaluar a largo plazo los resultados de aprendizaje y el compromiso de los estudiantes en proyectos creativos que genera la integración de las TICs en el aula de LE.

Otro futuro objeto de estudio deberían ser los centros rurales. Investigaciones adicionales podrían explorar cómo adaptar y optimizar las tecnologías para satisfacer las necesidades educativas de las zonas rurales asegurando el acceso equitativo a recursos digitales.

Es deber de los docentes tratar de transmitir el entusiasmo por explorar y entender el mundo digital que rodea a los estudiantes. Para lograrlo es indispensable que los estudiantes reconozcan la utilidad práctica de inglés, perciban su relevancia en contextos reales.

Para posteriores ocasiones en las que lleve a cabo esta situación de aprendizaje, me gustaría trasladarla a diferentes cursos de Educación Primaria adaptando los contenidos para las diferentes edades.

En este Trabajo Fin de Grado, se abordó el estudio de la integración de las TICs en el aula de Educación Primaria, específicamente en el área de inglés. El objetivo fue desarrollar una propuesta didáctica que facilitara la implementación de las TICs en este contexto educativo. Durante este trabajo se empleó una metodología que incluyó la revisión bibliográfica, el diseño de actividades digitales y el análisis de su impacto en el aprendizaje con diversos métodos.

La propuesta diseñada resultó ser prometedora al mejorar la motivación de los estudiantes y facilitar un aprendizaje interactivo y personalizado. Los resultados obtenidos pusieron de manifiesto la importancia de adaptar los recursos tecnológicos a las necesidades específicas del alumnado de 5º curso de Educación Primaria y la importancia de la formación del profesorado en la integración pedagógica de las TICs.

7. REFERENCIAS

- Caccuri, V. (2013). *Educación con TICS. Usershop*.
- Camacho, K. (2005). *La brecha digital. Palabras en juego: enfoques multiculturales sobre las sociedades de la información*, 61-71.
- Davis, K., Christodoulou, J., Seider, S., & Gardner, H. E. (2011). The theory of multiple intelligences. Davis, K., Christodoulou, J., Seider, S., & Gardner, H. (2011). The theory of multiple intelligences. In RJ Sternberg & SB Kaufman (Eds.), *Cambridge Handbook of Intelligence*, 485-503.
- Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León. *Boletín Oficial de Castilla y León*, 190, de 29 de septiembre de 2022. <https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-2.pdf>
- Erazo-Luzuriaga, A. F. (2024). Integración de las TICs en el aula: Un análisis de su impacto en el rendimiento académico. *Revista Científica Zambos*, 3(1), 56-72.
- Galeana, L. (2006). Aprendizaje basado en proyectos. *Revista Ceupromed*, 1(27), 1-17.
- Gavarrí, S. L. (2016). El aprendizaje de lenguas extranjeras mediado por las TIC: Aprender inglés con Duolingo. *El toledo de Astier*.
- González-Fernández, N., & Jácome, G. A. C. (2016). El Aprendizaje Cooperativo y la Flipped Classroom: una pareja ideal mediada por las TIC. *Aularia: Revista Digital de Comunicación*, 5(2), 43-48.
- Jenkins, H. (2009). Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century (p. 145). *The MIT press*.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de diciembre de 2020, páginas 122868 a 122953. Recuperada el 23 de mayo de 2023 de: <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>.

- Molina, C. F. M., González, I. T., Ortiz, B. B., & Domingo, J. A. M. (2023). El uso de las TIC en la enseñanza de una lengua extranjera (inglés) en Educación Primaria. *Transformando la educación a través de la tecnología: Innovación, investigación y aprendizaje digital*, 191.
- Ortí, C. B. (2011). *Las tecnologías de la información y comunicación (TIC)*. Univ. Val., *Unidad Tecnol. Educ*, (951), 1-7.
- Perrenoud, P. (2004). *Desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar: profesionalización y razón pedagógica* (Vol. 1). Graó.
- Pochintesta, P., & Múseres, N. (2022). About the Uses, Perceptions, and Appraisals of ICTs among Older People. A Case Study in Northwest Greater Buenos Aires, Argentina. *Research on Ageing and Social Policy*, 10(2), 159-183.
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 52, de 2 de marzo de 2022. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/01/157/con>
- Saguma Huamani, Y. F. D. L. *Estado del Arte sobre los beneficios de los recursos TIC en la enseñanza aprendizaje de estudiantes de Primaria*.
- Selwyn, N., y Facer, K. (2007). *Beyond the digital divide. Opening Education Reports. Futurelab*.
- Spector, J. M., & Kim, C. (2014). Technologies for intentional learning: Beyond a cognitive perspective. *Australian Journal of Education*, 58(1), 9-22.
- Suárez-Rodríguez, J. M., Almerich, G., Díaz-García, I. & Fernández-Piqueras, R. (2012). Competencias del profesorado en las TIC. Influencia de factores personales y contextuales. *Universitas Psychologica*, 11(1), 293-309.

8.ANEXOS

8.1 CUADRO GENERAL DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA

Curso: 5º Educación Primaria	
Ciclo: 3º ciclo	
Temporalización: 8 sesiones (3 semanas)	
OBJETIVOS DE ETAPA A B C F I J	COMPETENCIAS CLAVE <ul style="list-style-type: none">• Competencia plurilingüe• Competencia digital• Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería• Competencia en conciencia y expresiones culturales• Competencia personal, social y de aprender a aprender
CONTENIDOS A. Comunicación - Autoconfianza y reflexión sobre el aprendizaje. El error como herramienta de mejora. - Conocimientos básicos, habilidades y actitudes que permitan la iniciación y participación en actividades de mediación en situaciones cotidianas básicas. B. Plurilingüismo - Iniciación en estrategias e instrumentos básicos de uso común para la autoevaluación y coevaluación, analógica y digital, individual y cooperativa.	

- Estrategias básicas de uso común para identificar, retener, recuperar y utilizar unidades lingüísticas (léxico, morfosintaxis, patrones sonoros, etc.) a partir de la comparación de las lenguas y variedades que conforman el repertorio lingüístico personal.

C. Interculturalidad

- Aspectos socioculturales y sociolingüísticos más significativos de las costumbres, la vida cotidiana y las relaciones interpersonales básicas en los países donde se habla la lengua extranjera.

Situación de aprendizaje. TIC TAC LEARNING ADVENTURE

Esta situación de aprendizaje consistirá en que nuestros alumnos creen una escena de una película. En las sesiones previas trabajaremos el vocabulario y la gramática que los alumnos necesitarán para superar este reto mediante la integración de las TICs. Realizarán presentaciones y representaciones, utilizarán recursos en línea y diferentes aplicaciones y conocerán otras culturas, fomentando el respeto a los demás y a la diversidad.

Sesiones

Sesión 1: Introducción (30 min)	Sesión 2: Explorando lugares (30 min)	Sesión 3: El mundo de los actores (1hora)	Sesión 4: Pluma y papel (1hora)	Sesión 5: Creando nuestra película (30 min)	Sesión 7: Promoción con carteles (1 hora)
Act1. Kahoot Previo Act 2. Explicación de los tipos de película. Act 3. Búsqueda de películas	Act 4. Lluvia de ideas Act 5. Presentación en Canva Act 6. ¿Dónde se encuentran?	Act 7. Explicación y cuestionario Act 8. Juego de memoria Act 9. ‘‘Gran debate’’	Act 10. Explicación y repaso Act 11. Creación de un guion Act 12. Puesta en común y reparto de flashcards	Act 13. Trabajo grupal en clase Sesión 6: ‘‘Siendo actores’’ (30 min) Act 14. Prueba de actuación	Act 15. Puliendo el guion final Act 16. Creación de carteles Sesión 8: Día de grabación (1 hora) Act 17. Grabación de escenas Act 18. Editando la película
<p>Atención a la diversidad/ DUA</p> <p>La clase está compuesta por 25 alumnos, dos de ellos poseen altas capacidades y otros dos presentan dificultades para interpretar las instrucciones en inglés. Para garantizar una educación inclusiva y atender las necesidades diversas de todos los alumnos, pondremos en marcha las siguientes medidas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proporcionar múltiples medios de compromiso: diferentes formas de presentación de la información (ayudas visuales); autorregulación y autonomía - Proporcionar múltiples medios de representación: materiales apropiados; procesos activos de toma de decisiones. - Proporcionar múltiples medios de acción y de expresión: funciones ejecutivas y retroalimentación. - Realizar evaluaciones periódicas para identificar necesidades y progresos de cada alumno. 					

