



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN (Segovia)

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Tablets y aplicaciones
para la enseñanza del Inglés
en Educación Primaria

Junio de 2016

Autor: Miguel Ángel Esteban Gutiérrez

Tutora académica: María Antonia Mezquita Fernández

The principle goal of education in the schools should be creating men and women who are capable of doing new things, not simply repeating what other generations have done; men and women who are creative, inventive and discoverers, who can be critical and verify, and not accept, everything they are offered.

(Jean Piaget)

If we teach today's students as we taught yesterday's,
we rob them of tomorrow.

(John Dewey)

Resumen

Este Trabajo Fin de Grado tiene la intención de aportar información actualizada sobre la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación a las aulas, con la utilización de las tabletas o *tablets*, pequeños ordenadores móviles y ligeros, táctiles y atractivos, a las que dedicaremos este trabajo.

Intentaremos aportar luz sobre las posibilidades que ofrece el mercado, susceptibles de ser utilizadas durante la etapa de Primaria y aportar nuestro punto de vista sobre ventajas e inconvenientes que ofrecen las tablets en la clase de inglés.

Somos conscientes del peligro que corremos en cuanto a lo reciente de estos recursos tecnológicos, la escasez de documentación histórica y la rapidez con que se suceden los acontecimientos en temas tecnológicos. Por ese motivo, aunque analicemos aplicaciones y recursos específicos, lo haremos intentando ver la universalidad de tales asuntos.

Basado en una experiencia real, comentaremos una configuración concreta a nivel de hardware y software, consistente en un carro de tablets, mostrando que es sencillo y económico disponer de herramientas TIC en el aula de Primaria en la actualidad.

Palabras clave

Inglés como segunda lengua, Educación Primaria, Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), tabletas (tablets), aplicaciones (apps), interactivo, recursos, motivación.

Abstract

This project intends to provide updated information on the incorporation of Information and Communication Technology in the classroom, with the use of tablets, small mobile and light, tactile and attractive computers, to which we are dedicating this work.

We will try to shed light on the possibilities offered by the market, capable of being used during the Primary Education and provide our point of view on advantages and disadvantages offered by tablets in the English class.

We are aware of the danger we are due to the fact that these technological resources are brand new; the scarcity of historical documentation and the speed with which events unfold in technology issues. For that reason, although we will look at specific tools, applications and specific resources, we will try to see the universality of such matters.

Based on a true experience, we will discuss a specific hardware and software configuration, consisting of a tablets' truck, showing having ICT tools in the Primary class today it is simple and economical too.

Keywords

English as a Second Language, Primary Education, Information and Communication Technology (ICT), applications (apps), interactive, resources, motivation.

ÍNDICE

1. Introducción	6
2. Objetivos	8
3. Justificación	9
4. Fundamentación Teórica	12
4.1. Consideraciones prescriptivas	12
4.2. Marco legislativo	12
5. Las tablets en el aula de inglés	15
5.1. Definición de <i>mobile learning</i> .	15
5.2. Reseña histórica. Dos gigantes: Apple y Google	16
5.2.1. El Ipad	16
5.2.2. Android	17
5.3. Tipología de aplicaciones	18
5.3.1. Aplicaciones comunicativas	19
5.3.2. Aplicaciones de acceso a contenidos	22
5.3.3. Aplicaciones ofimáticas	29
5.3.4. Aplicaciones interactivas	31
6. Una propuesta concreta	37
7. Conclusión	43
8. Bibliografía y Referencias	48
9. Anexos	52

1.- INTRODUCCIÓN

Este trabajo pretende bucear entre las posibilidades que las herramientas tecnológicas a nuestro alcance nos ofrecen con respecto a la enseñanza y aprendizaje del inglés como segunda lengua en la etapa de Primaria. Encontramos exigible que las aulas y los educadores se adapten al auge de herramientas y aplicaciones educativas audiovisuales e interactivas.

Analizaremos algunos de los recursos didácticos existentes a fin de valorar su aportación al proceso de enseñanza-aprendizaje de idiomas para alcanzar una educación de calidad, adaptada a las necesidades del alumnado del siglo XXI.

Se entiende la dificultad que exige a los docentes la formación continua en este campo. Es justamente por este motivo que este trabajo intentará ser clarificador. Esperamos que sirva para detectar hasta qué punto es sencillo utilizar las TIC en las aulas y hasta qué punto es necesario, incluso obligado. Y, por supuesto, servir de guía de las tendencias a nivel de *hardware* y los tipos de aplicaciones que el profesorado puede utilizar.

No es fácil encontrar estudios académicos autorizados del uso de dispositivos tecnológicos por una sencilla razón: los recursos de los que vamos a hablar tienen una breve historia y están en continua evolución. En 2012 se publica “New Technologies in the Classroom”, de Jodi Pilgrim, Christie Bledsoe, y Susan Reily. Desde la Universidad UMHB, en Texas, sus autoras describen los usos actuales y potenciales de las nuevas tecnologías en el aula. Mantienen que los dispositivos móviles inalámbricos, tales como *tablets*¹ y teléfonos móviles, están cambiando la instrucción y el aprendizaje.

¹ Aunque la palabra que admite la Real Academia de la Lengua Española es “tableta”, en la vida real se utiliza *tablet*. En este trabajo usaremos el anglicismo, por ser más común.

En su estudio, las autoras afirman que muchas de estas herramientas proporcionan un acceso constante a los recursos de Internet, lo que permite una amplia comunicación y colaboración. Recomiendan, por tanto, aplicar las tecnologías para mejorar el aprendizaje de los alumnos:

Students can keep an agenda on their phones or iPods, read books on their smart phones, and utilize mobile resources such as a dictionary, calculator, or camera. Students can use phones or other technology to take pictures of the classroom agenda or the teacher's notes on the board.²

² Ver <https://www.questia.com/library/journal/1P3-2724762201/new-technologies-in-the-classroom>

2.- OBJETIVOS

1. El principal objetivo de este Trabajo Fin de Grado es poner de manifiesto la importancia de los recursos interactivos y en particular, los relacionados con las tablets en el aprendizaje del Inglés en la etapa de Primaria. El uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación en las aulas es imprescindible hoy en día y las tablets son una de las herramientas más versátiles de que disponemos los maestros.
2. El segundo objetivo es determinar qué tipos de aplicaciones y recursos existen en el mercado actual y dar ejemplos de actividades significativas que puedan ser llevadas a cabo con algunas aplicaciones tipo, dentro de una metodología colaborativa.
3. El tercer objetivo es resaltar que las tablets como herramientas dentro del aula ayudarán a motivar a nuestros alumnos y esa motivación les acercará a la lengua inglesa contribuyendo a mejorar todas sus destrezas.
4. El cuarto objetivo es evidenciar que la posibilidad de disponer de tablets en el aula en la actualidad no es en modo alguno una empresa difícil, sino que por el contrario es económicamente viable y sencillo su manejo. Al respecto expondremos una propuesta concreta con la idea de animar a los docentes a incorporarse al mundo de las tablets, cuyo proceso es irreversible y merece la pena.

3.- JUSTIFICACIÓN

Nuestras leyes educativas están inspiradas en los principios constructivistas. De acuerdo a estos principios los nuevos aprendizajes deben ser construidos por los propios alumnos desde su propio conocimiento (Bruner, 1966). Las actividades deberán promover un aprendizaje activo, con tareas auténticas y significativas. Este enfoque propone clases centradas en los alumnos donde estos participan activamente, en vez ser receptores pasivos de conocimiento. De acuerdo con la perspectiva socio-constructivista (Vygotsky, 1977), deberemos poner especial atención a la interacción social de los estudiantes como medio de aprendizaje. Por ende, muchas de las aplicaciones que veremos permitirán a los alumnos crear sus propias tareas y representar su propio conocimiento. Además lo harán de manera creativa y divertida.

En tanto que la LOMCE sólo modifica algunos aspectos de la LOE, se mantiene que uno de los objetivos de la Educación Primaria es “iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y la comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran” (BOE N° 106, 2006, p.19).

La Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) en su Preámbulo, punto XI establece que las TIC son clave y necesarias:³

La tecnología ha conformado históricamente la educación y la sigue conformando. El aprendizaje personalizado y su universalización como grandes retos de la transformación educativa, así como la satisfacción de los aprendizajes en competencias no cognitivas, la adquisición de actitudes y el aprender haciendo, demandan el uso intensivo de las tecnologías. Conectar

3 Los subrayados son nuestros.

con los hábitos y experiencias de las nuevas generaciones exige una revisión en profundidad de la noción de aula y de espacio educativo, solo posible desde una lectura amplia de la función educativa de las nuevas tecnologías.

La incorporación generalizada al sistema educativo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), que tendrán en cuenta los principios de diseño para todas las personas y accesibilidad universal, permitirá personalizar la educación y adaptarla a las necesidades y al ritmo de cada alumno o alumna. Por una parte, servirá para el refuerzo y apoyo en los casos de bajo rendimiento y, por otra, permitirá expandir sin limitaciones los conocimientos transmitidos en el aula. Los alumnos y alumnas con motivación podrán así acceder, de acuerdo con su capacidad, a los recursos educativos que ofrecen ya muchas instituciones en los planos nacional e internacional. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación serán una pieza fundamental para producir el cambio metodológico que lleve a conseguir el objetivo de mejora de la calidad educativa. Asimismo, el uso responsable y ordenado de estas nuevas tecnologías por parte de los alumnos y alumnas debe estar presente en todo el sistema educativo. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación serán también una herramienta clave en la formación del profesorado y en el aprendizaje de los ciudadanos a lo largo de la vida, al permitirles compatibilizar la formación con las obligaciones personales o laborales y, asimismo, lo serán en la gestión de los procesos⁴.

De lo expuesto en el Preámbulo XI de la actual LOMCE quedan claros, no solo los beneficios, sino la obligatoriedad de utilizar tecnologías de la información en las

4 Ver <http://www.boe.es/boe/dias/2013/12/10/pdfs/BOE-A-2013-12886.pdf>

aulas como parte del aprendizaje a lo largo de toda la vida. La competencia digital del alumno será prioritaria, en todos los ámbitos. Así concluye:

Una vez valoradas experiencias anteriores, es imprescindible que el modelo de digitalización de la escuela por el que se opte resulte económicamente sostenible, y que se centre en la creación de un ecosistema digital de ámbito nacional que permita el normal desarrollo de las opciones de cada Administración educativa y TIC⁵.

Tal afirmación entronca con los objetivos de este trabajo: poner de manifiesto la importancia de los recursos TIC en el aprendizaje del Inglés en la etapa de Primaria. Sobre el modelo a elegir, se nos encomienda optar por uno económicamente sostenible. La propuesta concreta de este trabajo constituye un buen ejemplo de ello.

