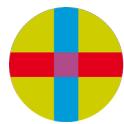


# ACTAS

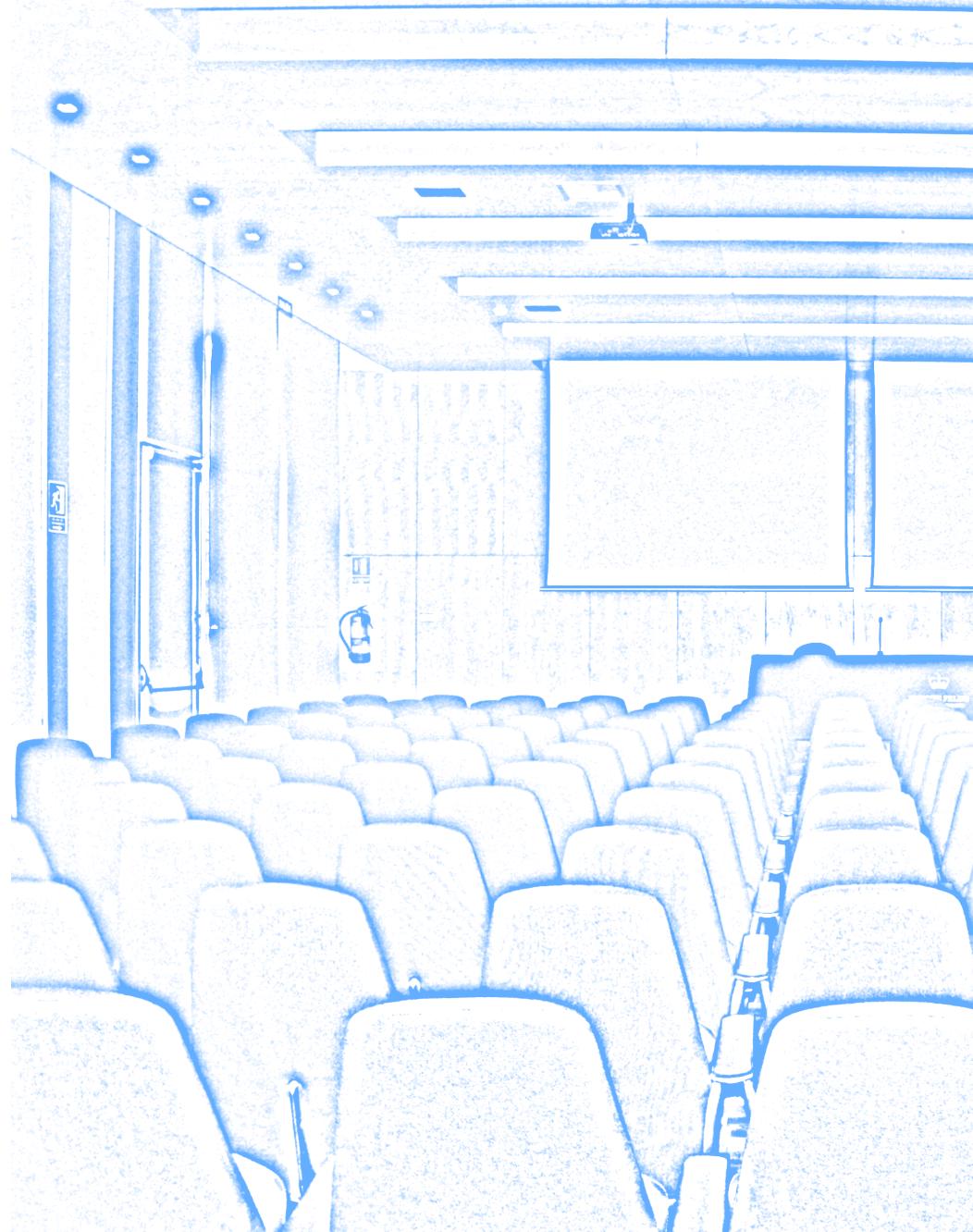
I Congreso Internacional de Enseñanza  
de Inglés en Centros Educativos



CEU | *Ediciones*



INTERNATIONAL CONFERENCE



Valencia, 6, 7 y 8 de mayo de 2016

**Actas del I Congreso Internacional de  
Enseñanza de Inglés en Centros Educativos**



# **Actas del I Congreso Internacional de Enseñanza de Inglés en Centros Educativos**

---

Virginia Vinuesa y Manuel Lázaro  
(Coordinadores)