- Diferenciar las tareas y actividades para que sean accesibles y desafiantes según el nivel de cada estudiante.
- Formar grupos heterogéneos para promover la inclusión y la colaboración.
- Ofrecer proyectos de investigación y oportunidades para el aprendizaje autodirigido

8.2 CUADROS Y SESIONES DE ACTIVIDADES

Sesión n° 1 30min -INTRODUCCIÓN	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS 1 3	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
INDICADORES DE LOGRO <ul style="list-style-type: none"> - El alumno es capaz de comprender el vocabulario a través del uso de la tecnología - El alumno participa de manera activa en los retos propuestos en clase - El alumno es capaz de expresar sus ideas de una forma comprensible y sencilla utilizando el vocabulario presentado en la sesión. 	<p>1.1 Reconocer e interpretar el sentido global y la información esencial, así como palabras y frases específicas de textos orales, escritos y multimodales breves y sencillos sobre temas frecuentes y cotidianos de relevancia personal y ámbitos próximos a su experiencia, así como de textos literarios adecuados al nivel de desarrollo del alumnado, expresados de forma comprensible, clara y en lengua estándar a través de distintos soportes.</p> <p>1.2 Seleccionar y aplicar, de forma guiada, estrategias y conocimientos adecuados en situaciones comunicativas cotidianas y de relevancia para el alumnado, captando el sentido global y procesando informaciones explícitas en textos orales, escritos y multimodales.</p> <p>3.1 Planificar y participar en situaciones interactivas breves y sencillas sobre temas cotidianos, de relevancia personal y próximos a su experiencia e intereses, a través de diversos soportes, apoyándose en recursos tales como la repetición, el ritmo pausado o el lenguaje no verbal, y mostrando empatía y respeto por la cortesía lingüística y la etiqueta digital.</p>

<ul style="list-style-type: none"> - El alumno muestra respeto y empatía por los compañeros y por los dispositivos electrónicos 	
<p>DISPOSICIÓN DE LA CLASE</p> <p>Trabajo por parejas</p> <p>Trabajo en grupos de 5 personas</p>	<p>RECURSOS TICs</p> <p>Pantalla digital</p> <p>Aplicaciones en línea- Kahoot, IMD</p> <p>Ordenadores, portátiles o tablets</p> <p>Videos (YouTube)</p>
<p>DESARROLLO DE LA SESIÓN</p> <p><i>En esta sesión comenzaremos nuestra situación de aprendizaje</i></p> <p><i>Comenzaremos con la revisión de los conocimientos previos mediante un Kahoot que contendrá el vocabulario inicial necesario para el desarrollo de la sesión.</i></p> <p><i>Tras la realización del Kahoot analizaremos los problemas más frecuentes que nos aporta la gráfica de las preguntas del Kahoot y daremos una breve explicación acerca del tema.</i></p> <p><i>Una vez nuestros alumnos comprendan el vocabulario básico, comenzaremos con la presentación de la situación de aprendizaje.</i></p> <p><i>Tras esta breve explicación, comenzaremos proponiendo una lluvia de ideas acerca de cuáles son vuestras películas favoritas, las cuales irán acompañadas de tráileres para que los alumnos presten atención a la actividad. Con todo esto lograremos crear un ambiente que fomente la participación por parte de nuestro alumnado y que pierdan el miedo a equivocarse en el aula de Inglés</i></p>	

Después de cada tráiler analizaremos los elementos que tienen los diferentes tipos de películas (guiones, actores, directores, escenarios, etc....)

A través de recursos en línea, como IMDb, mostraremos ejemplos de los diferentes tipos de películas que existen, por ejemplo, de terror, de acción, de ciencia ficción, etc....

Al final de la clase, dejaremos un tiempo para que los alumnos empiecen a formar los grupos de trabajo.

Una vez formado los grupos, pondremos a disposición de cada grupo un ordenador para que en él busquen en páginas online al menos una película de cada tipo que hemos visto y hacer un breve resumen de esa película.

Sesión nº: 1		Actividad nº: 1	
Título: Kahoot Previo	Tipo: Actividad de introducción	Temporalización: 10-15 minutos	

<p>Distribución de la clase</p> <p>En parejas</p>	<p>Recursos</p> <p>Aplicación Kahoot: https://create.kahoot.it/share/why-do-people-love-watching-films/53f81631-d4d8-4d39-87ba-a032e5176728</p> <p>Portátiles</p>
<p><i>Input lingüístico</i></p> <p>Hello good morning guys (Waits for an answer) Today we are going to start a new unit. The topic is going to be about films and the emotions they generate in us. But before we go into the vocabulary, we are going to do a Kahoot so that I can see what you know about the topic. So before we start, the person responsible for this week's material should give out a laptop to each pair. Are you all ready? (Waits for an answer). Let's get started (Waits for the students to get ready)</p>	

Sesión nº: 1		Actividad nº: 2
Título: Explicando los tipos de películas	Tipo: Actividad de refuerzo	Temporalización: 15 minutos
Distribución de la clase Individual		Recursos Aplicación IMDb Pizarra digital Cuadernos, bolígrafos, lápices....
<p><i>Input lingüístico</i></p> <p>Alright guys, we're done so let's get the laptops. Who can tell me what vocabulary appeared in the Kahoot? (Waits for an answer) Well done! (Once you've gone over the basic vocabulary) Alright guys, let's calm down. I have a question for you. What's your favourite movie? (Waits for an answer) Let's go one at a time. You have to tell me also, why is it your favourite film? (Waits for an answer). Very interesting guys (In the digital board while the students are talking, we will play the trailers of the movies)</p> <p>All right, and what elements do all these films have? (Waits for an answer). They have to have actors, a director, a script, a set, a camera operator, etc...(We open the IMDb application on the whiteboard). Very good. Now I want you to pay attention. This is an online application that allows us to see summaries of the films we want to see. (Waits for a reaction) Let's start with Star Wars. Let's take a look at a little video. (Waits for the video to end) All right, guys, from what you've seen, what kind of movie is it? (Waits for an answer) It's a science fiction movie. This kind of movie has elements that are not real and often surprise us. Now let's focus on <i>Scream</i>. Let's watch the video. (Waits for the video to end). So, what kind of movie is it? (Waits for an answer) It's a horror movie. This type of film is characterised by creating an atmosphere of tension and by including dangerous characters that make us scream. Do you want to continue? (Waits for an answer) OK, Now</p>		

I'm going to put the video of another movie, what kind of movie is it? (Waits for an action) It is a comedy; comedies introduce absurd situations that make us laugh. And what about High School Musical? (Waits for an answer) Yeah, it's a musical. In this type of film the characters sing and dance. After every song and dance there is applause.

.....

Sesión n°: 1		Actividad n°: 3	
Título: Búsqueda de películas	Tipo: Actividad de refuerzo		Temporalización: 30 minutos
Distribución de la clase Grupos de 4/5 personas			Recursos Aplicación IMDb

Input lingüístico

Very good! Now that you know what types of films there are, you are going to work in groups of 4 people. But first, let me explain the activity (Waits for the student to be in silence) Alright, using the IMDb application, you will have to look for a film of each type and then make a short summary of each one of them. For this you will have a laptop for each group, so let's pick one. (Waits for the students to be ready) At the end of the class you will have to appoint a spokesperson to share the ideas of each group. Did you understand? (Waits for an answer) Then let's get to work!

(Once they have finished)

Well, it's coming to the end of the class, so let's finish. Group 1, which horror film did you choose? (Waits for an answer) And what is it about? (Waits for an answer) Very good.

Group 2. Which comedy film did you choose? (Waits for an answer) Very interesting

(Once we have a film of each type)

Well guys, let's get it all together. See you tomorrow. Bye

<p style="text-align: center;">COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p> <p style="text-align: center;">3</p> <p style="text-align: center;">6</p>	<p style="text-align: center;">CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p>
<p style="text-align: center;">INDICADORES DE LOGRO</p> <p>-El alumno contribuye de manera activa en las situaciones de interacción utilizando diversas herramientas para comunicarse de manera efectiva.</p> <p>-El alumno es capaz de recibir y de enviar ordenes en su grupo de trabajo.</p> <p>-El alumno muestra respeto y empatía con sus compañeros mientras se utilizan dispositivos electrónicos.</p> <p>- El alumno muestra interés por aprender sobre diferentes culturas y lenguas para enriquecer su autoconcepto del funcionamiento del mundo.</p> <p>- El alumno muestra respeto hacia las diferencias culturales y lingüísticas.</p>	<p>3.1 Planificar y participar en situaciones interactivas breves y sencillas sobre temas cotidianos, de relevancia personal y próximos a su experiencia e intereses, a través de diversos soportes, apoyándose en recursos tales como la repetición, el ritmo pausado o el lenguaje no verbal, y mostrando empatía y respeto por la cortesía lingüística y la etiqueta digital.</p> <p>6.2 Reconocer y respetar la diversidad lingüística, cultural y artística propia de países donde se habla la lengua extranjera como fuente de aprendizaje y enriquecimiento personal, mostrando interés por ampliar los conocimientos propios y comprender elementos culturales y lingüísticos básicos que fomenten la sostenibilidad y la democracia.</p> <p>6.3 Seleccionar y aplicar, de forma guiada, estrategias básicas para entender y apreciar la diversidad lingüística, cultural y artística, aceptando y respetando su valor y mostrando una actitud de apertura.</p>

<p>DISPOSICION DE LA CLASE</p> <p>Trabajo en grupos de 4/5 alumnos/as</p>	<p>RECURSOS TICs</p> <p>Pantalla digital</p> <p>Presentación en Canva</p> <p>Ordenadores, portátiles o tablets.</p>
<p>DESARROLLO DE LA SESIÓN</p> <p><i>El profesor comienza la sesión 2 recibiendo a los estudiantes y explicándoles el nuevo objetivo de la actividad de hoy, la cual es familiarizarse con lugares importantes del cine en diferentes ciudades.</i></p> <p><i>Durante esta actividad el profesor hará de guía aportando un debate acerca de la importancia de los lugares en el cine aportando ejemplos de películas conocidas donde los lugares se convierten en elementos clave en la historia.</i></p> <p><i>A través de una presentación en la aplicación de Canva, el profesor presentará ciudades con una gran historia en el mundo cinematográfico como Nueva York, Londres, Paris, etc....</i></p> <p><i>Esta presentación incluirá características típicas de las películas en otros lugares que son más desconocidos para nuestros alumnos. A través de esta presentación, los estudiantes podrán tomar conciencia de la diversidad lingüística, cultural y artística que existe en el mundo.</i></p> <p><i>Una vez los lugares hayan sido explicados los alumnos se deberán juntar en los grupos que hicieron el día previo y deberán seleccionar un lugar de todos los mencionados y, a través de dispositivos tecnológicos, deberán identificar películas que se hayan desarrollado en esos lugares e identificar un momento de la historia donde sea evidente el lugar en el que se encuentra (aportando una imagen de la propia película).</i></p>	

Sesión nº: 2		Actividad nº: 1	
Título: Lluvia de ideas		Tipo: Actividad de introducción	Temporalización: 10 minutos
Distribución de la clase Individual		Recursos Pizarra digital Imágenes	
<p><i>Input lingüístico</i></p> <p>Good morning to all of you guys. How was your day? (Waits for an answer) Well I'm glad to hear that. Today we are going to familiarise ourselves with important film locations in different cities around the world. We are going to explore that these places not only serve as settings but can also become key elements of the stories.</p> <p>The importance of places in film contribute to the atmosphere and the development of stories. For example, do you know New York? (Waits for an answer)</p> <p>Many films have been filmed in New York, from comedies to science fiction movies.</p> <p>Also in the world of cinema, Paris is very important. Do you know what Paris is called? (Waits for an answer) The city of love, and this is due to the number of romantic movies that have been filmed in this city.</p> <p>Who else can tell me which places you have seen in films? (Waits for some answers)</p>			

.....