5 Ver <http://www.boe.es/boe/dias/2013/12/10/pdfs/BOE-A-2013-12886.pdf>

4.- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1.- Consideraciones prescriptivas

En el ejercicio de la profesión docente, es preciso adaptarse a los cambios que van sucediendo en materia de educación debido a la sociedad en la que nos hallamos inmersos. Y es exigencia de la escuela y de los docentes asumir estos cambios, que surgen como resultado de la evolución de la sociedad y de la internacionalización de las relaciones, así como de la necesaria movilidad de los ciudadanos de hoy y del futuro.

Por consiguiente, tomando como referencia el *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas* MECD (2002), es esencial señalar que el aprendizaje de una lengua extranjera es fundamental y que debe basarse, ante todo, en adquirir la competencia comunicativa.

Exige que todo docente despierte el interés hacia el aprendizaje de las lenguas extranjeras, afirmación que nos conduce en la dirección de la incorporación de los recursos audiovisuales e interactivos en el aula de idioma.

4.2.- Marco legislativo

En la LOMCE, al igual que en la LOE, queda establecido, en su Artículo 18, que se trabajará de manera transversal en todas las áreas (asignaturas) de Primaria las Tecnologías de la Información y la Comunicación:

Sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las áreas de la etapa, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el

emprendimiento y la educación cívica y constitucional se trabajarán en todas las áreas⁶.

En su artículo 111 bis Tecnologías de la Información y la Comunicación queda patente que los equipos directivos de los centros promoverán el uso de las TIC como medio “apropiado y valioso” para el aprendizaje:⁷

3. El Ministerio de Educación, Cultura y Deporte establecerá, previa consulta a las Comunidades Autónomas, los formatos que deberán ser soportados por las herramientas y sistemas de soporte al aprendizaje en el ámbito de los contenidos educativos digitales públicos con el objeto de garantizar su uso, con independencia de la plataforma tecnológica en la que se alberguen.

4. El Ministerio de Educación, Cultura y Deporte ofrecerá plataformas digitales y tecnológicas de acceso a toda la comunidad educativa, que podrán incorporar recursos didácticos aportados por las Administraciones educativas y otros agentes para su uso compartido. Los recursos deberán ser seleccionados de acuerdo con parámetros de calidad metodológica, adopción de estándares abiertos y disponibilidad de fuentes que faciliten su difusión, adaptación, reutilización y redistribución y serán reconocidos como tales.

5. Se promoverá el uso, por parte de las Administraciones educativas y los equipos directivos de los centros, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el aula, como medio didáctico apropiado y valioso para llevar a cabo las tareas de enseñanza y aprendizaje⁸.

6 Ver <http://www.boe.es/boe/dias/2013/12/10/pdfs/BOE-A-2013-12886.pdf>

7 Los subrayados son nuestros.

8 Ver <http://www.boe.es/boe/dias/2013/12/10/pdfs/BOE-A-2013-12886.pdf>

En la LOMCE, en su Preámbulo, punto IV (BOE N° 295, 2013, p. 97860) de nuevo nos encontramos con un alumnado como elemento activo y a las TIC como herramienta oportuna para esta sociedad globalizada:

Necesitamos propiciar las condiciones que permitan el oportuno cambio metodológico, de forma que el alumnado sea un elemento activo en el proceso de aprendizaje. Los alumnos y alumnas actuales han cambiado radicalmente en relación con los de hace una generación. La globalización y el impacto de las nuevas tecnologías hacen que sea distinta su manera de aprender, de comunicarse, de concentrar su atención o de abordar una tarea.

Por otra parte, según el Council of Europe (2001), en el *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (Common European Framework of Reference for Languages)*, las estrategias tendrán que ser diversas y explotar el potencial de las TIC:

A la luz de estos objetivos, el Comité de Ministros enfatizó «la importancia política que tiene, en el presente y en el futuro, el desarrollo de campos específicos de acción como, por ejemplo, las estrategias para diversificar e intensificar el aprendizaje de lenguas con el fin de fomentar el plurilingüismo en un contexto paneuropeo», y dirigió la atención al valor de promover el desarrollo de enlaces e intercambios educativos y de explotar todo el potencial que tienen las nuevas tecnologías de la comunicación y de la información. (2002, 3)

Explotar el potencial de estas tecnologías analizando recursos para tablets es nuestro segundo objetivo, el tema central de este trabajo e intentaremos aportar ideas al respecto.

5.- LAS TABLETS EN EL AULA DE INGLÉS

5.1.- Definición de *mobile learning*

En este apartado, consideremos definiciones relativas a innovación tecnológica y aprendizaje, teniendo en cuenta términos como movilidad y dispositivos móviles. El-Hussein & Cronje definen *mobile learning* como “any type of learning that takes place in learning environments and spaces that take account of the mobility of technology, mobility of learners, and mobility of learning” (citado en Rossing et al, 2010, 2).

Por otro lado, Cobcroft, Towers, & Smith confirman que “mobile technologies are able to support learners’ engagement in creative, collaborative, critical, and communicative learning activities” (citado en Rossing et al, 2010, 2). Además, Traxler sugiere los dos aspectos siguientes referentes a mobile learning: “mobile learning is uniquely placed to support learning that is personalized, authentic, and situated; and the future will find mobile learning facilitating a wide variety of teaching methods” (citado en Rossing et al, 2010, 2).

De acuerdo con estas definiciones y reconociendo que el significado está en evolución, Jonathan Rossing, Willie M. Miller, Amanda K. Cecil & Susan E. Stamper, en su artículo “iLearning: The future of higher education? Student perceptions on learning with mobile tablets”, incluido en *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, definen mobile learning como “the efficient and effective use of wireless and digital devices and technologies to enhance learners’ individual outcomes during participation in learning activities⁹” (2012, 2).¹⁰

9 Nos parece oportuno traducir esta definición final de iLearning al castellano: “el uso eficiente y eficaz de los dispositivos y tecnologías inalámbricas y digitales para mejorar los resultados individuales de los alumnos durante la participación en actividades de aprendizaje.” (Traducción propia).

10 En el texto original, la definición figura en cursiva.

5.2. Reseña histórica. Dos gigantes: Apple y Google

5.2.1. El iPad

La tablet, tal como la conocemos hoy en día, fue creada por la compañía americana Apple. En 2010, dicha compañía presenta el iPad. Acababa de surgir un nuevo formato de dispositivo. Poco después de su lanzamiento, Paczkowski (2010), apuntaba que se trataba de una categoría a medio camino entre el laptop y el Smartphone. No obstante, y debido a lo novedoso que resultaba, todavía no se habían obtenido resultados de mercado. Hoy en día, sabemos perfectamente cuál ha sido el éxito de dicho dispositivo.

Su interfaz está diseñada para aprovechar el mayor tamaño del dispositivo (Pulgarin, 2011) y la capacidad de utilizar software para lectura de libros electrónicos, navegación web, además de permitir el acceso a otras actividades de entretenimiento como películas, música y juegos. Se caracteriza por poseer una pantalla con retroiluminación LED y capacidades táctiles, de 9,7 pulgadas (24,6 cm, siempre medido en diagonal), de 16 a 128 gigabytes (GB) de espacio en memoria, Bluetooth y un solo puerto de conexión periférica (conector lightning). Presenta dos modelos: uno con conectividad a redes inalámbricas Wi-Fi y otro con capacidades de GPS y redes 4G que puede conectarse a redes de telefonía móvil.

De entre todas sus características, la que hace más singular a las tablets y la que sin duda la ha hecho triunfar es la de ser táctil. Así tenemos un dispositivo multimedia, interactivo y muy manejable.

5.2.2. Android

A finales de 2003, en California, cuatro jóvenes fundan Android Inc.¹¹ con el objetivo de desarrollar un sistema operativo basado en Linux para móviles. Toman el nombre de la famosa película de ciencia ficción *Blade Runner*, basada en la novela de Philip K. Dick *Do Androids Dream of Electric Sheep?* En 2005, Google lo compra por 50 millones de dólares y aplica la filosofía del Open Source. En 2007, junto con 35 fabricantes más, firman una alianza cuyo principal objetivo es el desarrollo de estándares abiertos para dispositivos móviles. Se lanza Android 1.0.

Aparece el Smartphone y en poco tiempo vende millones de dispositivos en EEUU. Rich Miner, cofundador de Android reconocía lo siguiente en 2013: "no olvidemos que se activan 1,5 millones de dispositivos Android a diario, hay 900 millones de dispositivos en el mercado" (Pastor, 2013). No obstante, de acuerdo con el estudio de eMarketer,¹² pronto se llegará a alcanzar los 1500 millones de usuarios:

More than 1 billion people worldwide will use a tablet in 2015, according to new figures from eMarketer, representing nearly 15% of the global population and more than double the number three years ago. By 2018, the number of tablet users in the world will reach 1.43 billion.

En resumen, desde que aparecieron las tablets -aunque resulte sorprendente, son muy jóvenes-, no ha dejado de crecer el número de usuarios, hasta el punto de que en la actualidad ya se venden más tablets que portátiles.¹³ La mayoría de los fabricantes de equipos electrónicos ofrecen su propio modelo, inundando el mercado a una velocidad vertiginosa.

11 Ver <http://www.malavida.com/post/la-historia-de-android>.

12 Ver <http://www.emarketer.com/Article/Tablet-Users-Surpass-1-Billion-Worldwide-2015/1011806#sthash.CuHim6To.dpuf>.

13 Ver <http://www.gartner.com/newsroom/id/2791017>.

5.3. Tipología de aplicaciones

Es relevante apuntar que este nuevo dispositivo, tan cómodo y manejable, se retroalimenta de aplicaciones (apps) que lo hacen aun más interesante. O quizás precisamente por eso tiene tanto éxito. Actualmente, existen aplicaciones para todo: desde cómo cortar jamón a cómo afinar la guitarra o cómo medir una casa. Sería muy extraño que el mundo de la educación fuera ajeno a este mercado. Y no lo es. Así como tampoco el de la enseñanza de Inglés.

De acuerdo con el estudio llevado a cabo por Panayiotis Zaphiris y Chee Siang Ang (2008), *Human Computer Interaction: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications*, las tablets pueden tener diferentes usos educativos. Para adentrarnos en las posibilidades pedagógicas de las tablets lo tenemos que hacer a través de sus aplicaciones, los programas que nos permitirán navegar por Internet para hacer una wiki, hacer una fotografía de un animal, consultar un diccionario off-line, dibujar, grabarse la voz, jugar interactivamente, etc.

En la citada obra, en el capítulo 97, titulado “English-Language Learning at Their Fingertips: How Can Teachers Use Tablets to Teach EFLChildren?”, Mona Alhinty (citado en Alhinty, 2008, 1958)¹⁴, clasifica las aplicaciones en: “ The apps are classified into five main categories: communication, content-access, productivity, interactive and storage.” De acuerdo con ello, en el presente trabajo, las clasificaremos en comunicativas, de acceso a contenidos, ofimáticas e interactivas.