CEU | *Ediciones*

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, [www.cedro.org](http://www.cedro.org)) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

## **Actas del I Congreso Internacional de Enseñanza de Inglés en Centros Educativos**

© 2016, sus autores  
© 2016, de la edición, Fundación Universitaria San Pablo CEU

CEU *Ediciones*  
Julián Romea 18, 28003 Madrid  
Teléfono: 91 514 05 73, fax: 91 514 04 30  
Correo electrónico: [ceuediciones@ceu.es](mailto:ceuediciones@ceu.es)  
[www.ceuediciones.es](http://www.ceuediciones.es)

ISBN: 978-84-16477-51-7  
Depósito legal: M-42220-2016

Maquetación: Servicios Gráficos Kenaf, S.L.

## **COMITÉ ORGANIZADOR**

Xavier Gisbert: Dirección  
Virginia Vinuesa: Programas y contenidos  
Mª José Martínez de Lis: Relaciones Institucionales  
Franc Corbi: Organización  
Fernando Serrano: Coordinador de acreditaciones académicas

## **COMITÉ CIENTÍFICO**

Adalid Ruiz, Pedro – Comunidad Valenciana  
Aguilera Lucio-Villegas, Carmen – Comunidad de Madrid  
Ball, Phil – Universidad del País Vasco  
Biringer, William John – Florida State University  
Casal Madinabeitia, Sonia – Universidad Pablo de Olavide  
Cerezo Herrero, Enrique – Universidad CEU Cardenal Herrera  
Colomar Gisbert, Salvador – Comunidad de Valencia  
Cornelio, María – Hunter College (CUNY)  
Cunningham, Kristina – European Commission  
De Haro Figueroa, Trinidad – Ministerio de Educación  
Escobar Artola, Lilly – Universidad CEU Cardenal Herrera  
Fernández Fernández, Raquel – Centro Universitario Cardenal Cisneros  
García Laborda, Jesús – Universidad de Alcalá  
García Manzanares, Nuria – Universidad Rey Juan Carlos  
García Mayo, María del Pilar – Universidad del País Vasco  
García Perales, Vicent – Universidad CEU Cardenal Herrera  
Genessee, Fred – McGill University, Montreal, Canadá  
Gisbert da Cruz , Xavier – Comunidad de Madrid  
Henderson, Rosalie – Universidad Rey Juan Carlos, Madrid  
Lara Garrido, Manuel F. – BEP Network manager, Jaen  
Lasagabaster, David – Universidad del País Vasco  
Lorenzo Galés, Nieves – Generalidad de Cataluña  
Madrid Fernández, Daniel – Universidad de Granada  
Matoses Jaén, Sara – Universidad CEU Cardenal Herrera  
Medgyes, Péter – Eötvös Loránd University, Budapest, Hungría  
Noguera Borel, Alejandro – Fundacion Cañada Blanch y Fundacion Libertas 7  
Nordlund, David – Florida State University  
Palfreeman, Linda – Universidad CEU Cardenal Herrera  
Palma Fernández, Gracia – Presidenta de Greta  
Reyes, Charo – GRETA  
Renart Ballester, Alejandra – Comunidad Valenciana

San Isidro Agrelo, Xabier Asesor – Consejería de Educación en el Reino Unido  
Stobbs, Janet – Universidad CEU Cardenal Herrera  
Tarrant Brown, Patricia – Bilingual Education Consultant, Valencia  
Villoria Prieto, Javier – Universidad de Granada  
Vinuesa Benítez, Virginia – Universidad Rey Juan Carlos, Madrid

## Keep Calm and Mind the GAPP

MARÍA ISABEL BLANCO PUMAR. CEIP PLURILINGÜE VILAR DE BARRO

### Resumen

Las aplicaciones TIC ofrecen enormes posibilidades de actuación en el aprendizaje de una lengua extranjera. Proporcionan recursos y herramientas capaces de motivar al alumnado con más eficacia que las estrategias convencionales y facilitan al profesorado la integración de metodologías y métodos de trabajo innovadores.