(In the digital board I put images of the places that are mentioned)

And do you know any place where many films were made in Spain in ancient times? (Looking for an answer) Come on!!

The desert of Almeria; in this place many movies of the far west were filmed.

Sesión nº: 2		Actividad nº: 2
Título: Presentación en Canva	Tipo: Actividad de refuerzo	Temporalización: 10 minutos

<p>Distribución de la clase</p> <p>Individual</p>	<p>Recursos</p> <p>Presentación en Canva: https://www.canva.com/design/DAGHScrZmoU/-BL_lxXSzjbVNzABazbe_Q/view?utm_content=DAGHScrZmoU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor</p> <p>Pizarra digital</p>
<p><i>Input lingüístico</i></p> <p>Now let's move on to something else. I have prepared for you a series of slides in Canva to show you some of the most important cities in the world in the history of cinema. We are going to start with some of the places we have already mentioned like New York, Paris and then we are going to mention some lesser-known places.</p> <p>(Start the slideshow)</p> <p>As you can see the first place is New York. In New York all kinds of movies have been filmed: comedies, science fiction, drama movies, etc. Here we can see an example. What's that movie? (Waits for an answer) This movie is Spider-Man (2002) This movie tells the life of Peter Parker and his adventures in New York City. In this image you can see a scene of the movie and in the background the Empire State Building. (Showing a slide that shows the scene)</p> <p>Next, we are going to talk about the city of Paris. In this city have been filmed mainly romantic movies like Midnight in Paris or animated movies like Ratatouille. Did you watch any of them? (Waits for an answer)</p> <p>Now we are going to travel to the city where the cinema was born. Do you know what it is? (Waits for an answer). It's quite difficult. It's the city of Lyon, in France. Although Lyon is not as much portrayed in cinema as Paris or New York, it has a great history. In Lyon have been filmed mainly dramas like The Messenger, the story of Joan of Arc. Have you ever been in Lyon? (Waits for an answer)</p>	

Next, we are going to talk about the capital of England, London. The most filmed movies in London are action, fantasy and romantic musicals. Here is an example (showing a slide). Who has seen this movie? (Waits for an answer) It's Harry Potter and as you can see, they are in London's train station.

Here is another example. I'm sure you don't know which city it is. It is the city of Wellington (New Zealand) and it is the place where the Lord of the Rings was filmed.

.....

(Once the presentation is over)

Well, I hope you have understood the importance of places in cinema

Sesión n°: 2		Actividad n°: 3	
Título: ¿Dónde se encuentran?	Tipo: Actividad de refuerzo	Temporalización: 10 minutos	
Distribución de la clase En grupos de 4/5 personas		Recursos Portátiles	

	Pizarra digital Aplicación Canva Presentación PowerPoint
<p><i>Input lingüístico</i></p> <p>Well now it's time to work in groups of 4 or 5 people so let's get together now. Without making too much noise please. Alright, each team will have to choose one of the places we have mentioned or a new one if you want. So, get together in groups (Waits for the students to be ready)</p> <p>Are you ready? So, using technological devices you will have to identify films that have been filmed in that location and say what kind of films they are. The challenge is to find a specific moment in the film where the location is clearly identifiable and then share those images with your classmates. Let's put attention in this point guys.</p> <p>You will have to make a presentation which should include:</p> <p>The place, what the cinema is like in that place, what films have been shot there and a short summary and images of the films. Did you understand? (Waits for an answer)</p> <p>Anyway, I will be passing between the tables in case you have any questions using the applications.</p> <p>.....</p> <p>Well, it's time to show the presentations to your classmates. Group 1, you start. (Pointed them with the finger)</p> <p>(Once the presentation is over)</p> <p>All right, guys. Group 2, it's your turn.</p> <p>.....</p>	

I'm really proud of you, class is over. See you tomorrow.

Sesión n° 3 1 hora -EL MUNDO DE LOS ACTORES

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1

2

3

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1.1 Reconocer e interpretar el sentido global y la información esencial, así como palabras y frases específicas de textos orales, escritos y multimodales breves y sencillos sobre temas frecuentes y cotidianos de relevancia personal y ámbitos próximos a su experiencia, así como de textos literarios

<p style="text-align: center;">INDICADORES DE LOGRO</p> <ul style="list-style-type: none"> - El alumno identifica la información clave de textos multimodales breves y sencillos. - El alumno reconoce el sentido global y la información presente en el texto adecuado a su nivel. - El alumno durante la exposición oral utiliza recursos verbales y no verbales. - El alumno utiliza estructuras básicas para expresarse oralmente. - El alumno se expresa de manera adecuada en la lengua extranjera. - El alumno contribuye de manera activa en las situaciones de interacción utilizando diversas herramientas para comunicarse de manera efectiva. - El alumno utiliza recursos digitales para preparar textos escritos de manera eficiente - El alumno es capaz de seleccionar información de manera guiada adecuándose a las intenciones educativas. 	<p>adecuados al nivel de desarrollo del alumnado, expresados de forma comprensible, clara y en lengua estándar a través de distintos soportes.</p> <p>2.1 Expresar oralmente textos breves y sencillos, previamente preparados, sobre asuntos cotidianos y de relevancia para el alumnado, utilizando, de forma guiada, recursos verbales y no verbales, y usando estructuras básicas y de uso frecuente, así como reproduciendo patrones sonoros, acentuales, rítmicos y de entonación básicos, propios de la lengua extranjera.</p> <p>2.3 Seleccionar, organizar y aplicar, de forma guiada, conocimientos y estrategias para preparar y expresar textos orales y escritos adecuados a las intenciones comunicativas y las características contextuales, usando, con ayuda, recursos físicos o digitales en función de la tarea y las necesidades de cada momento.</p> <p>3.1 Planificar y participar en situaciones interactivas breves y sencillas sobre temas cotidianos, de relevancia personal y próximos a su experiencia e intereses, a través de diversos soportes, apoyándose en recursos tales como la repetición, el ritmo pausado o el lenguaje no verbal, y mostrando empatía y respeto por la cortesía lingüística y la etiqueta digital.</p>
<p>DISPOSICIÓN DE LA CLASE</p> <p>División de la clase en 2 grupos amplios de 12 personas.</p>	<p>RECURSOS TICs</p> <p>Pantalla digital</p> <p>Recursos didácticos en línea (Aplicación Word Wall)</p> <p>Enlaces seleccionados por el profesor.</p> <p>PowerPoint o Canva</p>

Ordenadores, portátiles o tablets.

DESARROLLO DE LA SESIÓN

El profesor comenzará la sesión con una breve explicación acerca de la importancia de los actores en el mundo cinematográfico.

En este momento el profesor usará las TICs para presentar y practicar vocabulario relacionado con los actores.

En este breve cuestionario introduciremos términos como nuevos como pueden ser ‘actor’, ‘actriz’, ‘papel principal’, ‘papel secundario’, ‘casting’, ‘ensayo’, ‘guion’...

Tras mostrar estos pequeños términos realizaremos un juego interactivo creado a partir de una aplicación en línea para memorizar estos términos y tratar de reforzar estos conocimientos.

Tras esta breve introducción dividiremos la clase en 2 grupos y propondremos un debate acerca de la figura de ser actor.

La mitad de la clase deberán defender el papel del actor aportando ventajas de este trabajo como pueden ser visitar localizaciones exóticas, conocer muchas personas, tener un trabajo creativo, etc....

Por otro lado, la otra mitad de la clase deberán presentar una visión en contra del trabajo de los actores aportando las desventajas de este trabajo. Por ejemplo, la gran memoria que es necesaria para aprenderse los guiones, las horas extra de trabajo son frecuentes, etc....

Al dividir a la clase en grupos se pondrá a disposición de los alumnos dispositivos tecnológicos para buscar esta información en fuentes fiables que el profesor deberá facilitar. Para acompañar a la puesta en común de las ideas, propondremos a los alumnos crear una Presentación en PowerPoint o en Canva con la información que hayan obtenido.

Al final de la sesión cada grupo deberá asignar a un compañero el rol de portavoz. Este alumno será el que exponga todas las ideas del grupo acerca de los actores al profesor y al otro grupo.

Una vez el primer portavoz haya expuesto sus ideas el portavoz del otro grupo deberá aportar su perspectiva.

Sesión nº: 3		Actividad nº: 1
Título: Explicación y cuestionario	Tipo: Actividad de introducción	Temporalización: 15 minutos
Distribución de la clase Individual		Recursos Presentación en Canva

https://www.canva.com/design/DAGHjyCXGhs/fBe_fEtHg3NsgJl1VZs-qg/view?utm_content=DAGHjyCXGhs&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

Aplicación Kahoot: <https://create.kahoot.it/share/actors/c1c1eddb-08d6-4d2d-8a1a-f60d2e46ec83>

Portátiles

Input lingüístico

Good morning, class. Do you remember what we talked about yesterday? (waits for an answer). About places, that's right. Today we are going to focus on the actors. Actors are essential to bring to life the stories we see in films and on television. Actors play characters and draw us into the plots, making us laugh, cry, applaud or scream.