Haremos mención, además, de ejemplos de aplicaciones y recursos para Android y en algunos casos para Apple,¹⁵ que coinciden en la finalidad (algunas apps existen en ambas plataformas y otras no). Por ejemplo, dentro de las aplicaciones ofimáticas

¹⁴Ver: <http://www.igi-global.com/>

¹⁵Los sistemas operativos son Android y iOS, pero éste último lo identificamos más fácilmente por el nombre de su fabricante, Apple.

(*productivity*), trataremos herramientas de dibujo, propondremos una app para cada plataforma y para distintas edades. Y en la mayoría de los casos se propondrá una actividad para el área de Inglés en Primaria. Estas actividades podrían ser trasladadas a otras asignaturas y otras edades. No pretendemos dar un listado de las mejores apps para cada caso, sino poner ejemplos de algunas que han sido probadas y son fiables. Es posible encontrar otras parecidas que a otro profesor le parezcan mejores, más o menos económicas. La idea más importante es ampliar las miras y ver que realmente se pueden realizar un gran abanico de actividades, de acuerdo con nuestro segundo objetivo que es examinar los tipos de aplicaciones y dar ejemplos de actividades significativas.

La aplicación en Android para descargar otras aplicaciones se llama Google Play (Play Store) y para dispositivos Apple, App Store (también iTunes).

5.3.1. Aplicaciones comunicativas

La versatilidad de las tablets queda manifiesta en el hecho de que con ellas podemos realizar infinidad de actividades. En este apartado estarían todas aquellas aplicaciones cuyo fin último sea comunicarnos. Pensemos, así pues, en vídeo conferencias, redes sociales, blogs...

En el campo de las vídeo conferencias, el programa más utilizado es Skype, el cual existe para todos los móviles y tablets. Nos permite comunicar texto, voz y vídeo de manera simultánea. Es interesante organizar vídeo conferencias con alumnos de otros centros y chatear con compañeros que no están en el colegio.

Entre las aplicaciones comunicativas se encuentran las redes sociales. Se trata de actividades en donde se comparte información. Alguno de los programas más reconocidos son Facebook, Twitter e Instagram. No obstante, es importante alertar de

los peligros de socializar en Internet. Entre ellos se pueden mencionar el hecho de compartir demasiada información personal, o publicar comentarios, fotos o vídeos que pueden herir los sentimientos de otra persona. Las recomendaciones que se hacen a los niños, pueden ser también aplicables a educadores y profesores (Ramírez, 2016):

- Recuérdeles a los chicos que sus acciones en Internet tienen consecuencias.
- Dígales a los chicos que limiten el tipo de información que comparten.
- Aliente los buenos modales en Internet.
- Hable con los chicos sobre lo que hacen en Internet.

Más interés para el aula nos ofrecen las *wikis*, palabra que viene del hawaiano y significa rápido. Una wiki (Okoye,2016) es un sitio web que permite a todos acceder y participar; se puede crear o editar fácilmente, ya que solo se necesita conexión a Internet y un navegador web. A pesar de no estar académicamente aceptada, la más célebre es la Wikipedia, enciclopedia libre plurilingüe: <http://es.wikipedia.org>. Otras wikis que pueden resultar de interés para Educación Primaria:

- Wikiquote: citas de personajes célebres y proverbios: <http://wikiquote.org/>
- Wikilibros: colección de libros y manuales, de contenido libre: <http://es.wikibooks.org/>

Además, podremos acceder a portales que nos permiten la creación de nuestra propia wiki. Uno de los más destacables es www.wikispaces.com, que ofrece,¹⁶ entre sus características principales, poder disponer de un espacio de 2 GB e ilimitado número de miembros y páginas; la posibilidad de no tener publicidad y la opción de elegir que el sitio sea público, protegido o privado de manera gratuita si se usa con alumnos.

Por ende, se podría realizar un proyecto wiki que pueda durar un trimestre o un

¹⁶Ver <http://recursostic.educacion.es/observatorio/apls/wikiseneducacion/web/index.php/Wikispaces>

curso entero, con niños de cualquier curso. A edades menores requerirá más mantenimiento por parte de la comunidad educativa. Por ejemplo: animales de nuestro entorno en la Sierra del Guadarrama. En los alrededores de nuestro colegio los alumnos pueden tomar fotos con las tablets y también investigar en Internet. Después, confeccionar una wiki bilingüe con los nombres de los animales clasificados, dependiendo del curso. Un ejemplo, para segundo de Primaria sería suficiente: *COW: vertebrate, mamal, hervibore. domestic. It gives us milk and meat.* Estos trabajos colaborativos son muy instructivos, ya que pueden usar diferentes herramientas (cámara, diccionario, navegador web), escribir en la wiki, exponer en clase el estudio una vez terminado, trabajando todas las destrezas del idioma.

Un *blog* está compuesto de entradas y comentarios que son respuestas a dichas entradas. Normalmente, el permiso para escribir entradas estará restringido al propietario o a los miembros de ese blog. A diferencia de la wiki, en un blog nadie puede cambiar o editar el comentario o entrada de otra persona, en todo caso suprimirlo.

Cada día más, los profesores utilizan blogs y wikis para informar de actividades a los padres. Los alumnos pueden acceder a ellos y publicar sus trabajos, sus fotos, sus deberes, etc. Es muy motivador para los niños compartir sus trabajos *online* con los padres.

5.3.2. Aplicaciones de acceso a contenidos

Entre los contenidos a los que podemos acceder desde una tablet, vamos a destacar tres tipos que nos vendrán bien en las clases: libros, diccionarios y multimedia.

5.3.2.1. E-BOOKS

El anglicismo e-book tiene su versión al castellano como libro electrónico o libro digital.¹⁷ Llamaremos e-books a obras digitales equivalentes a los libros de papel.

Las tablets sirven perfectamente como libros electrónicos y podemos acceder a los mismos títulos. Hay muchas web en Internet que nos anuncian libros y manuales gratuitos o a precios muy reducidos. Entre ellos, encontraremos cuentos en inglés y bilingües que podremos descargar para ir haciendo una pequeña biblioteca off-line en nuestras tablets. La página web <http://english-e-books.net/> nos ofrece títulos clásicos adaptados (Graded Readers ebooks) para distintos niveles, con la posibilidad de lectura o escucha online o descargados. Por ejemplo, podemos elegir para 2º curso o 3º la adaptación de *Sleeping Beauty* de Charles Perrault que consta de cuatro páginas (más técnicamente: 935 palabras, 230 diferentes). Más recomendable para nuestros alumnos del segundo ciclo de Primaria serían títulos como *Treasure Island*, de Robert Louis Stevenson, que podemos leer y escuchar al mismo tiempo en un magnífico inglés. Capítulos de estos libros pueden servir de base a posteriores actividades como dibujar comics, también con las tablets, o la teatralización de escenas.

Una ventaja de los eBooks respecto al papel es que algunos cuentos permiten cierta interactividad y así también fomentamos. Otros tienen audio y pueden ser usados para alumnos con discapacidades y también como práctica de pronunciación.

¹⁷ Consultado en la fundación BBVA. Ver <http://www.fundeu.es/recomendacion/e-bookes-libro-electronico-483/>.

Hay distintas apps para lectura de libros digitales, ya sean formato pdf o epub, por ejemplo Aldiko o Moon Reader, para Android. Para Apple la app de lectura de fábrica es iBooks, con acceso a títulos. Los libros electrónicos de Amazon se llaman Kindle¹⁸ y su app se llama Amazon Kindle, también con acceso a descarga y/o lectura de libros. En la propuesta concreta de este trabajo se utiliza el tipo de tablets de este fabricante.

5.3.2.2. DICCIONARIOS

Nos referiremos aquí a los diccionarios español-inglés o a los diccionarios inglés-inglés. No cabe duda de que para aprender una lengua es necesario usar el diccionario y cuanto más, mejor. A menudo los alumnos no hacen mucho uso de los diccionarios en las clases, ya sean de español o de inglés y corresponde a los maestros promover su uso cotidiano. Hay que recordar que los diccionarios no solo dan diferentes significados de una palabra, pues a menudo nos ofrecen frases, sinónimos, antónimos, plurales, imágenes, información gramatical de la palabra buscada, etc.

En papel los más conocidos son los de Oxford y Cambridge, que ofrecen desde la edición bolsillo a las versiones más extensas. Los diccionarios en internet ofrecen dos ventajas, en nuestra opinión: podemos escuchar la pronunciación y se alimentan de preguntas y respuestas de los lectores. En versión español-inglés se utiliza con frecuencia <http://www.wordreference.com/es/>. Sólo inglés, uno de los más celebres es: <http://www.dictionary.com/> Para elegir un diccionario, recomendamos la siguiente web: <http://www.lexicool.com/index.asp?IL=3> que ofrece diccionarios en línea, traducciones y otros recursos lingüísticos. También hay tesauros visuales muy recomendables como: <http://www.lexipedia.com/>.

¹⁸ Ejemplo de kindle gratuito en Anexo 1.

Con nuestros alumnos de Primaria podríamos usar estos recursos con las tablets si tenemos conexión a Internet. Pero vamos a proponer dos ejemplos de diccionarios que pueden ser instalados y consultados off-line:

Dictionary for Kids (Dict Box)

Plataforma: Android

Edad recomendada: De 6 a 12 años.



Descripción: Nos parece muy recomendable porque incluye mucha documentación gráfica, audio, frases de ejemplo, recordatorio y más. Es inglés-inglés e inglés-español. Es gratuita (con publicidad).

Propuesta para 1º – 6º curso: Preparar una actividad en grupos de 4 – 5 alumnos. Deben buscar, usando la aplicación Dictionary for kids, una palabra dada (por ejemplo, *trunk*)²⁰ y realizar cada uno un dibujo en un trozo de papel de un significado distinto (en nuestro caso, el tronco de un árbol, la trompa de un elefante, torso, maletero de coche, baúl). Estos dibujos se expondrán en las paredes de la clase y el resto de los grupos deberán acertar todas las palabras en inglés y las diferentes acepciones.

Picture Dictionary

Plataforma: Apple.

Edad: De 3 a de 8 años.



Descripción: se trata de un diccionario visual para aprender inglés desde las primeras palabras y hacer oraciones. No es muy extenso, pero sí es muy gráfico. No ofrece la

19 Imagen e información de Dictionary for kids obtenida de:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.grandsons.dictboxkid>

20 Ver captura de pantalla en Anexo 2.

21 Imagen e información de Picture dictionary obtenida de: <https://itunes.apple.com/es/app/kids-picture-dictionary-educational/>

traducción al castellano (lo cual consideramos una ventaja) sino que muestra una ilustración y una frase de ejemplo que se oye. Dispone de herramienta de grabación. Es gratuito con publicidad.