Este artículo se centra en la explicación de una iniciativa realizada con aplicaciones TIC en las aulas de inglés y de materias CLIL. El aprendizaje por proyectos, el e-portfolio, la gamificación, la lectura digital y la realidad aumentada y virtual están presentes en el día a día del alumno promoviendo su aprendizaje y la mejora de la competencia lingüística.

### Palabras clave:

*CLIL, TIC, aplicaciones, metodologías innovadoras,*

### Abstract

ICT applications offer great possibilities in a foreign language learning context. They provide resources and tools capable of motivating students much more efficiently than conventional strategies and they make the integration of methodologies and innovative working methods easier for the teacher.

This article focuses on a detailed explanation of the initiative carried out with ICT applications in the English and CLIL lessons. Project-based learning, e-portfolios, gamification, digital reading and augmented and virtual reality are present on a-day-to-day basis promoting the students' learning and the improvement of their linguistic competence.

### Key words:

*CLIL, ICT, applications, innovative methodologies*

## Introducción

Keep Calm and Mind the GAPP es una conocida expresión inglesa que se puede leer en el metro de Londres y que advierte a los pasajeros del peligro por el hueco existente entre el vagón y el andén. El nombre del proyecto Mind the GAPP surge como un juego de palabras en el que se sustituye la palabra gap (hueco) por GAPP (invención que nace de la fusión de hueco y app).

El proyecto Keep Calm and Mind the GAPP es una iniciativa que utiliza las aplicaciones TIC como elemento motivador para integrar metodologías innovadoras en la enseñanza de la lengua extranjera, al mismo tiempo que reduce la brecha digital entre el alumnado de áreas rurales y urbanas.

Los objetivos a corto y largo plazo que se plantean son:

- Incrementar la motivación y el interés del alumnado por aprender la lengua extranjera.
- Promover la producción oral y escrita en la L2.
- Desarrollar la competencia lingüística del alumnado en la lengua extranjera.
- Reducir la brecha lingüística y digital entre el alumnado del rural y de las urbes.
- Implantar una metodología centrada en el alumnado.
- Introducir elementos innovadores en la enseñanza CLIL.

## Contextualización

Esta iniciativa tiene lugar en el CEIP Plurilingüe Vilar de Barrio, un centro del rural orensano que escolariza a 45 alumnos de la zona. El centro funciona con tres unidades de Educación Primaria y una de Educación Infantil, su baja matrícula es la causa que obliga a agrupar a alumnado de distintas edades y niveles en una misma aula.

El centro se sitúa a 43 kilómetros de la capital de la provincia y acoge principalmente a alumnado transportado de los pueblos colindantes pertenecientes a los municipios de Vilar de Barrio y también de Sarreaus.

El CEIP Vilar de Barrio ha modificado su denominación de origen en el año 2010, momento en el que el centro se ha adscrito al programa plurilingüe de la Consellería de Educación. El objetivo de este programa es potenciar e incrementar las horas de enseñanza de la lengua extranjera en las etapas obligatorias (Plan galego de potenciación das lingüas estranxeiras, 2011).

Anteriormente al año 2010, el centro ya contaba con algunas secciones bilingües de Educación Plástica en el segundo y tercer ciclo de Educación Primaria.

Con la implantación del nuevo Programa Plurilingüe, se hace una fuerte apuesta por la lengua extranjera, lo que favorece que un mayor número de alumnado del centro se vea beneficiado de la metodología CLIL.

El Programa Plurilingüe tiene carácter obligatorio para todo el alumnado de la etapa de Primaria, independientemente de sus calificaciones o de sus necesidades educativas.

Adherirse a este programa implica enseñar una o varias materias en una lengua extranjera desde el primer curso de Primaria hasta el último y con un máximo de hasta un tercio del horario escolar. El Programa comienza implantándose en 1º de Educación Primaria y va progresivamente ampliándose al curso siguiente, año a año, hasta cubrir toda la etapa.

En el caso del CEIP Plurilingüe Vilar de Barrio, las materias seleccionadas para ser impartidas totalmente en lengua inglesa han sido Conocimiento del Medio Social y Natural y Educación Plástica.

La subdivisión de la materia Conocimiento del Medio Social y Natural en las materias de Ciencias Sociales y Ciencias Naturales en el último cambio legislativo ha provocado un cambio en el Programa Plurilingüe del centro, siendo Ciencias Sociales la única materia de estas dos impartida en inglés.