Do you know any actors or actresses? (Waits for an answer)

Who is your favourite actor? (Waits for an answer)

Why do you like them so much? (Waits for an answer)

.....

Now we are going to learn some terms related to actors.

We are going to introduce words like actor, leading role, supporting role, casting, rehearsal and script. For this we are going to watch a Canva Presentation

(Starting with the presentation) Now you will have to pay attention to the explanation as we are going to do a quiz afterwards.

(Once the vocabulary has been introduced)

All right, now we are going to do a short quiz to see who has got it right.

Sesión n°: 3		Actividad n°: 2
Título: Juego de memoria	Tipo: Actividad de refuerzo	Temporalización: 5 minutos
Distribución de la clase En parejas		Recursos Portátiles Aplicación en línea: https://flippity.net/mg.php?c=Leading%20role,Supporting%20role,Actor,Actress,Casting,Script,Shooting,Camera%20Operator,Director,Costumes,&t=Matching%20Game&g=Memory

Input lingüístico

Excellent job with the quiz. Now let's reinforce these terms with an interactive game. For this you are going to have to get into pairs and take a laptop. While the materials managers hand out the laptops, the rest of you will reinforce these concepts through an online application for memorisation. Here is the link. (Waits for the students to be ready) So it's time to work in silence to try to remember as many as possible. You can start!

Sesión n°: 3		Actividad n°: 3	
Título: Debate	Tipo: Actividad de cierre	Temporalización: 10 minutos	
Distribución de la clase 2 grupos de 12 personas		Recursos Portátiles Pizarra digital	

Input lingüístico

Well guys, this activity is over. I hope you have memorised many of the concepts. Now we are going to work in 2 big groups We are going to have a debate

(Pointing to the students we will divide the class into the 2 groups)

All right, the group on the left will have to present all the advantages of actor's work and the group on the right will do the same but with the advantages.

As you know, you will have to look for the necessary information on your laptops. You can use these links to search for information. After collecting the information you should create a PowerPoint or a presentation in Canva. You will have about 15 minutes to do this. Do you have any questions? (Waits for an answer)

At the end of the class you will have to choose a spokesperson for each group to present the ideas. So I won't bother you any more, let's get to work! If you have any questions, raise your hand and I will come to you.

.....

All right, it's time to share what you have prepared. Who is going to be the spokesperson for each group? (Waits for an answer)

(Once the spokespersons have been chosen and the presentations have been organised)

All right group 1 to start and then group 2 will go. Start!

.....

All right guys, you have done a great job, both groups. You have seen that being an actor is not an easy job and requires a lot of hard work and effort. Well it's time. See you tomorrow. Bye guys

.....

Sesión n° 4 1 hora -PLUMA Y PAPEL

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
2 3 6	2.1 Expresar oralmente textos breves y sencillos, previamente preparados, sobre asuntos cotidianos y de relevancia para el alumnado, utilizando, de forma guiada, recursos verbales y no verbales, y usando estructuras básicas y de uso frecuente, así como reproduciendo patrones sonoros, acentuales, rítmicos y de entonación básicos, propios de la lengua extranjera.
INDICADORES DE LOGRO <ul style="list-style-type: none">- El alumno utiliza diversos recursos para comunicarse de manera clara.- El estudiante expresa de forma oral sus ideas acerca de un tema propuesto y utiliza estructuras frecuentes de la lengua extranjera- El estudiante participa de manera activa en situaciones de interacción.- El estudiante utiliza diferentes recursos para participar de forma adecuada en pequeños grupos de trabajo- El estudiante muestra respeto por sus compañeros y por los dispositivos electrónicos disponibles.	3.1 Planificar y participar en situaciones interactivas breves y sencillas sobre temas cotidianos, de relevancia personal y próximos a su experiencia e intereses, a través de diversos soportes, apoyándose en recursos tales como la repetición, el ritmo pausado o el lenguaje no verbal, y mostrando empatía y respeto por la cortesía lingüística y la etiqueta digital. 6.2 Reconocer y respetar la diversidad lingüística, cultural y artística propia de países donde se habla la lengua extranjera como fuente de aprendizaje y enriquecimiento personal, mostrando interés por ampliar los conocimientos propios y comprender elementos culturales y lingüísticos básicos que fomenten la sostenibilidad y la democracia.

<ul style="list-style-type: none"> - El estudiante muestra interés por ampliar sus conocimientos sobre el resto de culturas. - El estudiante muestra respeto por la diversidad lingüística, cultural y artísticas de otros lugares del mundo. - El estudiante muestra una actitud abierta hacia la diversidad y facilita el desarrollo de la sesión. 	
<p>DISPOSICIÓN DE LA CLASE</p> <p>Trabajo en grupos de 5 alumnos</p>	<p>RECURSOS TICs</p> <p>Pantalla digital</p> <p>Aplicación Storyboard That</p> <p>Ordenadores, portátiles o tablets (con conexión a Internet)</p> <p>Flashcards con personajes y lugares</p>

DESARROLLO DE LA SESIÓN

El profesor comenzará la sesión haciendo una breve lluvia de ideas acerca de lo que hasta ahora los estudiantes consideran más importante del mundo cinematográfico.

Después de esto, se comenzará a explicar las partes esenciales de un guion del cine como son las escenas, el diálogo, la acción, el título, el encabezado de escena, etc...

En este momento, gracias a la pantalla digital, mostraremos ejemplos del guion de películas famosas o en el caso de que no sea el primer año de la implementación de la situación de aprendizaje, guiones de antiguos alumnos.

Tras esta breve introducción comenzará el momento de escribir su propio guion, pero buscaremos que sea de una forma innovadora.

La escritura del guion será gracias a la aplicación en línea para crear storyboards interactivos de "Storyboard That"

El profesor antes de que comiencen a trabajar de forma libre proporcionará una breve demostración de cómo utilizar la herramienta, mostrando cómo añadir escenas, diálogos, imágenes, descripciones, etc...

A continuación, los estudiantes se colocarán con sus respectivos grupos y comenzarán a pensar ideas para sus películas creando una escena específica con todas las partes de un guion de cine.

En este punto el profesor irá moviéndose por las mesas de los grupos para solventar pequeñas dudas que tengan los alumnos.

Al final de la clase los grupos presentarán su escena al resto de la clase. Después de cada presentación el profesor aportará una retroalimentación sobre aspectos positivos y aspectos mejorables de la escena.

Tras todas las exposiciones debido a que los alumnos habrán completado el desafío, cada grupo recibirá una serie de flashcards con diferentes personajes y lugares que deberán incluir en su guion de película final.

Sesión nº: 4		Actividad nº: 1
Título: Explicación y repaso	Tipo: Actividad de introducción	Temporalización: 15-20 minutos
Distribución de la clase Individual	Recursos Presentación en Canva https://www.canva.com/design/DAGHeLZ_aos/oQWWbEl_vTW6Ire5WiPA/view?utm_content=DAGHeLZ_aos&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor Pizarra digital	

Input lingüístico

Good morning, class. Do you remember what we have already worked on in the previous sessions? (Waits for an answer). Today it's the turn of the scripts. Before we start, who can tell me what you consider essential elements to make a film entertaining? (Waits for an answer). Excellent ideas. There are many elements, for example the characters, the locations, the special effects and the story and dialogue. Now let's see how all these pieces come together in a film script.

(We present the content through a Canva presentation on the digital board)

OK guys. Let's start by explaining what are the parts that every script should have. The first thing a script should have is the title. Here, as you can imagine, you must write the name of the film. Next is the headline of the scene. What do you think it should include? (Waits for an answer). You should indicate the place and the time of the day. Then you should mention which characters are going to take part in this scene. After this short introduction you should include what happens in the scene. At this point you should also include the dialogue between the different characters. Finally you should create an ending for the scene.

.....
I'm going to show you an example of a movie that I'm sure you have seen. What's this movie? It's Toy Story. I want to see who can identify the parts of the script. Let's read this script. I'm going to need a narrator, a Woody, an Andy and a Buzz. Who's up for it? (Waits for some volunteers). All right, let's get started

.....

Sesión nº: 4			Actividad nº: 2		
Título: Creación de un guión		Tipo: Actividad de refuerzo		Temporalización: 25-30 minutos	

<p>Distribución de la clase</p> <p>En grupos de 4/5 personas</p>	<p>Recursos</p> <p>Aplicación StoryBoard That</p> <p>Portátiles</p> <p>Pizarra digital</p>
<p><i>Input lingüístico</i></p> <p>Now we're going to create our own scripts. Today we are going to work with the StoryBoard That application. It's a very simple application to use, so before we get to work, I'm going to show you some tips on how to use the application. (We will demonstrate how to add scenes, dialogues, add images and descriptions)</p> <p>Alright then, it's time to get to work. You are going to be in the same groups of 4 or 5 people as the other day. (Waits for students to get ready). As you know I'm going to move between the groups to clarify doubts. At the end of the class I will give feedback about the positive and improvable aspects of each group. Any doubts? (Waits for a response) Let's get to work!</p> <p>.....</p>	

<p>Sesión n°: 4</p>		<p>Actividad n°: 3</p>	
<p>Título: Puesta en común y reparto de flashcards</p>	<p>Tipo: Actividad de cierre</p>	<p>Temporalización: 15 minutos</p>	

<p>Distribución de la clase</p> <p>En grupos de 4/5 personas</p>	<p>Recursos</p> <p>Disfraces</p> <p>Objetos</p> <p>Guiones</p>
<p><i>Input lingüístico</i></p> <p>So it's time for the presentations. Group 1, you are going to start (Waits for the students to get ready). So, please start. (Waits for the students to end their presentations) Good job. Next group please.</p> <p>.....</p> <p>Well, you guys have done a great job today, see you next day with a new challenge. See you tomorrow!</p>	