Propuesta para 1º – 2º: en parejas y con la aplicación Picture Dictionary, buscarán cuatro palabras que ellos quieran (así se pondrán así mismos oraciones más o menos complejas acordes a su nivel y fomentamos el aprendizaje personalizado) empezando por distintas letras que el profesor diga (si hay 10 parejas, cada pareja tendrá cuatro letras y cubriremos todas las del diccionario). Mientras eligen las palabras, irán haciendo un recorrido por todas las palabras que empiezan por una letra y así se van familiarizando con todas las palabras y extendiendo su vocabulario. Una vez elegidas, escucharán la frase propuesta por el diccionario y la practicarán para después grabarse diciéndola. Un miembro de la pareja pulsará el botón de grabar, mientras el otro dirá su frase. Luego lo escuchan juntos y si es correcto, pasarán a la siguiente. Cada alumno memorizará una oración que dirá al grupo.²²

5.3.2.3. MULTIMEDIA

Recogiendo las palabras de Luis Miguel Iglesias Albarrán (2011)²³ en la web del Ministerio de Educación y Cultura, *Red de buenas prácticas*: “poca gente duda de la importancia de los contenidos educativos multimedia y, más concretamente, de la potencia didáctica de los vídeos educativos”.

Es notable apuntar que el servicio de alojamiento de vídeos más utilizado del mundo es *Youtube*, adquirido por Google en 2006. Está basado en la sencilla idea de

22 Captura de imagen de ejemplo de la app Picture Dictionary en Anexo 3.

23 Ver <http://recursostic.educacion.es/buenaspracticas20/web/es/difundiendo-buenas-practicas/550-youtube-para-escuelas>

compartir vídeos. La información que ofrece la empresa²⁴ es que YouTube tiene más de mil millones de usuarios y la mitad de las reproducciones proceden de dispositivos móviles. Iglesias (2011), ya anunciaba en *Youtube para Escuelas* que:

Se trata de un proyecto que pretende potenciar el uso responsable, seguro y formativo de YouTube en las aulas. YouTube para Escuelas establece en los ordenadores configuraciones que posibilitan acceder sólo a vídeos educativos de forma que el alumnado pueda aprovechar y rentabilizar al máximo sus posibilidades y no les otorga acceso a contenidos que no se limiten a ese uso. Es una buena manera esta de permitir trabajar con los vídeos al mismo tiempo que fomenta y garantiza que se haga un buen uso de ellos como instrumento/herramienta educativa.

Hoy en día, Google anuncia un plan mucho más ambicioso llamado Google For Education²⁵ que incluye Google Apps con servicios para los centros educativos tales como cuentas de correo, las herramientas Calendar, Drive y un largo etcétera.

En resumen, para que nuestros alumnos de Primaria puedan usar de manera segura todo el potencial de la aplicación (Youtube se presenta como app en las tablets), los responsables de los centros educativos deben apuntarse al proyecto.

Proponemos para alumnos del primer ciclo, como ejemplo, *Counting to 100 by 1s*,²⁶ para cantar y bailar mientras aprenden los números del 1 al 100 en inglés. Siempre que podamos hacer que los alumnos no sean meros observadores, sino partícipes, la actividad será más motivadora.

Otra excelente aplicación para acceder a contenidos educativos multimedia en inglés es Brain POP (su slogan es *The more you know, the more you know*). Existe para

24 Ver <https://www.youtube.com/yt/press/es/statistics.html>.

25 Ver <https://www.google.es/edu/>

26 Ver <https://www.youtube.com/watch?v=SxgCA1qOW20>

móviles y todo tipo de tablets. Desde su página web <http://www.brainpop.com/> ofrecen recursos animados, vídeos, concursos y juegos en todas las áreas de Primaria. Es idóneo para el segundo ciclo de Primaria y propondríamos a los alumnos, en grupos de 4 a 5, buscar entre las *free movies* de la app, la vida de William Shakespeare. Cada equipo elaborará un cuestionario con cinco preguntas en inglés con la información del vídeo. Es necesario precisar que los textos que se escuchan figuran escritos. Una pregunta a realizar podría ser, por ejemplo: What was the name of Shakespeare's acting company? Posteriormente se hará un concurso entre los grupos.

A continuación proponemos otros dos ejemplos, respectivamente, de aplicaciones de acceso a vídeos y canciones:

VÍDEOS

English for Kids

Plataforma: Android

Edad: De 5 a 9 años.

Descripción: está basado en videos con todos los “topics” (*daily activities, clothes, food, transportations, jobs, time, daily activities, etc.*) para repetir en role-play. Resulta sumamente interesante, sobre todo para el primer ciclo.

Actividad que puede realizarse: una vez visualizado el vídeo y practicado con la tablet, dramatizar para la clase. Se pueden hacer grupos según los personajes de la historia.



27

27 Información e imagen de la web <https://play.google.com/store/apps/details?id=vn.magik.englishkid>.

Learn English Kids



28

Plataforma: Android

Edad: 6 – 11 años.

Descripción: son cuentos populares animados, adecuados para el primer ciclo de Primaria. Con la calidad del British Council, los alumnos se acostumbran a escuchar las historias animadas, que llevan subtítulos, aprendiendo vocabulario y algunas expresiones más repetidas.

CANCIONES

Kids Songs in English



29

Plataforma: Apple

Edad: 3 – 8 años.

Descripción: son los vídeos y canciones populares de *Matt DreamEnglish.com*, que ya tienen más de 40 millones de visitas. Son muy interesantes para la etapa de Educación Infantil y los primeros cursos de Primaria, ya que añaden movimientos corporales a las canciones. Una vez descargados, se pueden usar sin acceso a Internet.

Aprender inglés con canciones



30

Plataforma: Android

Edad: A partir de 8 años.

Descripción: es muy útil para aprender inglés con canciones no infantiles, desde

28 Imagen e información obtenida de la web: <http://learnenglish.britishcouncil.org/en/apps>.

29 Imagen e información de la web: <https://itunes.apple.com/us/app/kids-songs-in-english>

30 Imagen e información de la web: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.paolo.learnenglish.songs>

Beyonce, Aerosmith, Beatles, etc. Incluye una explicación de vocabulario y posibilidad de grabación. Esta aplicación está indicada para el segundo ciclo de Primaria.

Nuestros alumnos más mayores disfrutarán aprendiendo y practicando canciones más modernas. Podemos dejarles elegir una del catálogo, en grupos de 4 a 5 alumnos y que inventen una coreografía. Posteriormente, elegir una fecha especial para presentarlas al grupo.

5.3.3. Aplicaciones ofimáticas

Las Productivity Apps son comúnmente llamadas ofimáticas en castellano. Son todas aquellas aplicaciones que nos permiten producir, crear contenidos. La raíz del término puede hacer alusión a las aplicaciones que tradicionalmente se consideraban imprescindibles para una oficina, o bien a las aplicaciones que popularizó el paquete Office de Microsoft. Estas son, básicamente, un procesador de textos, una hoja de cálculo, una base de datos, un programa de dibujo y uno de presentaciones de diapositivas (ahora llamadas multimedia, o simplemente presentaciones). Los programas Word, Excel y Power Point existen para tablets y siguen siendo programas básicos comúnmente utilizados en oficinas y en escuelas.

Aunque es necesario que los alumnos se acostumbren a usar las tablets para otras funciones que no sean solo jugar, por ejemplo para escribir, hacer presentaciones o dibujar, hay aplicaciones más enfocadas a la educación y más cercanas a los niños que las mencionadas en el párrafo anterior. Aquí destacaremos dos ejemplos.

5.3.3.1 PÓSTERS



31

Glogster

Es muy recomendable esta herramienta para hacer carteles por varias razones: existe para todo tipo de tablets y ordenadores; combina textos, gráficos, fotos, audios y vídeos para hacer pósters multimedia; ofrece plantillas³² para agilizar el trabajo y una extensa galería de ejemplos³³ muy inspiradores. Además, podemos usar los elementos gráficos clasificados o buscar imágenes en Internet desde su buscador seguro. Una vez terminado, nuestro *glog* se puede guardar para futuras ediciones, compartir o enviar por correo electrónico. Es una herramienta para explotar la creatividad de nuestros alumnos.

Para el segundo ciclo de Primaria, Área de Inglés, proponemos un trabajo individual o por parejas que constaría en: elegir un tema entre un listado de animales y plantas de nuestro entorno que el profesor ofrecerá; hacer un póster con la app *Glogster* que incluya texto sencillo en inglés, alguna fotografía, enlace a un vídeo (a los alumnos les gusta mucho buscar vídeos relacionados con el tema, tendrán que enlazarlo, no descargarlo) y un audio grabado por ellos. Por último, llevarán a cabo una breve exposición oral delante de la clase, que podemos grabar en vídeo y subir al blog.

5.3.3.2 DIBUJO

Doodle Buddy

Plataforma: Apple.

Edad: Todas.



34

Descripción: es una app de dibujo muy conocida de Apple, muy divertida para

³¹Información y logotipo de la web: <http://edu.glogster.com/>

³²Ver Anexo 4: Ejemplo de plantilla de la app Glogster.

³³Ver Anexo 5: Ejemplo de un glogster de la galería.

³⁴Logotipo e información obtenida de la web: Web: <https://itunes.apple.com/es/app/doodle-buddy-for-ipad-paint/>

los niños y muy sencilla de usar para pintar, garabatear, colorear fotos, etc. Se puede dibujar con varios dedos, estampar sobre imágenes y pintar con miles de colores. Dispone de múltiples herramientas, pinceles, brillos, tiza, texto, plantillas, sonidos, etc... para realizar trabajos sencillos de compartir.

Actividad a que puede realizarse: por pequeños grupos, se les asignará frases o porciones de un texto y se les pedirá usar la app para hacer una representación visual de esa oración en inglés. Posteriormente, el profesor organizará la secuencia y la mostrará a los alumnos y, si se considera conveniente, se podrá imprimir para exponer en la pared.

5.3.4 Aplicaciones interactivas

La R.A.E. define interactivo de esta manera: “dicho de un programa: Que permite una interacción, a modo de diálogo, entre la computadora y el usuario”.

Para nosotros, la palabra clave es diálogo. Un proyector y sus altavoces son un recurso audiovisual. Una pizarra digital, usada con un programa que permita la introducción de datos de manera táctil, sería un recurso interactivo, además de audiovisual. Las tablets son obviamente audiovisuales. Serán interactivas cuando utilicemos recursos que exijan al alumno participar. La aplicación informática le devolverá, a modo de diálogo, una respuesta. Por ejemplo, el alumno mueve con su dedo un personaje que tiene que llegar a un objetivo, esas acciones tienen respuesta por parte del ordenador, cambiando la pantalla constantemente, los fondos, la posición del personaje. Esta interactividad es la clave para saber porqué son tan motivadoras las tablets. Por tanto, el alumno pasa de ser mero receptor a ser parte activa.