En el curso 2015-2016, el Programa Plurilingüe ha adquirido su máximo exponente al establecerse finalmente en el último curso de la etapa. El alumnado que finalice la etapa en junio de 2016 formará parte de la primera generación Plurilingüe de la Comunidad de Galicia.

La distribución horaria de la lengua inglesa por cursos y sesiones es la siguiente:

	Infantil	1º ciclo		2º ciclo		3º ciclo	
		1º	2º	3º	4º	5º	6º
Hora de lectura		1 sesión		2 sesiones		2 sesiones	
Inglés	2h	2h		3h		3h	
Educación Plástica	-	1h		1h		1	
Ciencias Sociales	-	3h		2 ½		2 ½	

Un aspecto relevante para poder llevar a cabo la iniciativa Keep Calm and Mind the GAPP ha sido la dotación tecnológica. El CEIP Plurilingüe Vilar de Barrio es uno de los centros de Primaria mejor digitalizados de la provincia. Desde un principio se ha integrado en el programa Escuela 2.0 del Ministerio, conocido en Galicia como programa Abalar, que consistió en dotar a cada aula de 5º y 6º de Educación Primaria con ultraportátiles para cada alumno, una pizarra digital y un portátil para el profesor.

Recientemente y, gracias al trabajo del profesorado, el centro ha sido seleccionado para formar parte del proyecto Samsung Smart School. La empresa Samsung ha dotado a todo el alumnado y profesorado del centro con una tablet de altas prestaciones a cambio de promover su uso e integrarla en el proceso educativo.

Ultraportátiles y tablets han sido elementos claves para poder llevar a cabo la experiencia Keep Calm and Mind the GAPP. Su portabilidad y accesibilidad han jugado un papel importante en la integración de nuevas metodologías.

## Justificación

La idea en la que se sustenta esta experiencia es que las apps y aplicaciones TIC son los elementos facilitadores del cambio en la concepción del proceso de enseñanza-aprendizaje. Para poder concebir un aprendizaje significativo que resulte en un alumnado competente para la sociedad del futuro es necesario que se produzca el cambio.

La enseñanza tradicional que reside todavía en la mayoría de las aulas ha quedado obsoleta, es inviable seguir defendiendo un proceso en el que el alumno es el receptor pasivo de los contenidos y el profesor el centro sobre el que gira el aprendizaje.

La intoxicación de información o “infoxicación” que caracteriza a la sociedad actual obliga a preparar al alumnado a diseminar la información y a utilizarla para enfrentarse a retos o problemas que se le plantearán en un contexto laboral. Asimilar contenidos estudiándolos memorísticamente no es una solución efectiva para preparar alumnos competentes.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) por sus características favorecen y facilitan el cambio si se utilizan críticamente. Cuando se utilizan las TIC de forma adecuada los roles se modifican, el alumno es el centro de aprendizaje y el profesor un mero guía u orientador.

Es conveniente leer el estudio de Pere Marquès (2010) sobre las ventajas de integrar las TIC en el aula para convencerte de su potencial educativo. En la siguiente tabla podemos ver un cuadro resumido de las ventajas mencionadas en su estudio:

Desde la perspectiva del aprendizaje	Para los estudiantes
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interés y motivación.</li> <li>• Interacción. Constante actividad intelectual.</li> <li>• Desarrollo de la iniciativa.</li> <li>• Aprendizaje a partir de los errores.</li> <li>• Mayor comunicación entre profesores y alumnos.</li> <li>• Aprendizaje cooperativo.</li> <li>• Alto grado de interdisciplinariedad.</li> <li>• Alfabetización digital y audiovisual.</li> <li>• Desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información.</li> <li>• Mejora de las competencias de expresión y creatividad.</li> <li>• Fácil acceso a mucha información de todo tipo.</li> <li>• Visualización de simulaciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A menudo aprenden con menos tiempo.</li> <li>• Atractivo.</li> <li>• Acceso a múltiples recursos educativos y entornos de aprendizaje.</li> <li>• Personalización de los procesos de enseñanza y aprendizaje.</li> <li>• Autoevaluación.</li> <li>• Mayor proximidad del profesor.</li> <li>• Flexibilidad en los estudios</li> <li>• Instrumentos para el proceso de información.</li> <li>• Ayudas para la atención a la diversidad.</li> <li>• Ampliación del entorno vital.</li> <li>• Más compañerismo y colaboración.</li> </ul>