Sesión nº 5 30 min -CREANDO NUESTRA PELÍCULA

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS 1 3	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
INDICADORES DE LOGRO <ul style="list-style-type: none"> - El alumno utiliza diversos recursos para comunicarse de manera clara. - El estudiante participa de manera activa en situaciones de interacción. - El estudiante utiliza diferentes recursos para participar de forma adecuada en pequeños grupos de trabajo - El estudiante muestra respeto por sus compañeros y por los dispositivos electrónicos disponibles. 	<p>1.1 Reconocer e interpretar el sentido global y la información esencial, así como palabras y frases específicas de textos orales, escritos y multimodales breves y sencillos sobre temas frecuentes y cotidianos de relevancia personal y ámbitos próximos a su experiencia, así como de textos literarios adecuados al nivel de desarrollo del alumnado, expresados de forma comprensible, clara y en lengua estándar a través de distintos soportes.</p> <p>3.1 Planificar y participar en situaciones interactivas breves y sencillas sobre temas cotidianos, de relevancia personal y próximos a su experiencia e intereses, a través de diversos soportes, apoyándose en recursos tales como la repetición, el ritmo pausado o el lenguaje no verbal, y mostrando empatía y respeto por la cortesía lingüística y la etiqueta digital.</p>
DISPOSICIÓN DE LA CLASE Trabajo en grupos de 5 alumnos	RECURSOS TICs Pantalla digital Ordenadores, portátiles o tablets con conexión a Internet Flashcards con personajes y lugares,

	Comics o libros digitales.
--	----------------------------

DESARROLLO DE LA SESIÓN

Esta sesión número 5 estará destinada básicamente al trabajo grupal en clase.

En este punto de la situación de aprendizaje, los alumnos comenzarán a escribir los guiones de su película.

Se les recordará a utilizar las flashcards recibidas en la sesión anterior para incorporar diferentes personajes y lugares en sus historias.

El profesor circula por el aula para proporcionar orientación individualizada, responder preguntas y ofrecer sugerencias a medida que los estudiantes trabajan en sus guiones.

Mientras los alumnos están trabajando el profesor irá proyectando escenas de comics para que los alumnos, que estén más bloqueados mentalmente, adquieran ideas que puedan ser útiles para su escena final.

Al final de la sesión, comentaremos a los alumnos que al día siguiente todos los grupos deberán representar su escena. Pueden llevar disfraces que ayuden a su caracterización o elementos como papeles que les ayuden a la actuación.

Sesión n°: 5	Actividad n°: 1
---------------------	------------------------

Título: Trabajo grupal en clase	Tipo: Actividad de refuerzo	Temporalización: 30 minutos
Distribución de la clase En grupos de 4/5 personas		Recursos Portátiles Flashcards Tiras de Comics Trailers de películas
<p><i>Input lingüístico</i></p> <p>Good morning guys! How are you? (Waits for an answer) Today we are going to continue with the writing of our film scripts. So, we are going to get together in groups of 4 or 5 people. (Waits for the students to get ready) I am going to give a series of flashcards to each group. Each flashcard contains a character, a place or an object that you have to include in your scripts. As in the previous days, I will be moving around the classroom to solve doubts. You can use the laptops if you consider it necessary. I will distribute the flashcards to the groups, in the meantime you can start thinking about your scripts. (Once the flashcards have been handed out). Well, it's time to work. Do you have any questions? (Waits for an answer)</p> <p>(Time for working)</p> <p>.....</p> <p>In the meantime, I'm going to put some movie trailers and comics on the digital screen so you can get some ideas that you can use in your scenes. (Showing the images and videos)</p>		

.....

Well guys, tomorrow all the groups will have to act out their scenes. So you should divide up all the dialogue and bring objects or costumes if you need them. Any questions? (Waits for an answer) Good luck to all of you! Bye

Sesión n° 6 30 min -‘SIENDO ACTORES’	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
2	2.1 Expresar oralmente textos breves y sencillos, previamente preparados, sobre asuntos cotidianos y de relevancia para el alumnado, utilizando, de forma guiada, recursos verbales y no verbales, y usando estructuras básicas y de
3	
4	

INDICADORES DE LOGRO

- El estudiante es capaz de aplicar estrategias utilizando recursos físicos o digitales en función de las necesidades de la comunicación
- El estudiante muestra habilidades para facilitar la interacción con sus compañeros en diferentes contextos educativos
- El estudiante selecciona estrategias para facilitar la comprensión basándose en recursos digitales o físicos.
- El estudiante expresa sus ideas de forma clara y comprensible
- El estudiante reproduce los sonidos y ritmos básicos del idioma extranjero cuando se comunica.
- El estudiante participa de manera activa en situaciones de interacción.
- El estudiante utiliza diferentes recursos para participar de forma adecuada en pequeños grupos de trabajo
- El estudiante muestra respeto por sus compañeros y por los dispositivos electrónicos disponibles.
- El estudiante es capaz de organizar y redactar textos breves y sencillos adecuándolos a las necesidades del contexto
- El estudiante emplea un léxico adecuado y de uso común facilitando la realización de la actividad en el grupo-clase.

uso frecuente, así como reproduciendo patrones sonoros, acentuales, rítmicos y de entonación básicos, propios de la lengua extranjera.

2.2 Organizar y redactar, de forma guiada, textos breves y sencillos, previamente preparados, con adecuación a la situación comunicativa propuesta, a través de herramientas analógicas y digitales, y usando las funciones comunicativas principales y estructuras y léxico básico de uso común sobre asuntos cotidianos y frecuentes, de relevancia personal para el alumnado y próximos a su experiencia.

2.3 Seleccionar, organizar y aplicar, de forma guiada, conocimientos y estrategias para preparar y expresar textos orales y escritos adecuados a las intenciones comunicativas y las características contextuales, usando, con ayuda, recursos físicos o digitales en función de la tarea y las necesidades de cada momento.

3.1 Planificar y participar en situaciones interactivas breves y sencillas sobre temas cotidianos, de relevancia personal y próximos a su experiencia e intereses, a través de diversos soportes, apoyándose en recursos tales como la repetición, el ritmo pausado o el lenguaje no verbal, y mostrando empatía y respeto por la cortesía lingüística y la etiqueta digital.

4.2 Seleccionar y aplicar, de forma guiada, estrategias básicas que ayuden a crear puentes y faciliten la comprensión y expresión de información y la comunicación, adecuadas a las intenciones comunicativas elementales, usando, con ayuda, recursos y apoyos físicos o digitales en función de las necesidades de cada momento.

<p>DISPOSICIÓN DE LA CLASE</p> <p>Trabajo en grupos de 5 alumnos</p>	<p>RECURSOS TICs</p> <p>Pantalla digital</p> <p>Ordenadores, portátiles o tablets con conexión a Internet</p> <p>Flashcards con personajes y lugares</p>
<p>DESARROLLO DE LA SESIÓN</p> <p><i>El profesor al inicio de la sesión recuerda a los estudiantes los objetivos de la sesión y la importancia de la actuación en la mejora de los guiones.</i></p> <p><i>Después del breve recordatorio los estudiantes trabajan en sus respectivos grupos para revisar sus guiones y hacer los últimos retoques. En este punto se enfocarán en ajustar la trama, los diálogos y en hacer que los personajes estén bien desarrollados.</i></p> <p><i>Tras estos minutos de preparación el profesor dará inicio a las actuaciones. Antes de comenzar hará especial énfasis en la importancia de la expresión vocal y corporal, así como en la comunicación entre los personajes.</i></p> <p><i>Mientras las actuaciones se desarrollan el profesor y los compañeros rellenarán una tabla acerca de las partes de un guion y harán anotaciones sobre lo que funciona bien y lo que podría mejorarse.</i></p> <p><i>Después de cada actuación, se abrirá un espacio en la clase para que los estudiantes ofrezcan sus comentarios y las sugerencias constructivas.</i></p> <p><i>Tras todas las actuaciones los grupos dispondrán de un tiempo para ajustar sus guiones. En este tiempo se fomentará la colaboración y el apoyo mutuo entre los estudiantes para asegurar que estén preparados para la presentación final</i></p> <p>.</p>	

Sesión nº: 6		Actividad nº: 1
Título: Prueba de actuación	Tipo: Actividad de refuerzo	Temporalización: 30 minutos
Distribución de la clase En grupos de 4/5 personas		Recursos Disfraces Tabla de evaluación Bolígrafos, lápices....
<p><i>Input lingüístico</i></p> <p>Good morning guys. How are you today? (Waits for an answer). Well today is the day of the presentations. Before we start, I'm going to put you into groups again to try to give you the last details. (Waits for the students to get ready). In about 5 minutes we will start with the presentations. Don't be nervous because this is just a rehearsal. Remember to pronounce well and keep a proper posture. You can accompany the words with gestures to give more realism. Feel comfortable and free. About the evaluation, I am going to give you a table for you to evaluate each group. It is a very simple table. In it you will evaluate the characters, the place, the scripts, etc... If you think it's perfect, put a cross on the number 5 and if you think it's very improvable, put a cross on the number 1. Did you get it? (Waits for an answer). I'm going to distribute the charts.</p> <p>(Once the charts have been distributed) Well guys, let's start with the first group. Good luck to you. After each performance I will give you some advice to see if you can improve the scripts and the acting.</p> <p>.....</p>		

Well guys, I'm very happy with all the groups. Tomorrow you are going to have to promote these films. I will explain you how. Bye

Sesión nº 7 1 hora -PROMOCIÓN CON CARTELES	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
2 3 6	2.2 Organizar y redactar, de forma guiada, textos breves y sencillos, previamente preparados, con adecuación a la situación comunicativa propuesta, a través de herramientas analógicas y digitales, y usando las funciones comunicativas principales y estructuras y léxico básico de uso común sobre asuntos cotidianos y frecuentes, de relevancia personal para el alumnado y próximos a su experiencia.
INDICADORES DE LOGRO	2.3 Seleccionar, organizar y aplicar, de forma guiada, conocimientos y estrategias para preparar y expresar textos orales y escritos adecuados a las intenciones comunicativas y las características contextuales, usando, con ayuda, recursos físicos o digitales en función de la tarea y las necesidades de cada momento.
- El estudiante organiza un texto breve utilizando palabras y frases que hemos trabajado durante la unidad.	