Sin embargo, uno podría pensar que todas las aplicaciones mencionadas hasta aquí tienen un grado de interactividad y es cierto. Estebanell (2000, 93) en *Interactividad e interacción* nos aclara que hay diferentes grados de interactividad:

La existencia de recursos que permiten que el usuario establezca un proceso de actuación participativa-comunicativa con los materiales será lo que definirá el grado de interactividad del producto. Así, un elevado nivel de intervención-decisión concedido al usuario, la existencia de un amplio abanico de opciones de acceso a la información, una gran sencillez en el modo de comunicarse con el producto, y una gran rapidez en la realización de los procesos (a nivel técnico), aumentaran el nivel de interactividad de la herramienta.

Así, si se incrementan las posibilidades de interactuar con los productos, siendo cada vez más grande el grado de libertad del usuario a la hora de tomar decisiones en relación a “qué hacer o buscar” y “cómo hacerlo”, y se consigue aumentar el grado de eficacia de la aplicación al “obedecer” las instrucciones que dé el sujeto, se podrá decir que se incrementa el nivel de interactividad.

En este apartado incluiremos aplicaciones interactivas educativas que no son para comunicarnos, ni para consultar contenidos o para crearlos, sino aquellas que al utilizarlas supongan una experiencia didáctica en sí misma. Las clasificaremos en Juegos con contenidos específicos de Inglés en Primaria, Cuentos interactivos y Juegos educativos. Con este tipo de aplicaciones el papel del profesor es seleccionar la app adecuada e instalarla. Durante la clase, será un observador activo que ayude a los alumnos y detecte si la app tiene éxito, divierte y enseña.

5.3.4.1. JUEGOS EDUCATIVOS CON CONTENIDOS DE PRIMARIA

Fun English



35

Plataforma: Android y Apple.

Edad: 5 – 8 años.

Descripción: tiene actividades para aprender vocabulario, gramática, spelling, listening, speaking, singing, memory games, videos. Es adecuada para el primer ciclo de Primaria. Solamente son gratis algunas lecciones. El estudio Studycats ofrece una versión para colegios. El pirata dice frases como “Tha cat's sleeping”³⁶, “The frog's jumping”, etc. mientras observamos la animación; el alumno debe escuchar y grabarse, para posteriormente seguir jugando con sus grabaciones.

Little small planet Pro



37

Plataforma: Android.

Edad: 5 a 12 años

Descripción: contiene 54 juegos basados curricularmente en la nueva LOMCE. Conducirán coches, apagarán incendios, pintarán, etc... Al entrar en ella, se elige un avatar y después el curso y la asignatura. Entre las tres posibles están: Lengua, Matemáticas e Inglés y existe la posibilidad de jugar a tres juegos distintos. Resulta motivadora por ir pasando de nivel y consiguiendo trofeos. En ocasiones, puede ser demasiado competitiva, pero los alumnos disfrutan con ella a la vez que aprenden conceptos básicos. Puede ser utilizada como actividad de refuerzo o extra, para que los alumnos avancen cada uno a su ritmo.

35 Imagen e información obtenidas de la web: <http://studycat.net/apps/fun-english/>

36 Ver en Anexo 6 una captura de pantalla de un juego en el que se nos presentan animales con acciones.

37 Imagen e información obtenidas de la web: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.littlesmartplanet.gamecenter&hl=es>

Inglés Primaria. Primer trimestre



38

Plataforma: Android

Edad: 6 – 11 años.

Web:

Descripción: en la actualidad hay cuatro para 1º hasta 4º de Primaria. Incluye actividades de todas las habilidades: lectura, escritura, gramática, escucha y vocabulario, así como el temario completo y material adicional. No tiene el grado de diversión que pueden contener otras aplicaciones, pero puede complementar las clases reforzando contenidos trabajados.

5.3.4.2. CUENTOS INTERACTIVOS

One Giggly Gorilla



39

Plataforma: Apple.

Edad: 4 – 8 años.

Descripción: Creado por Wasabi Productions, se trata de un bonito libro interactivo donde el lector es parte de la historia y tendrá que actuar, reconociendo colores, números, siguiendo instrucciones y conceptos matemáticos. Tiene un precio de 4 euros.

38 Imagen e información obtenida de: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.yube.ingles11t>

39 Información y fotografía obtenida de la web: <https://itunes.apple.com/us/app/one-giggly-gorilla/id1062281708?mt=8>.

A parcel of Courage

40



Plataformas: Apple y Android.

Edad: 4-10 años.

Descripción: “Libro educativo lúdico” es como se define la aplicación, bellamente ilustrada, basada en el método Montessori y el método Shichida, para mejorar la memoria, la percepción espacial, y la coordinación ojo-mano. La historia, basada en un hecho real, narra cómo tres hermanos ayudaron a su abuela a superar el miedo a volar para ir a visitarlos. Consta de quince páginas interactivas, que se pueden leer y escuchar, y tareas dentro de la historia para desbloquear algo y seguir avanzando.⁴¹

JUEGOS INTERACTIVOS

Little things Forever

42



Plataforma: Android y Apple.

Edad: Cualquiera.

Descripción: se trata de buscar miles de objetitos, cuyo nombre está en inglés, a través de once puzzles con 150 de piezas para encontrar. Tiene un diseño muy atractivo. Es divertido para cualquier edad y apropiado para jugar con alguien. Es una manera divertida de aprender vocabulario básico.

40 Información y fotografía obtenida de la web: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.moonagroup.theparcelforgrandmalite>.

41 Ver captura de pantalla en Anexo 7.

42 Imagen e información obtenida de: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.klicktock.littlethings2&hl=es>

Temple Run

43



Plataforma: Android y Apple.

Edad: Recomendable a partir de 8 años.

Descripción: es un juego de acción y aventura para poner a prueba nuestros reflejos mientras corremos por un templo y a través de precipicios, entre la niebla, perseguidos por simios. Toda la ayuda está en inglés, incluyendo acciones e instrucciones. Los gráficos están en 3D y esto lo hace muy atractivo. Se puede jugar con amigos y competir. Hay cierto vocabulario que se quedará grabado a fuerza de verlo escrito. Los alumnos toman conciencia de la importancia del inglés para todo, incluso para entender ciertos juegos de aventura.

43 Imagen e información obtenida de: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.imangi.templerun&hl=es>

6. UNA PROPUESTA CONCRETA

En mis funciones como coordinador TIC en un colegio de la Sierra de Madrid, desde donde se atiende a cuatro localidades y cuatro centros, encontré la dificultad de instalar una sala de ordenadores en todos los centros por no disponer de aulas suficientes para dicha tarea. Para dos de estos colegios sugerí hacer un carro de tablets.⁴⁴ Hay que añadir que en el centro ya disponemos de algunas tablets. Dichas tablets están en el departamento de Diversia y en Infantil. Con esta opción conseguiríamos que los alumnos de Primaria pudiesen tener acceso a las nuevas tecnologías.⁴⁵

Sin embargo, la pregunta que nos surge es: ¿debería el alumno disponer de su propia tablet o sería el centro quien aporta el dispositivo? Ambas cosas son posibles. Creemos que en el futuro, muchos más colegios irán adoptando la opción de pedir a sus alumnos que dispongan de una tablet para las clases, especialmente en los cursos de segundo ciclo de Primaria y, sobre todo, en Secundaria.

6.1 Ventajas y desventajas

Está claro que es mejor una tablet por alumno que una tablet compartida, porque así solo se puede usar en determinadas sesiones y porque no se la pueden llevar a casa. No obstante, siendo plenamente conscientes de que no podíamos pedir ese esfuerzo a todas las familias, la elección fue efectiva. Nuestra opción, por tanto, fue que las tablets se utilizasen en todas clases de Primaria de manera organizada. Para hacerlas más accesibles, las dispusimos en un carro con ruedas. Este carro dispone de enchufes para alimentar cada dispositivo y de un punto de acceso inalámbrico a Internet. Así facilitaremos que se conecten las tablets en todas esas actividades que necesiten acceso a Internet, o simplemente para descargar una aplicación.

⁴⁴ Ver presupuesto en Anexo 8.

⁴⁵ Ver fotografías del carro en Anexo 9.

Existen carros en el mercado, que están muy bien diseñados y especializados, pero resultan muy caros. También sería mejor una tablet de 9 pulgadas que una de 7, como en nuestro ejemplo. Pero la relación calidad-precio es aplastante. Las tablets de formatos superiores cuestan cuatro veces más. Y, por otra parte, el tamaño 7 pulgadas es un buen estándar, muy manejable, es aproximadamente el de un iPad-mini. Otra decisión tenía que ver con el sistema era ¿iPad o Android? Quizás la máxima calidad está en el iPad, en hardware y software (iOS). Aunque la diferencia económica es muy grande, favorable a las tablets con Android. En nuestra propuesta, optaremos por el sistema Android por una razón económica, los iPad minis pueden costar hasta cinco veces más que las tablets Fire que conseguimos desde Amazon.

Como profesor de TIC, mi tarea fue convencer de la compra de dos carros a la dirección, lo cual fue sencillo. El siguiente paso consistía en formar a los profesores en el manejo, conservación y medidas de seguridad. Entre ellas cabe destacar el uso del Control Parental. Es necesario activar esta opción cuando los alumnos usan las tablets. Así podemos decidir si los alumnos pueden acceder a Internet, usar la cámara, etc, discriminando las opciones a las que tienen acceso. Una opción evidente a discriminar es que no se podrá adquirir aplicaciones sin saber la clave de Control Parental.

6.2 Facilidades

Como se verá en el presupuesto y en la foto de los anexos, nuestra propuesta es bastante económica. No solo en el hardware. Si registramos todas las tablets con la misma cuenta de correo electrónico en el sistema elegido Android, disponemos de un único registro con el que comunicarnos con el proveedor en caso de consulta o avería, aunque cada tablet esté registrada por su número de serie. La mayor ventaja es que si compramos una aplicación, solo tendremos que hacerlo una vez, pudiendo compartir a

través de la biblioteca esta aplicación en todas las demás tablets sin gasto adicional. Con Apple, una aplicación solo puede ser utilizada en cinco iPads.

En cuanto a la formación de profesores en el uso de los dispositivos, tenemos que decir que fue sencillo, puesto que es muy similar al manejo de un Smartphone, generalizado en el claustro. Como coordinador TIC, enseñé a poner en servicio las tablets *Fire*, desde el principio. Una vez configuradas, con su registro común, su nombre distintivo específico, activado el control parental con contraseña, habría que instalar diferentes aplicaciones en cada tablet, aunque vienen con software propio (cámara, bloc de notas, navegador web, etc...). Esto sí lleva tiempo de instalación y requiere de una conexión WIFI adecuada. Para que los profesores puedan utilizarlas con sus alumnos, necesitan conocerlas y decidir si son adecuadas para su programación. En este proceso, hemos observado disparidad de opiniones, habiendo algunos profesores más proclives al uso de las TIC en las aulas que otros. Aunque, al final de curso, hemos detectado que su uso en determinadas sesiones semanales ha hecho que todos los profesores estén satisfechos con el carro.