Tabla. Ventajas integración TIC. Fuente: Pere Marquès (2010)

Trujillo (2007), por otro lado, destaca múltiples razones para incorporar las TIC en la enseñanza concreta de la materia de lengua extranjera:

- El uso de las TIC contribuye a la alfabetización digital, un pilar muy importante en la sociedad de la información. Las TIC son un fin en sí mismo.
- Las TIC permiten un aprendizaje constructivista de la lengua extranjera, en la que el alumno es el centro del proceso y donde la destreza comunicativa es primordial para el éxito.
- Internet ofrece textos y recursos auténticos en la lengua objeto de estudio (periódicos, podcast, canales de televisión).
- La red proporciona interesantes herramientas comunicativas de trabajo colaborativo que promueven la interacción entre alumnado, profesorado y contenidos.
- El aprendizaje de idiomas fomenta la adquisición de una capacidad crítica necesaria ante la cantidad de información que se encuentra en la red, por tanto, la competencia en el tratamiento de la información está ligada a la competencia lingüística.

De los estudios e investigaciones realizados por ambos autores, podemos concluir que las TIC deberían estar presentes en el aula de cualquier profesor interesado en introducir metodologías innovadoras que supongan un cambio en la forma de entender el aprendizaje.

La concreción de la integración de las TIC en las aulas se produce a través de dispositivos de hardware y aplicaciones software. En esta comunicación nos centramos en las aplicaciones de software.

Entendemos una aplicación de software o aplicación TIC como un programa informático diseñado para realizar una determinada tarea según la necesidad del usuario. Los editores de texto, las hojas de cálculo y las presentaciones multimedia son ejemplos conocidos de tipos de aplicaciones.

Las apps son también aplicaciones software pero destinadas únicamente a dispositivos móviles o tablets. Tienen la misma función que las aplicaciones tradicionales, ayudan al usuario en una labor concreta, sea de carácter profesional o de ocio y entretenimiento.

## Experiencia

Keep Calm and Mind the GAPP es una experiencia que nace en el aula de inglés en el curso 2014-2015 con la llegada de las tablets de Samsung al centro.

Anteriormente ya se estaban desarrollando experiencias con TIC, el alumnado utilizaba los cursos virtuales diseñados en Moodle para revisar conceptos y realizar tareas sobre el contenido de la materia. Redactaban pequeños textos online o subían alguna presentación o dibujo realizado con las herramientas de Libre Office.

El verdadero cambio surge debido a la necesidad del centro de crear cuentas de usuario individuales para las tablets del alumnado. Al ser un número tan elevado de tablets utilizar una única cuenta para todas es inviable.

Después de manejar varias posibilidades, el claustro de profesores decide solicitar el alta en Google Apps para Educación y contratar un dominio para el centro.

Google Apps para Educación es un servicio gratuito y legal que Google ofrece a los centros educativos y que está también disponible para empresas. Este servicio proporciona ilimitadas cuentas para el alumnado y el profesorado y da acceso a todas las herramientas de Google (Gmail, Blogger, Youtube, Keep, Drive...) El usuario superadministrador es el encargado de crear cuentas, dar permisos, establecer restricciones, y vigilar el uso correcto de las aplicaciones y de las cuentas por parte de todos los usuarios, tanto alumnos como profesores.

El alta en Google Apps para Educación, combinado con la dotación de tablets y ultraportátiles han abierto infinitamente las posibilidades de utilización de las aplicaciones TIC en nuestra aula.

El banco de aplicaciones TIC y apps a las que podemos acceder se incrementa notablemente en calidad, dinamismo y sencillez.

Las aplicaciones funcionan como facilitadoras y promotoras del uso de tendencias en auge que ponen el acento en la actividad y en el proceso creativo del alumnado, posicionándolo en el centro del aprendizaje.

A continuación desglosaremos las estrategias e innovaciones que incorporamos al aula de lengua inglesa gracias a las aplicaciones TIC existentes en el mercado.

## E-portfolio

El portfolio digital o e-portfolio educativo es una recopilación digital de evidencias creadas y gestionadas por un alumno.

A través del portfolio, el alumnado refleja las actividades desarrolladas y evalúa su desarrollo. El portfolio le permite reflexionar sobre el aprendizaje y analizar su progreso a lo largo del tiempo.