<ul style="list-style-type: none"> - El estudiante utiliza herramientas digitales para redactar el texto de manera adecuada - El estudiante es capaz de seguir nuestras indicaciones acerca del uso de la aplicación en línea. - El estudiante prepara y expresa de forma clara textos orales y escritos a sus compañeros - El estudiante se apoya en los recursos digitales para solventar los retos de una manera efectiva - El estudiante participa de manera activa en la elaboración del cartel, aportando ideas útiles para su realización. - El estudiante muestra respeto y empatía por sus compañeros y por los dispositivos electrónicos. - El estudiante muestra respeto por la diversidad y reconoce el valor de las diferentes expresiones lingüísticas, culturales y artísticas. 	<p>3.1 Planificar y participar en situaciones interactivas breves y sencillas sobre temas cotidianos, de relevancia personal y próximos a su experiencia e intereses, a través de diversos soportes, apoyándose en recursos tales como la repetición, el ritmo pausado o el lenguaje no verbal, y mostrando empatía y respeto por la cortesía lingüística y la etiqueta digital</p> <p>6.3 Seleccionar y aplicar, de forma guiada, estrategias básicas para entender y apreciar la diversidad lingüística, cultural y artística, aceptando y respetando su valor y mostrando una actitud de apertura.</p>
<p>DISPOSICIÓN DE LA CLASE</p> <p>Trabajo en grupos de 5 alumnos</p>	<p>RECURSOS TICs</p> <p>Pantalla digital</p> <p>Ordenadores, portátiles o tablets con conexión a Internet</p> <p>Ejemplos de carteles (A modo de ayuda visual)</p>

DESARROLLO DE LA SESIÓN

En los diez primeros minutos de la sesión, los alumnos deberán dejar todo el guion preparado para la actuación final.

Tras esto, se propondrá al alumnado uno de los últimos retos de esta situación de aprendizaje. Esta actividad consistirá en la creación de carteles para promocionar su película.

Los alumnos estudiarán herramientas como Canva o PosterMyWall para diseñar los carteles.

Se les proporcionará a los alumnos una plantilla básica sobre la que deberán construir su cartel. En este cartel deberán incluir al menos la hora de la actuación, la cual será a las 11:30 (durante la hora del recreo), el lugar de la actuación (salón de actos), el tipo de película y una imagen representativa de la obra (un lugar, un personaje, etc...)

Se les dará la indicación de que los carteles deben ser atractivos y llamativos para captar la atención del resto de clase.

Durante este periodo de tiempo el profesor irá moviéndose por las mesas para ayudar y solventar las dudas que tengan los alumnos con el uso de las aplicaciones.

Una vez los alumnos hayan acabado con sus carteles el profesor deberá revisar y editar los carteles en el caso de que el mensaje estuviera mal redactado o tuviera faltas de ortografía.

Tras la corrección de las faltas se imprimirán los carteles y en los últimos 5 minutos de la clase los alumnos tendrán que ir al resto de las clases para promocionar sus películas a todas las clases del curso. A cada grupo se le asignará una clase a la que deberán acudir para así evitar que ningún curso se quede sin recibir la noticia.

Una vez hayan expuesto los carteles deberán pegar los carteles en las escaleras del centro para que todo el mundo recuerde el día de la actuación final.

Sesión nº: 7

Actividad nº: 1

<p>Distribución de la clase</p> <p>En grupos de 4/5 personas</p>	<p>Recursos</p> <p>Aplicación Canva</p> <p>Aplicación PosterMyWall</p> <p>Ordenadores</p> <p>Papeles</p> <p>Bolígrafos, lápices, pinturas</p>
<p><i>Input lingüístico</i></p> <p>Very good! Now that you have your scripts ready, let's move on to a very important and creative activity. It's time to create the posters (waits for a reaction). These posters will be the way to invite your classmates to see your film. To design the posters we will use tools like Canva or PosterMyWall. Has anyone used these applications before? (Waits for an answer) Well, don't worry! I'll show you how they work. (Once the demonstration has been carried out). Well now it's your turn. But before you start, you need to know what to include in the poster. The poster must include: The time of the performance, which will be at 11:30 during break time. The day of the performance, which will be on x day. The place of the performance (assembly hall. The type of your film. A representative image of your work, a place, a character, etc.... A short synopsis. Remember that the posters must be beautiful and attractive in order to attract the attention of your colleagues. Very good. You can start working in groups. (Working time)</p> <p>.....</p> <p>Good. I see that most of the groups have already finished. I'm going to go through each group to see if there are any mistakes in the posters. If there aren't, you can go downstairs and print out the posters. Perfect! All posters have been checked. Now each group will go to a class to promote your films. Before entering the classrooms, knock on the door. The teachers already know you're coming but it's best not to disturb them. While you go, I will print out the posters.</p>	

.....

All right, all the posters are up. Now let's all go quietly together to the hall. Once there, each group will put their poster on the stairs so that everyone can see it. Let's go quietly, remember. (Once the work is already done) Very good work today guys. The lesson is over. Tomorrow will be recording day. Remember to bring whatever you need for your recording. Best of luck guys. Bye

Sesión nº 8 1 hora -DÍA DE GRABACIÓN	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
2 3 6	2.2 Organizar y redactar, de forma guiada, textos breves y sencillos, previamente preparados, con adecuación a la situación comunicativa propuesta, a través de herramientas analógicas y digitales, y usando las funciones comunicativas principales y estructuras y léxico básico de uso común sobre asuntos cotidianos y frecuentes, de relevancia personal para el alumnado y próximos a su experiencia.
INDICADORES DE LOGRO	2.3 Seleccionar, organizar y aplicar, de forma guiada, conocimientos y estrategias para preparar y expresar textos orales y escritos adecuados a las intenciones comunicativas y las características contextuales, usando,
- El estudiante organiza un texto breve utilizando palabras y frases que hemos trabajado durante la unidad.	

<ul style="list-style-type: none"> - El estudiante utiliza herramientas digitales para redactar el texto de manera adecuada - El estudiante es capaz de seguir nuestras indicaciones acerca del uso de la aplicación en línea. - El estudiante prepara y expresa de forma clara textos orales y escritos a sus compañeros - El estudiante se apoya en los recursos digitales para solventar los retos de una manera efectiva - El estudiante participa de manera activa en el reto de la edición del video, aportando ideas útiles. - El estudiante muestra respeto y empatía por sus compañeros y por los dispositivos electrónicos. - El estudiante muestra respeto por la diversidad y reconoce el valor de las diferentes expresiones lingüísticas, culturales y artísticas. 	<p>con ayuda, recursos físicos o digitales en función de la tarea y las necesidades de cada momento.</p> <p>3.1 Planificar y participar en situaciones interactivas breves y sencillas sobre temas cotidianos, de relevancia personal y próximos a su experiencia e intereses, a través de diversos soportes, apoyándose en recursos tales como la repetición, el ritmo pausado o el lenguaje no verbal, y mostrando empatía y respeto por la cortesía lingüística y la etiqueta digital</p> <p>6.3 Seleccionar y aplicar, de forma guiada, estrategias básicas para entender y apreciar la diversidad lingüística, cultural y artística, aceptando y respetando su valor y mostrando una actitud de apertura.</p>
<p>DISPOSICIÓN DE LA CLASE</p> <p>Trabajo en grupos de 5 alumnos</p>	<p>RECURSOS TICs</p> <p>Pantalla digital</p> <p>Ordenadores, portátiles o tablets con conexión a Internet</p> <p>Ejemplos de carteles (A modo de ayuda visual)</p>

DESARROLLO DE LA SESIÓN

Durante la última sesión del proyecto de creación de películas, los alumnos tendrán la oportunidad de compartir y presentar las obras que han estado elaborando a lo largo de las siete sesiones anteriores.

El día comenzará con la recibida del profesor, el cual establecerá un tono para buscar crear un ambiente enriquecedor y gratificante.

La sesión comenzará con una breve introducción por parte del profesor, el cual deberá establecer las pautas e instrucciones para el correcto desarrollo de la sesión.

Una vez se hayan establecido las instrucciones, los grupos de estudiantes comenzarán la filmación de sus escenas. Para ello, se utilizará un fondo de croma verde que dará la posibilidad a los alumnos de insertar posteriormente la imagen del lugar donde se desarrollará la historia a través de la aplicación Chromavid.

Este enfoque permitirá a los estudiantes ejercitar su creatividad y habilidades técnicas al manipular la imagen y crear una ambientación para su película.

Durante la filmación los estudiantes tendrán la libertad de utilizar disfraces y objetos que ayuden a caracterizar sus personajes y a ambientar la escena. Estos objetos pueden ir desde varitas mágicas hasta accesorios temáticos que capten la atención del público.

Mientras los grupos estén ocupados en la filmación, el resto de grupos desempeñaran el rol de público, fomentando el trabajo en equipo y promoviendo una cultura de apoyo mutuo.

Una vez que se completen todas las filmaciones, los grupos enviaran sus grabaciones al profesor para que no se pierdan. Tras este paso los alumnos subirán a clase y comenzarán a insertar la imagen con la aplicación de Chromavid. Después de este último paso deberán mandar sus grabaciones al profesor el cual deberá revisar detenidamente y editar en el caso de que encuentre algún defecto.