6.3 Organización

Al principio, solo teníamos una idea piloto. Pero por menos de 900 euros conseguimos un equipo con 12 tablets, de manera que los alumnos dispongan de una para cada dos y en algunos casos una individualmente, puesto que las clases oscilan entre los 20 y 22 alumnos. No importa que dos niños compartan una tablet. Hemos descubierto que, en la mayoría de los casos, están muy dispuestos a compartir y alternarse el uso, participando como observadores mientras.

Como nuestros dos colegios son de línea 2, y además en estos dos centros solo existen cursos de primero a tercero, las tablets podrían estar una sesión diaria en cada

aula. Decidimos que tres de esas sesiones semanales serían de tutoría, Lengua y Matemáticas y dos para Inglés y Ciencias, respectivamente.

Aparte de las aplicaciones sugeridas por este coordinador TIC, era labor de cada profesor investigar en las aplicaciones a utilizar con sus alumnos para cada asignatura y unidad temática.

6.4 Dificultades

La mayor dificultad se halla en que esta investigación requiere tiempo. Muchas veces se encontrarán recomendaciones en Internet de apps maravillosas que no lo son tanto. Solo descargándola y probándola se sabrá. No olvidemos que detrás de la creación de aplicaciones hay un espíritu comercial. Las aplicaciones o bien son de pago o bien tendrán anuncios y/o en algunos casos tendrán *watermark*.

Otra dificultad está en el uso que las tablets hacen de la conexión WIFI. Si uno no lo desconecta, la WIFI estará accediendo a Internet constantemente y eso puede colapsar la red. Añádase que en los colegios no siempre hay una buena conexión a Internet. Soluciones: Desconectar el botón WIFI cuando no sea preciso; poner un punto de acceso WIFI en el carrito que va con ellas a todas partes; mejorar, en la medida de todo lo posible, la conexión a Internet del centro.

6.5 Inconvenientes

Las tablets no deberían usarse como simple entretenimiento de los alumnos. Eso ya lo hacen, en muchas ocasiones, en sus casas. Su utilización en el aula tendrá que tener un sentido pedagógico, aunque éste sea simplemente lúdico. No queremos que los niños abandonen los juegos tradicionales, ni el ejercicio físico tan necesario para su cuerpo y su mente. Hay que restringir el uso de dispositivos móviles, poniendo un horario y haciendo un uso responsable.

Otro peligro de las tablets y de todos los dispositivos móviles lo explica la Fundación Rementería en su página web. “Cuando los niños utilizan estos aparatos (teléfonos, tablets), trabajan más la distancia cercana, y una lente que se llama cristalino que está dentro del ojo, aumenta su poder refractor y acomodamos más porque necesitamos ver mejor esa distancia” (Álvarez Rementería, 2016).

Parece ser que nuestra vista está genéticamente más preparada para divisar las distancias lejanas y un uso excesivo puede acarrear problemas, especialmente si se abusa en la infancia. Por eso es necesario que padres y educadores limiten el tiempo de exposición a dispositivos pequeños y cercanos. Al mismo tiempo, es conveniente que los alumnos realicen tareas al aire libre y utilizar luz natural siempre que sea posible, para prevenir la miopía.

6.6 Evaluación

Hay que tener en cuenta que este ha sido el primer año en el que se ha usado el carro de tablets. Para muchos profesores, esta ha sido la primera vez que se enfrentaban a la incorporación de tablets en sus clases. Ha sido un año de experimentación. Primero, de búsqueda, selección e instalación de aplicaciones adecuadas al currículum. Segundo, de utilización de dispositivos electrónicos con sus propias características.

En cuanto a la selección e instalación de aplicaciones adecuadas al currículum, ya hemos apuntado que la búsqueda y prueba de aplicaciones es una tarea ardua y compleja. Hemos detectado que aquellos profesores más proclives al uso de las TIC han dedicado más tiempo y han encontrado aplicaciones adecuadas a sus asignaturas, ya sean Ciencias, Matemáticas, Lengua o Inglés. Incluso profesores de Arte o Educación Física han usado algún programa con las tablets, aunque solo sea la cámara o el navegador web.

El problema está en los profesores que se angustian cuando algo no sale bien a la primera y muchas veces declinan su uso por sentirse sobrepasados por la tecnología. Para ellos, el coordinador TIC debe pacientemente ir resolviendo las dudas y enseñando, poco a poco, el buen uso de las tablets. Por ejemplo, hay que llevar la app instalada antes de empezar la clase o perderemos todo el tiempo intentando instalarla en el periodo lectivo. Además, no se debe pedir a todos los alumnos que busquen en Internet simultáneamente, lo cual puede colapsar la red. Será mejor trabajar por equipos y diversificar las tareas: mientras unos buscan en Internet, otros, con la opción wifi desconectada, usan otras aplicaciones que no requieren acceso a Internet. Quizás, en el futuro, todos los colegios dispongan de fibra óptica y unas conexiones a Internet maravillosas, pero ahora, generalmente, no es el caso y hay que adaptarse a lo que hay de la mejor manera posible. Y sí se puede hacer uso de las tecnologías sin frustraciones, aunque requiere experimentación y organización.

¿Merece la pena este esfuerzo por parte de los profesores para usar las tablets en clase? Nosotros pensamos que sí. En otras palabras: llegaos a este estadio, lo peor ha pasado. Los profesores ya conocen alguna aplicación que les ha funcionado bien en sus clases. A cambio, tenemos alumnos expectantes deseando que llegue el momento de usar esa herramienta con alguna aplicación, o realizar una tarea que pida el profesor a través de la tablet.

Finalmente, es notable apuntar que, la dirección del centro, recogiendo la opinión de los profesores, ha decidido comprar otro carro más para cada colegio para el próximo curso. Esto nos parece una prueba de que la evaluación ha sido positiva.

7.-CONCLUSIÓN

En cada etapa de la Historia se han sucedido inventos revolucionarios, ya fuera el fuego, la rueda, la máquina de vapor, más modernamente la radio, el teléfono, la televisión, etc... En la década de los 90, con la digitalización de las comunicaciones, empezaron a comercializarse los primeros móviles, de los cuales parece que ya no podríamos prescindir ni un solo día. Pues bien, para nuestros pequeños, las tablets son el invento de su generación. Ese invento que no tiene ni diez años de existencia está cambiando su forma de vida. Y en los años venideros veremos cómo cambia también la escuela y la forma de aprender.

Las razones para estar a favor de las tablets son variadas. Primero, porque son cómodas (según la R.A.E.: conveniente, oportuno, fácil, proporcionado). Segundo, porque son versátiles (según la R.A.E.: capaz de adaptarse con facilidad y rapidez a diversas funciones.) Reúnen ventajas que las hacen motivadoras: son interactivas, audiovisuales, desarrollan distintas destrezas. Salvando las desventajas (las peores son la miopía y la falta de relación con otros niños) que se suplen simplemente con actividades deportivas, jugando en los parques (o sea regulando el tiempo de exposición), las ventajas pedagógicas son muchas. Como profesores, tenemos que preocuparnos de seleccionar las apps que convienen para nuestra programación y nuestro alumnado. Quizás con unas cuantas sea suficiente para el curso y así las vamos conociendo mejor. Aprender a usar las tablets no es difícil. Los niños pequeños lo hacen con naturalidad y nosotros aprenderemos a usarlas fácilmente también.

Además, tenemos que pensar en tareas que requieran su uso. En este trabajo se han mencionado algunas, por ejemplo el diccionario. No quiere decirse que no haya que usar los diccionarios de papel, por supuesto que hay que seguir usándolos. Pero es tarea

nuestra, de los profesores, conocer otras herramientas e incorporarlas en las clases. Con la diversidad de recursos tendremos a los alumnos mejor formados.

Por otro lado, no resultan caras, ni tampoco las aplicaciones. Necesitamos usar la imaginación y ganas para hacer un uso apropiado de ellas y no conformarnos con lo obvio. Sí es verdad que requiere tiempo el planear actividades colaborativas y creativas que saquen todo el rendimiento a los medios de que dispongamos. Esperamos que este trabajo haya servido para aportar alguna idea al respecto.

El objetivo principal de este trabajo era analizar la importancia de las tablets en el aprendizaje de la lengua extranjera en la etapa de Primaria. Ha quedado demostrado que el proceso de enseñanza de idiomas está en continua evolución y el uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación es imprescindible. El uso de las tablets hará que nuestros alumnos disfruten con el inglés y por lo tanto sigan aprendiéndolo de manera lúdica.

El segundo objetivo era examinar qué tipos de aplicaciones y recursos pueden ser utilizados y ejemplificarlos. Hemos hecho un esfuerzo al clasificar las aplicaciones con un resultado sencillo: de comunicación, de acceso a contenidos, de creación de contenidos y juegos interactivos. Al mismo tiempo, hemos aportado aplicaciones-tipo y aplicaciones concretas para cada grupo. Por ejemplo: Aplicaciones de creación de contenidos - Carteles multimedia -Aplicación concreta - Glogster -Actividad propuesta para un grupo determinado.

Hemos intentado citar aplicaciones para distintas edades, de manera que hubiera propuestas de recursos para todos los cursos. Si hemos propuesto dos diccionarios off line, ha sido para abarcar dos edades distintas, también dos plataformas distintas (Apple y Android) intentando que este trabajo pueda ser útil en más casos. Al

proponer una actividad para cada diccionario buscábamos demostrar que sí se puede hacer uso de las tablets de manera creativa, colaborativa y lúdica. Estas actividades son solo ejemplos, depende de cada profesor adaptarlas o tomarlas en consideración, dependiendo de su grupo y su metodología. La intención también es evitar caer en la tentación de darles a los alumnos las tablets sin sentido. O mejor dicho, valorar la necesidad de bucear en la búsqueda de actividades que exploten los recursos TIC. Creemos en la obligatoriedad de usar todos los recursos técnicos a nuestro alcance, así lo marca la ley que hemos recogido en las consideraciones prescriptivas y en el marco legislativo. Al proponer actividades concretas con las aplicaciones elegidas, probamos la utilización práctica de las tablets, de acuerdo con el cuarto objetivo de este trabajo, para ser llevadas al aula de una manera sencilla y posible, en función de las características y del nivel del grupo.

Respecto a nuestro tercer objetivo, las tablets acercarán a nuestros alumnos a la lengua inglesa, contribuyendo a mejorar todas sus destrezas, hemos intentado proponer recursos y actividades que creen actitudes positivas hacia el aprendizaje del inglés. Primeramente, porque la actitud hacia la realización de una tarea, se ve incrementada con actividades motivadoras. Por ejemplo: eligiendo una canción de su gusto con la aplicación Aprender Inglés con canciones. Ya estamos dejando que el alumno elija, lo cual es motivador en sí mismo, pues le hace partícipe de su aprendizaje. Segundo, sugiriendo que desarrollen una coreografía final, lo cual implicará en el aprendizaje de la canción a todo tipo de alumnos, incluidos algunos que no suelen tener facilidades para la lengua.