Los portfolios pueden tener multitud de formatos. Para crearlos existen herramientas específicas, en nuestro caso hemos optado por Blogger para crear un blog que aula, que funciona también como un lugar para guardar los trabajos del alumnado.

Si tomamos la definición y el análisis estricto aportado por expertos sobre los requisitos del portafolio, véase el estudio de Prendes et al. (2008), nuestro blog no los cumpliría todos puesto que no incluye la reflexión escrita del alumnado sobre sus trabajos.

Cada curso implicado en esta iniciativa ha creado su blog-portfolio partiendo desde cero. El primer paso ha sido decidir democráticamente el nombre del blog y escoger una plantilla simple para crearlo. El profesor crea el blog a través de la pizarra digital y envía una invitación a los estudiantes para que colaboren con sus trabajos.

La experiencia del blog es muy enriquecedora y va avanzando en complejidad según las habilidades y necesidades que vayan surgiendo.

El alumnado debe publicar cada uno de sus trabajos y etiquetarlos según la materia, el tema o la aplicación TIC empleada. Esto les ayuda a manejar mejor la información y acceder de forma fácil a contenidos anteriores, al mismo tiempo que desarrolla su competencia para aprender a aprender.

El alumnado ha aprendido a buscar imágenes y recursos libres para poder realizar sus trabajos sin incurrir en una falta sobre los derechos de autor.

Las familias son partícipes de la experiencia y tienen acceso al blog desde sus hogares.

Frecuentemente el blog es visualizado en el aula para comentar los mejores trabajos, visualizar y repasar entradas antiguas, comparar el nivel lingüístico y el progreso e, incluso realizar correcciones peer to peer, en las que un alumnado debe resaltar los errores y faltas cometidos por un compañero.

El e-portfolio ha resultado un gran avance en muchos aspectos y ha repercutido en la mejora de la competencia lingüística y de la autonomía del alumnado. El hecho de ser un blog público que pueden visitar las familias y el resto de la comunidad educativa los motiva para esforzarse y realizar trabajos más creativos y con mejor calidad. Poder ver los trabajos realizados por sus compañeros también aumenta su interés por mejorar y seguir aquellos modelos de más éxito.

Otro resultado ventajoso ha sido la mejora de la competencia oral del alumnado, el blog recoge los role-play realizados en el aula en formato vídeo. Desde el blog pueden visualizarlos para escucharse y analizar sus fallos y su progresión a lo largo del tiempo.

Los siguientes enlaces dan acceso a los blogs de 5º y 6º curso respectivamente.

<http://thetigersteam.blogspot.com.es/>

<http://thescorpionsvdb.blogspot.com.es/>

## Aprendizaje basado en proyectos

Desde el curso 2014-2015 hemos ido incorporando de forma progresiva el aprendizaje por proyectos en el centro y también en las materias CLIL.

El aprendizaje basado en proyectos es un modelo de instrucción en el que los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase (Blank, 1997; Harwell, 1997).

El Aprendizaje Basado en Proyectos colleva una serie de ventajas: motiva a los alumnos a aprender, desarrolla su autonomía, fomenta su espíritu autocrítico, refuerza sus capacidades sociales, facilita su alfabetización mediática e informacional y promueve la creatividad.

Nuestra experiencia en este modelo es escasa pero hemos podido observar sus ventajas en el aula. El alumnado pasa a un primer plano convirtiéndose en un sujeto activo y creador, es capaz de realizar conexiones entre los contenidos y ser el protagonista de su propio aprendizaje.

Internet y las TIC en general han sido una fuente importante de información. El uso de apps y aplicaciones ha promovido el éxito de los proyectos y el interés por parte del alumnado.

A continuación vamos a revisar algunos ejemplos de proyectos y aplicaciones TIC utilizadas.

“The place where I live” es un proyecto interdisciplinar abordado desde las materias de inglés, ciencias sociales y plástica en los curso de 3º, 4º, 5º y 6º de Primaria. Se pretende que el alumnado investigue sobre su localidad y realice una guía aumentada que incluya información variada sobre la fauna, el relieve, los lugares de interés...

Cada grupo de alumnos dependiendo de su nivel y dominio lingüístico realiza un producto distinto para la guía.