Sesión nº: 8		Actividad nº: 1
Título: Grabación de escenas	Tipo: Actividad de refuerzo	Temporalización: 30 minutos
Distribución de la clase In groups of 4/5 people		Recursos Cámara Chroma verde Email Disfraces Objetos
<p><i>Input lingüístico</i></p> <p>Good morning guys. Today as you know is the last day of the film making project. Today is a very special day because you are going to put an end to the work done. In order for our session to run as smoothly as possible, I will briefly explain the instructions we will follow during the day. We will start by filming scenes. Each group will have their turn to film their scenes using a green chroma key background. This background will allow us to insert images and create the ambience for the stories through the Chromavid application. Any questions so far? (waits for an answer)</p> <p>During this process I encourage you to enjoy yourselves and not be afraid to fail. While one group is filming, the rest of you should be in the audience and be completely silent. Once you have finished filming you will send me the recordings to my email to avoid them getting lost. So,</p>		

let´s start! Who wants to start? (Waits for an answer) OK, so please stand up and start (waits for the student to be ready). 3, 2, 1, go.... (once the recording is done)

Sesión n°: 8		Actividad n°: 2
Título: Editando la película	Tipo: Actividad de refuerzo	Temporalización: 30 minutos
Distribución de la clase En grupos de 4 o 5 personas		Recursos Aplicación en línea Chromavid Portátiles Pizarra digital

Input lingüístico

Well done guys, now we are going to return to our class. We will go up to the classroom to edit the scenes. If you have any doubt in this step, I will help you. Once you finish it will be time to save everything and I will take care of everything. You can start!

Go ahead and good luck!

Sesión n° 9 30 min -DÍA FINAL

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
2 3 6	2.2 Organizar y redactar, de forma guiada, textos breves y sencillos, previamente preparados, con adecuación a la situación comunicativa propuesta, a través de herramientas analógicas y digitales, y usando las funciones comunicativas principales y estructuras y léxico básico de uso común sobre asuntos cotidianos y frecuentes, de relevancia personal para el alumnado y próximos a su experiencia.
INDICADORES DE LOGRO - Los estudiantes demuestran originalidad en la trama, personajes y ambientación de la película	2.3 Seleccionar, organizar y aplicar, de forma guiada, conocimientos y estrategias para preparar y expresar textos orales y escritos adecuados a las intenciones comunicativas y las características

<ul style="list-style-type: none"> - El producto final refleja la capacidad de los estudiantes de solventar retos y problemas - La estructura de la trama está bien desarrollada con un inicio, un desarrollo y un final. - Los eventos de la película se conectan de una manera adecuada y coherente logrando captar la atención del espectador - La película muestra un buen uso de la tecnología y las herramientas disponibles para la filmación y la edición - El estudiante ha trabajado eficazmente dentro del grupo, mostrando habilidades de colaboración, comunicación y resolución de problemas - El producto final cumple con los objetivos establecidos para la situación de aprendizaje. - El estudiante ha alcanzado los niveles de competencia esperados previamente. - El alumno ha recibido una retroalimentación positiva del resto de clases y de los evaluadores. - El producto final genera interés y atención por parte del público. 	<p>contextuales, usando, con ayuda, recursos físicos o digitales en función de la tarea y las necesidades de cada momento.</p> <p>3.1 Planificar y participar en situaciones interactivas breves y sencillas sobre temas cotidianos, de relevancia personal y próximos a su experiencia e intereses, a través de diversos soportes, apoyándose en recursos tales como la repetición, el ritmo pausado o el lenguaje no verbal, y mostrando empatía y respeto por la cortesía lingüística y la etiqueta digital</p> <p>6.3 Seleccionar y aplicar, de forma guiada, estrategias básicas para entender y apreciar la diversidad lingüística, cultural y artística, aceptando y respetando su valor y mostrando una actitud de apertura.</p>
<p>DISPOSICIÓN DE LA CLASE</p> <p>Los alumnos de cursos más bajos estarán sentados más cerca del escenario mientras que los alumnos más mayores se colocarán en la parte de atrás del salón.</p>	<p>RECURSOS TICs</p> <p>Pantalla digital</p> <p>Proyector</p> <p>Videos elaborados por los alumnos</p>

DESARROLLO DE LA SESIÓN

Esta última “sesión” estará destinada a la presentación del proyecto final. En este punto se procederá a la proyección de las películas en el salón de actos donde cada grupo tendrá la oportunidad de ver su trabajo en “La Gran Pantalla”.

A medida que se desarrolla la proyección, el ambiente estará impregnado de emoción mientras los estudiantes y el público asistente se adentra en las historias y actuaciones creadas por sus compañeros.

Tras las proyecciones de las películas se abrirá un espacio para que el público haga preguntas sobre las obras.

Después de este espacio habilitado de preguntas llegará el momento de entregar premios de reconocimiento a la mejor película, al mejor guion y al mejor personaje. Estos premios serán otorgados por un jurado seleccionado que deberá rellenar una tabla para evaluar las películas.

Estos reconocimientos servirán para poner de manifiesto el esfuerzo y la creatividad de cada estudiante.

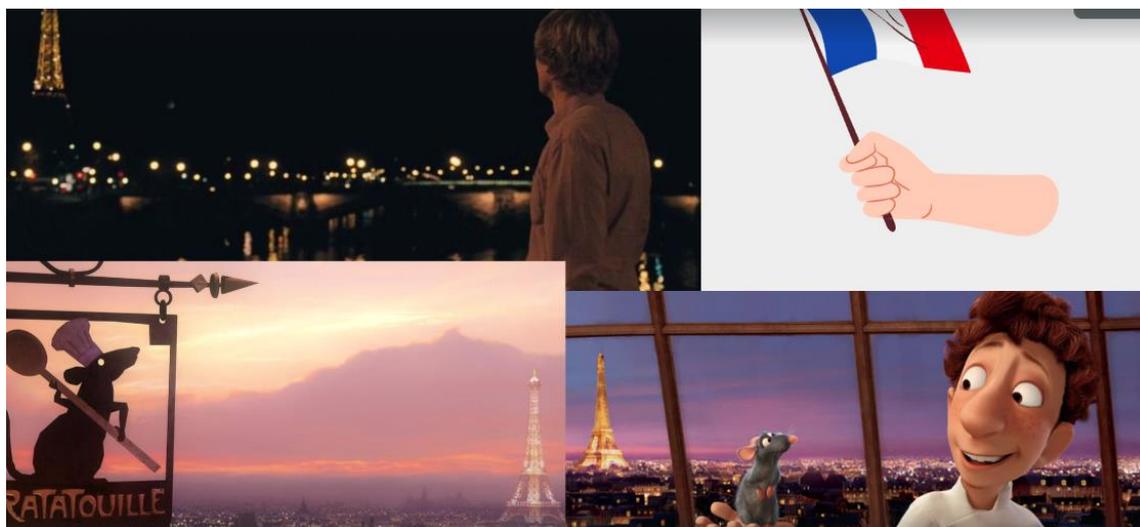
La finalización del recreo servirá para dar un cierre gratificante para la situación de aprendizaje dejando a los estudiantes con recuerdos duraderos y un sentimiento de logro por el trabajo realizado.

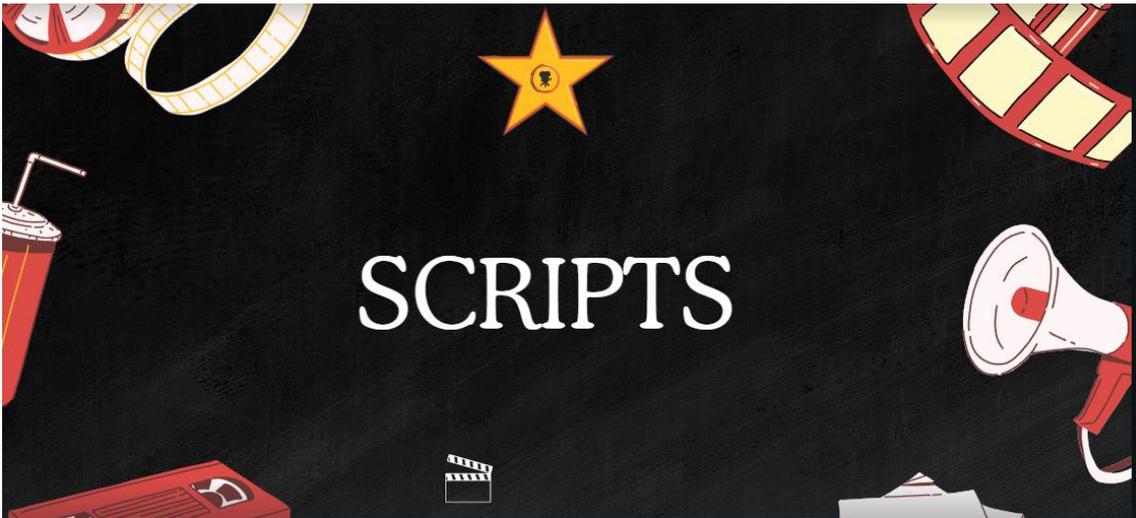
Lesson nº: 9		Activity nº: 1	
Título: En la gran pantalla	Tipo: Actividad de cierre	Temporalización: 30 minutos	

<p>Distribución de la clase</p> <p>En grupos de 4/5 personas</p>	<p>Recursos</p> <p>Videos hechos por los estudiantes</p> <p>Pizarra digital</p>
<p><i>Input lingüístico</i></p> <p><i>Good morning to all. It is an honour to be able to show you what the 5th grade students have been preparing for 8 sessions. Today each of you will be able to see your work projected on the Big Screen. We are going to start with the first film. (Waits for the film end) What did you think? (Waits for an answer) Then let the creators of this great film come on stage! Let's give them a round of applause. Do you have any questions you would like to ask them? (waits for an answer. Very good. Now it's the turn of the next group. (Once all the films have been screened) Well thank you very much for your participation. We will now proceed to the awards ceremony. Let's start! The prize for the best film goes to A round of applause. The award for the best script goes toAnd finally, the award for best character goes toI hope you enjoyed these great films. Thank you all for coming to this first edition of Tic Tac Learning Adventure. Goodbye</i></p>	

8.3 MATERIALES Y RECURSOS

PRESENTACIONES EN CANVA





ELEMENTS



- 1 TITLE
- 2 HEADLINE OF THE SCENE
- 3 CHARACTERS AND DIALOGUE
- 4 ACTION
- 5 ENDING



TITLE: TOY STORY

SCENE HEADING: ANDY'S ROOM. Day

Action: Woody, the toy cowboy, is standing on Andy's bed.
 Buzz LightYear, the toy astronaut, comes running through the door.