Acerca del interés por la lengua inglesa, el acceso a contenidos como libros electrónicos y video-cuentos interactivos, nos darán mucha ayuda. Hemos propuesto

Sleeping Beauty de Charles Perrault y Treasure Island de Robert Louis Stevenson para diferentes ciclos, a descarga gratuita con audio incluido de la web <http://english-e-books.net/>. Queremos recordar la actividad propuesta con la aplicación BrainPop, sobre la vida de Shakespeare por dos aspectos: por ser colaborativa y por despertar el interés y enriquecer la cultura inglesa de nuestros alumnos.

Hemos propuesto dramatizar un role play sobre un topic cualquiera que nos concierna en nuestro programación, previo uso de las tablets y la aplicación English for Kids. Utilizar las tablets para posteriormente dramatizar las escenas hará que nuestros alumnos mejoren su competencia comunicativa con actividades significantes y apropiadas para su edad. Las tablets son solo un instrumento más, un aditivo para conseguir los objetivos.

Para conseguir que nuestros alumnos hablen, a veces tan difícil en los primeros cursos y posteriormente por timidez, se han propuesto actividades como grabarse la voz en medio de un juego (Fun English,) practicando vocabulario y estructuras sencillas (The Frog's Jumping). El acto de grabarse la voz es muy motivador y con la repetición conseguirán soltura y acostumbrarse a hablar y a escucharse, mejorando mucho su pronunciación y su vocabulario. No hemos mencionado la herramienta de grabación de voz como aplicación aislada (que existe), en todo este trabajo, porque hemos preferido utilizarla dentro de aplicaciones para que resulte una actividad más comunicativa.

Haciendo trabajos colaborativos como carteles multimedia, conseguimos que los alumnos escriban, una de las destrezas más difíciles de conseguir en la lengua inglesa. Queremos recordar la actividad de dibujo (Doodle Buddy) para la cual podemos usar esta o cualquier otra aplicación de dibujo que consideremos oportuna (aunque esta es especialmente buena, y es una lástima que solo exista para Apple). Consiste en coger

un texto de un cuento (reforzamos el conocimiento de la cultura inglesa) por ejemplo el mencionado *Sleeping Beauty*, trocearlo y dárselo a los alumnos para que lo ilustren secuencialmente. También así ayudamos a nuestros alumnos a leer y a escribir, porque durante el trabajo creativo de ilustrar la oración, están jugando con el inglés e interiorizando las expresiones. Hacer exposiciones posteriores de estos trabajos en la pared, lo mantendrá en la memoria.

No queremos terminar sin mencionar los juegos lúdicos que estén en lengua inglesa como herramienta de aprendizaje del idioma y contienen expresiones reales y coloquiales que se aprenderán sin querer. También ayudan a acercar la lengua a nuestros alumnos y debemos discriminar cuándo y cuánto usarlas.

Para este autor, el mejorar la competencia comunicativa en Inglés es el objetivo prioritario, lo cual harán los alumnos con actividades motivadoras, inventando coreografías o dibujando ilustraciones, por ejemplo. Porque queremos que nuestros alumnos estén satisfechos cuando sepan que tienen clase de Inglés y hagan una excelente presentación de su póster, que trata, por poner un ejemplo, de la mariposa Isabelina, ya que también fue una experiencia significativa el ir investigando e incorporando vídeos y gráficos con sus compañeros a un cartel multimedia. Queremos que los alumnos sepan que pueden usar las tablets, cómo usarlas y que dentro del colegio no son un juguete para pasar el tiempo, sino una herramienta de clase con la que disfrutar aprendiendo.

9.-BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

- Alvarez-Rementería, L. (2016). El uso de dispositivos móviles (teléfono, tablet) por los niños puede afectar a la miopía. Recuperado de <http://www.fundacionremerteria.es/index.php/formacion-pacientes/miopia/videos-miopia/miopia-y-los-dispositivos-moviles-en-ninos>
- Alhanty, M. (2008). *Human Computer Interaction: Concepts, Methodologies, Tools and Applications*. Hersey: Information Science Reference.
- Atwal, R. (2014). Gartner Says Worldwide Traditional PC, Tablet, Ultramobile and Mobile Phone Shipments to Grow 4.2 Percent in 2014. Recuperado de <http://www.gartner.com/newsroom/id/2791017>.
- British Council (2016) *Learn English. Apps*. Recuperado de <http://learnenglish.britishcouncil.org/en/apps>
- Bruner, J. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Council of Europe. (2001). *Common Maturity: Incorporating Students' Worldviews and Identities into the European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment*.
- EMarketer, (2015, 8 de enero). Tablets Users to Surpass One Billion Worldwide in 2015. Recuperado de <http://www.emarketer.com/Article/Tablet-Users-Surpass-1-Billion-Worldwide-2015/1011806>.
- Estebanell, M. (2000) *Interactividad e interacción*. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa. Oviedo. Volumen 1, 92-97. Recuperado de <http://mc142.uib.es:8080/rid=1HWJQ10J4-Z1Q8SP-3Q9/interactividad%20e%20interaccion.pdf>
- Fundéu BBVA (2009). E-book es libro electrónico. Recuperado de <http://www.fundeu.es/recomendacion/e-bookes-libro-electronico-483/>
- Hernández, H. (2013, 6 de noviembre). La historia de Apple: de Android 1.0 a Lollipop 5.0. Recuperado de <http://www.malavida.com/post/la-historia-de-android>.

- Iglesias, L.M. (2011). *Youtube para Escuelas*. Recuperado de <http://recursostic.educacion.es/buenaspracticass20/web/es/difundiendo-buenas-practicass/550-youtube-para-escuelas>.
- Ministerio de la Presidencia (2006), *Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación*. En *Boletín Oficial del Estado* de 4 de mayo de 2006. Recuperado de <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2006-7899>
- Ministerio de la Presidencia (2013), *Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa*. En *Boletín Oficial del Estado* de 10 de diciembre de 2013. Recuperado de <http://www.boe.es/boe/dias/2013/12/10/pdfs/BOE-A-2013-12886.pdf>
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2002). *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: aprendizaje, enseñanza y evaluación*. Recuperado de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf.
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2014). *ORDEN ECD/686/2014, de 23 de abril por la que se establece el currículo de la Educación Primaria*. Recuperado de <https://www.boe.es/boe/dias/2014/05/01/pdfs/BOE-A-2014-4626.pdf>
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2014). *REAL DECRETO 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria*. Recuperado de <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2014-2222>.
- Paczkowski, J. (2010). Initial iPad Demand Greater Than Initial iPhone Demand. *All Things Digital*. Recuperado de <http://allthingsd.com/20100223/initial-ipad-demand-greater-than-initial-iphone-demand/>
- Okoye, R. (2016). *Wiki Walk-Through: The Basics*. Recuperado de <http://www.teachersfirst.com/content/wiki/>
- Pastor, J. (2013, 12 de julio). Rich Miner, cofundador de Android: “la fragmentación no es un problema tan grave”. Recuperado de <http://www.xatakamovil.com/sistemas-operativos/rich-miner-cofundador-de-android-la-fragmentacion-no-es-un-problema-tan-grave>

- Pilgrim, J., Bledsoe, C. & Reily, S. (2012). New Technologies in the Classroom. *Delta Kappa Gamma Bulletin*, 78(4). Recuperado de: <https://www.questia.com/library/journal/1P3-2724762201/new-technologies-in-the-classroom>.
- Pulgarín, L. & Colorado, A. et al (2011). *Interfaces en la categoría. Grupocio*. Recuperado de <https://grupooocio.wordpress.com/category/interfaces-en-la-categoria/>
- Ramírez, E. Alerta en línea (2016). Cómo proteger la privacidad de su hijo en internet. *Aleratenlinea.org*. Recuperado de <https://www.alertaenlinea.gov> (Federal Trade Commission).
- Rossing, J. P., Miller, W., Amanda K. Cecil & Susan E. Stamper (2012). iLearning: The future of higher education? Student perceptions on learning with mobile tablets. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*. (2), pp. 1-26. Recuperado de <http://josotl.indiana.edu/article/view/2023>.
- Studycat (2016). *Fun English Language Learning Games*. Recuperado de <http://studycat.net/apps/fun-english/>.
- Team, G. (2016). *Glogster: Multimedia Posters. Online Educational Content*. Recuperado de <http://edu.glogster.com/>.
- The Source for Learning (2016). What is a Wiki? *Wiki-Walk Through*. Recuperado de <http://www.teachersfirst.com/content/wiki/>.
- VVAA. (2014). *Counting to 100*. Dreamenglish.com. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=SxgCA1qOW20>.
- Vygotsky, L. S. (1977). *Pensamiento y lenguaje*. Buenos Aires: La Pleyade.
- Zaphiris, P. & Ang, C. S. et al (2008). *Human Computer Interaction: Concepts, Methodologies, Tools and Applications*. Hersey: Information Science Reference.

ANEXOS

ANEXO 1. Ejemplo de kindle gratuito.

Fuente: <https://www.amazon.es/Luna-rescata-le%C3%B3n-Rescues-Lion-ebook/dp/B018KPDKE>



ANEXO 2. Captura de pantalla de la aplicación Dict Box.

Fuente: capturado de la aplicación.

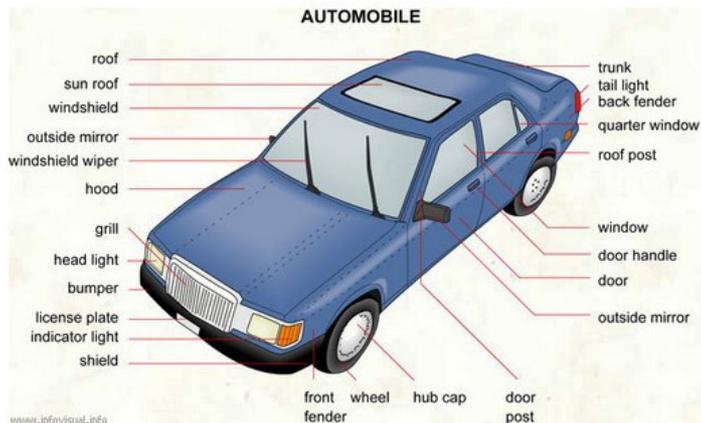


Noun

1. (*countable*) The **trunk** of a tree is the part between the roots and the branches.
2. (*countable*) The **trunk** is the long thing on an elephant's face, used for holding things.
3. (*countable*) A **trunk** is a large box made from wood that can be locked, used to store things.
4. (*countable*) In cars, the **trunk** is the back part, used for storage.
5. (*countable*) Another word for torso.



automobile

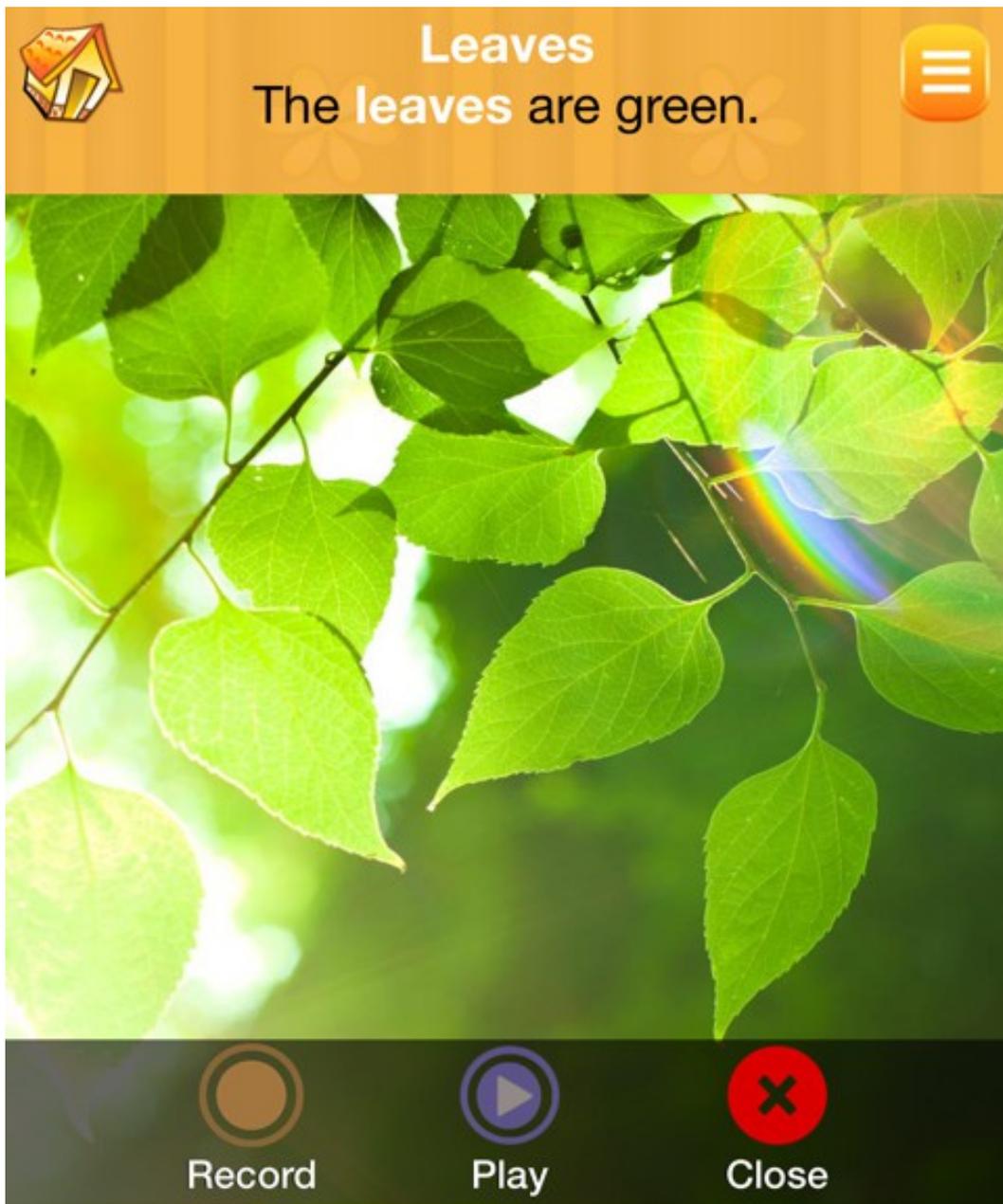


automobile 1



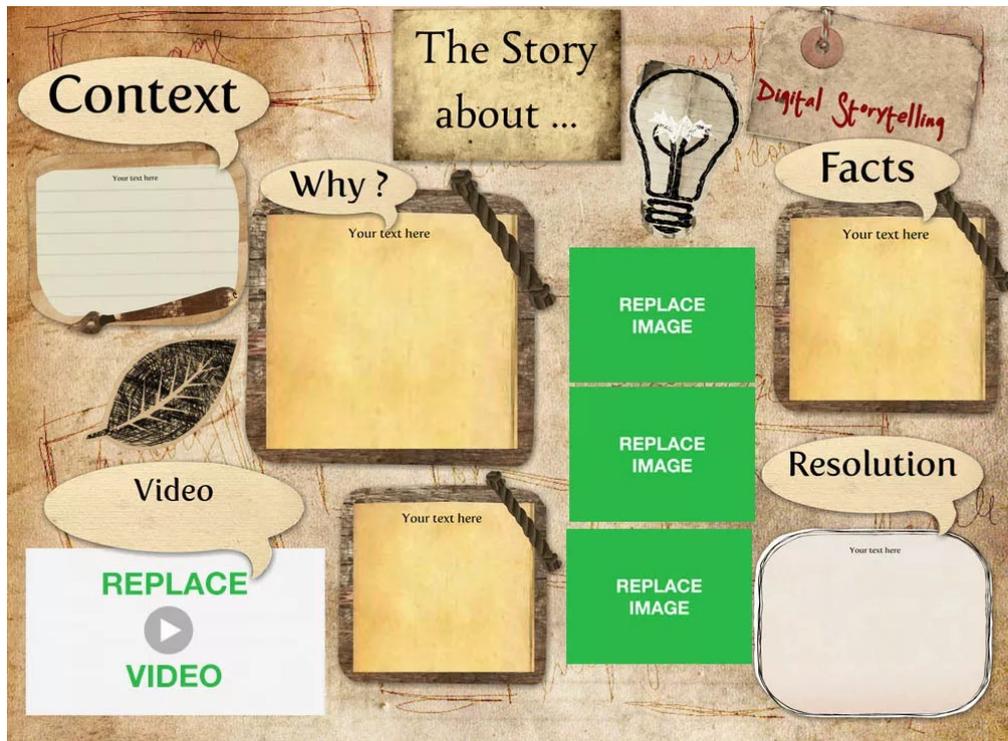
ANEXO 3. Captura de pantalla de la aplicación Picture Dictionary.

Fuente: capturado de la aplicación.



ANEXO 4. Ejemplo de plantilla de la app Glogster.

Fuente: capturado de la aplicación.



ANEXO 5. Ejemplo de un glogster de la galería.

Fuente: capturado de la aplicación.



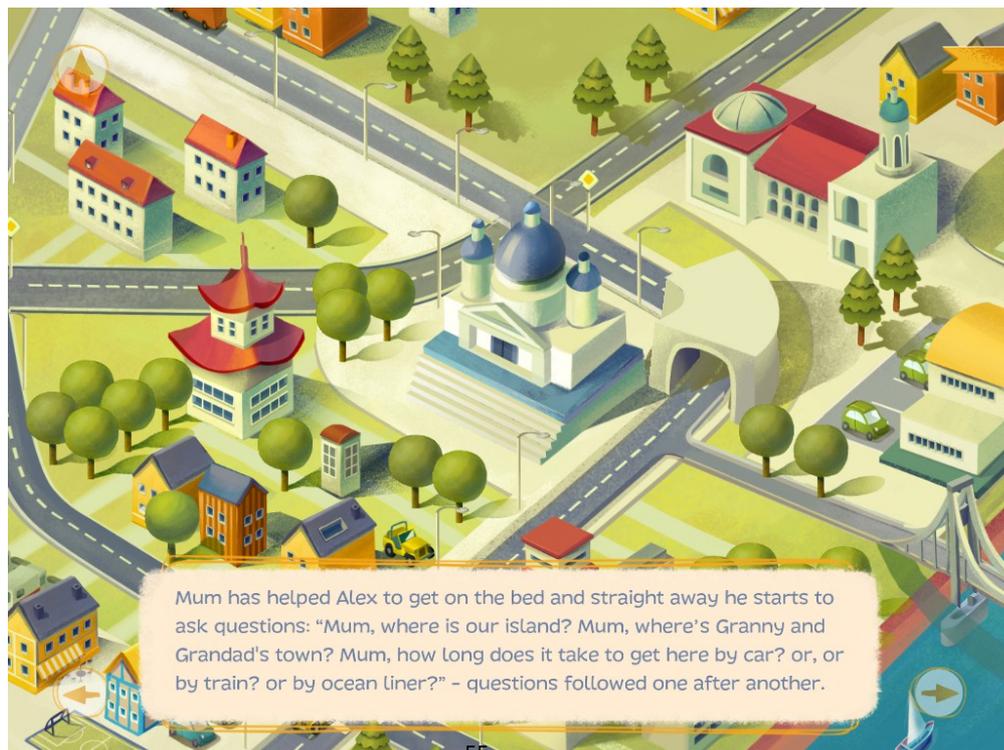
ANEXO 6. Captura de pantalla de Fun English.

Fuente: capturado de la aplicación.



ANEXO 7. Captura de pantalla de A parcel of courage.

Fuente: capturado de la aplicación.



ANEXO 8. Presupuesto Carro de tablets.

Fuente: elaboración propia.

Propuesta Carro de tablets

12 Tablets Fire, pantalla de 7" (17,7 cm), Wi-Fi, 8 GB

Precio: EUR 59,99

Promoción: Compra cinco tablets Fire y llévate el sexto gratis con el código promocional FIRE6PACK.

En stock en **Amazon.com**

Precio de las 12 tablets con la promoción... **600 €**



fire

**PRECIO
INCREÍBLE**

RENDIMIENTO
FORMIDABLE

Fundas

NuPro - Funda con soporte para Fire (tablet de 7 pulgadas, 5ª generación, modelo de 2015)

Precio: EUR 14,99

Funda segura y resistente que protege tu Fire (solo compatible con el modelo de 7 pulgadas, 5ª generación)

Cierre magnético que mantiene la funda cerrada

El soporte integrado se pliega fácilmente y pone tu Fire en posición horizontal para que disfrutes del contenido sin tener que sujetar el dispositivo.

Precio de las 12 fundas: **180 €**



Carrito

IKEA

RÅSKOG

Precio: **40 €**

IVA incluido

Referencia artículo: 502.279.73

Gracias a las cuatro ruedas y a su resistencia, puedes utilizar el carrito reducidos por sus pequeñas dimensiones.

Tamaño

35x45x78 cm



LEROY MERLIN

Bases múltiples

Bachmann 6 TOMASRef.13308750

Base múltiple con 6 enchufes e interruptor. Color blanco.

1 = 9,30€

2 = **18,60 €**

TOTAL: 838,60 €



ANEXO 9. Fotografías del carro.

Fuente: foto del autor.