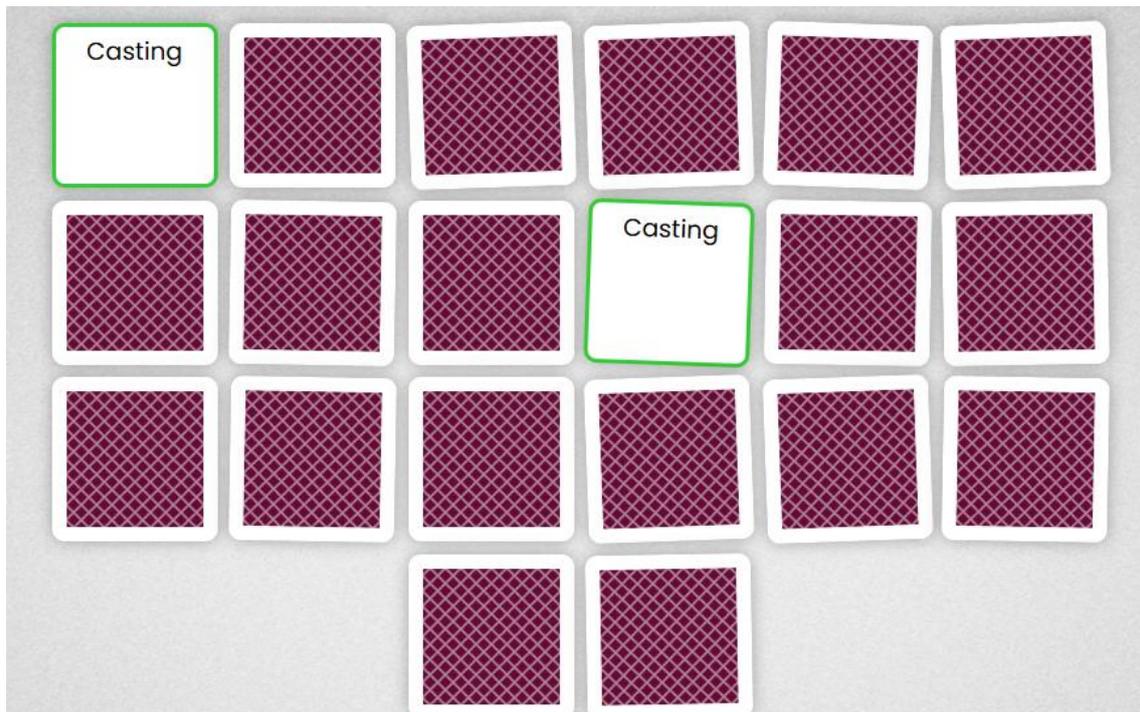
Dialogue:

Buzz Lightyear: (with determination) To infinity and beyond!
 Woody: (frustrated) Buzz, I told you, you're a toy - you can't fly!

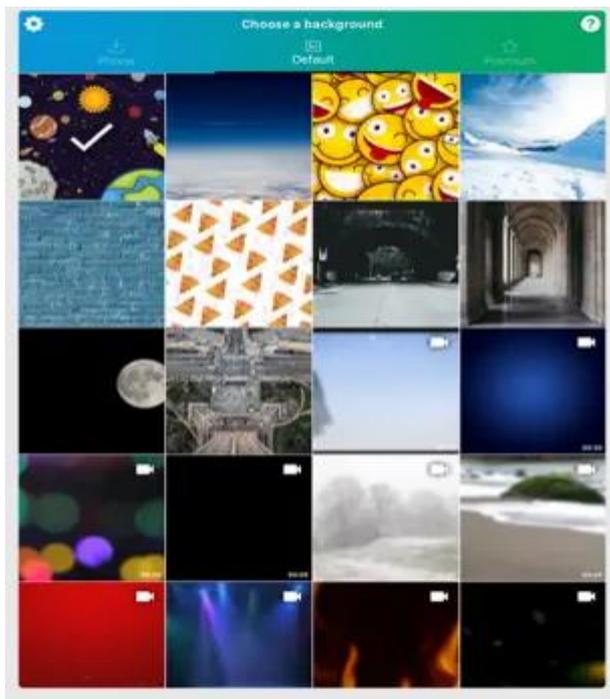
Action:

Buzz runs to the window and launches himself off the edge of the bed, spreading his plastic wings. For a moment he appears to be flying, but quickly crashes to the ground.

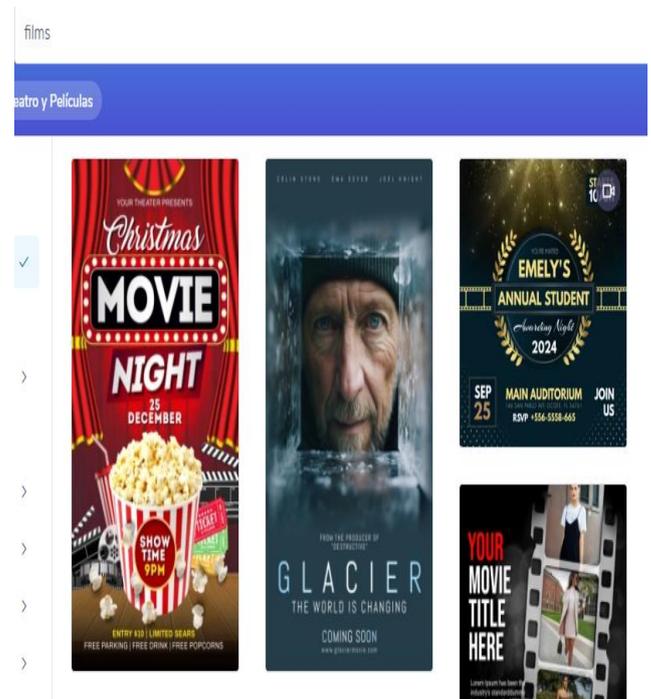
JUEGO DE MEMORIA



CHROMAVID

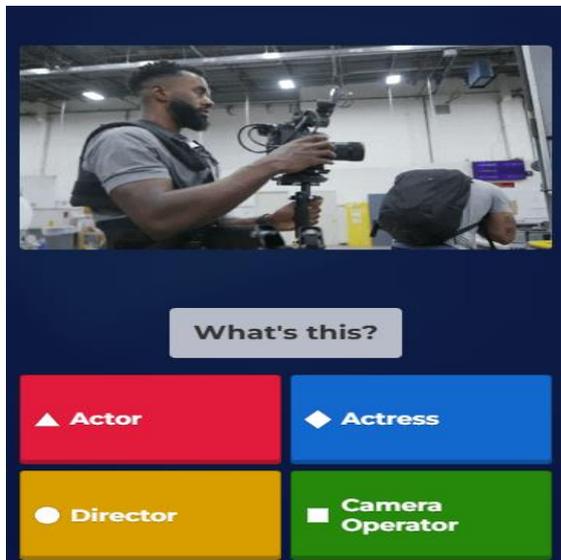


POSTERMYWALL

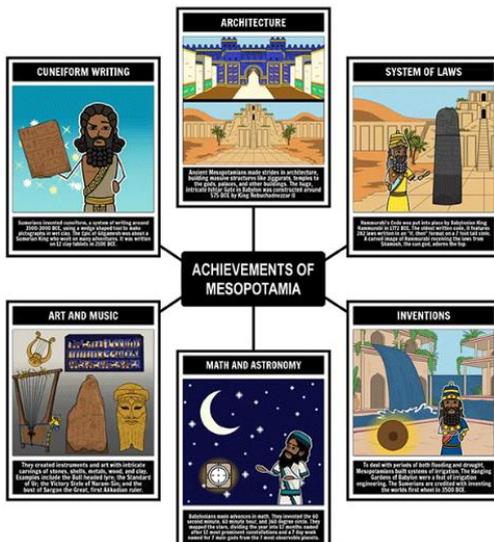


PREGUNTAS DE KAHOOT

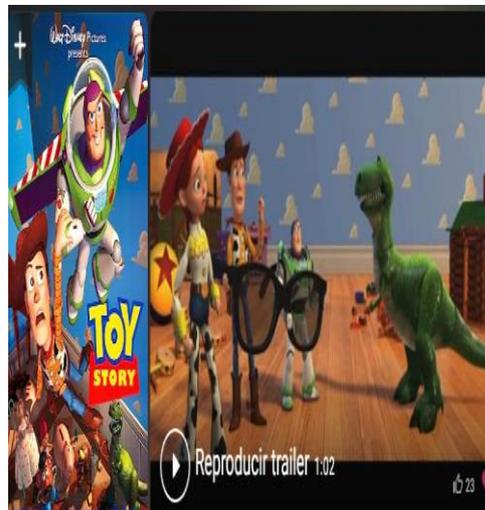
What kind of film is this?



STORYBOARD THAT



IMDb APP



**8.4 TABLA DE EVALUACIÓN POR EL PROFESOR Y COEVALUACIÓN
(PROYECTO FINAL)**

	1	2	3	4	5
Appropriate vocabulary					
Relevance of the places					
Integration of the aims					
Characters' development					
Script's structure					
Acting					
Does it fit the characteristics of the type of film?					
Creativity and Innovation					
Collaboration and teamwork					
Body language (gestures, looks)					