Con la aplicación S-Note el alumnado de 5º elaboró un cuaderno sobre la fauna de la zona, incluyendo la imagen y descripción de cada animal.

Con Google Presentations el alumnado de 6º diseñó una presentación con los lugares de interés, incluyendo una foto y una breve mención del lugar.

Con Google Maps, el alumnado de 5º y 6º geolocalizó sus respectivos pueblos y realizó una descripción sobre ellos.

El alumnado de 5º también creó un mapa de relieve con la aplicación LansdscapAr de Realidad Aumentada.

El alumnado de 3º y 4º montaron un vídeo con fotos y explicaciones sobre la situación de los distintos edificios públicos del municipio de Villar de Barrio. Previamente y en grupos realizaron una salida a pie sacando fotos con sus tablets y recogiendo apuntes con información de interés.

El alumnado de 4º realizó un mapa-callejero del municipio con símbolos que ayudaran a identificar la situación de los lugares principales.

Otro de los proyectos realizados ha sido sobre “El Sistema Solar” en tercero y cuarto curso. El objetivo era realizar una maqueta-modelo de los planetas y el sol con información aumentada. Este proyecto involucró a las materias CLIL y a la materia de inglés.

El alumnado utilizó sus tablets para buscar información de los planetas y hacer una presentación oral. Cada alumno fue grabado en vídeo explicando uno de los planetas. Al mismo tiempo, en plástica crearon con globos los planetas y los pintaron. Con la aplicación Aurasma de Realidad Aumentada se unió cada vídeo con su planeta.

Dentro de este proyecto también realizaron otras tareas como, por ejemplo, un vídeo sobre las estaciones con Lensoo Create en la que se incluían imágenes realizadas por el alumnado con PicsArt y grabaciones orales de sus explicaciones.

Alumnado y profesorado estamos muy satisfechos con los resultados de esta metodología, el aprendizaje ocurre de forma significativa y los contenidos quedan grabados a largo plazo. La incidencia ha sido tan importante que desde septiembre de 2015, la materia de ciencias sociales se está trabajando completamente por proyectos.

## Gamificación

Gamificar consiste en utilizar dinámicas, mecánicas y estrategias de juego en entornos no lúdicos con el fin de motivar y potenciar ciertos comportamientos.

El juego está presente en nuestras vidas desde que nacemos. Nos acostumbramos, sin ser conscientes de ello, a realizar actividades concretas para obtener una ganancia o un premio. Sistematizando este proceso en el aula de inglés podemos conseguir inculcar comportamientos y actitudes orientadas al proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el aula de lengua inglesa se detectan una serie de conductas o actitudes que deben mejorar para poder alcanzar un nivel más alto de competencia lingüística:

- Utilización oral de la lengua inglesa. El alumnado en las sesiones de lengua extranjera sólo emplea el inglés cuando el profesor interactúa con él sobre el contenido del currículum. Para plantear dudas o cuestiones o hablar de otros temas de interés utiliza la lengua materna. Entre el alumnado, en el contexto del aula y en actividades cooperativas, se observa que también utilizan la lengua materna.
- Lectura de libros en inglés. La biblioteca del centro cuenta con un amplio número de lecturas adaptadas en inglés. El alumnado apenas accede a ellas.
- Repaso diario. Aunque se evalúa la competencia del alumnado para escuchar, hablar, comprender y escribir inglés, es necesario que el alumnado revise frecuentemente aspectos como vocabulario y gramática para poder usarlos eficientemente en sus producciones. Los estudiantes sólo revisan los contenidos si tienen que realizar un examen o prueba escrita. Cuando realizan proyectos o trabajos cometan muchos errores y faltas ortográficas y gramaticales porque no revisan.

- Trabajo cooperativo. No existe la costumbre de trabajar en equipo y cuando lo hacen, no saben cómo abordar los problemas que surgen y cómo distribuir sus roles para trabajar de forma efectiva.

Además de estos problemas inherentes al estudio de la materia, se observan otros relacionados con el comportamiento que afectan a la fluidez de las clases y repercuten negativamente en la enseñanza de la lengua extranjera. Llegar tarde, molestar a los compañeros, no acabar tareas, no traer el material... son algunos ejemplos.

Para poder solventar y erradicar estas actitudes se utiliza ClassDojo. Class Dojo es un sistema gamificado que otorga y resta puntos a cada alumno según los comportamientos preestablecidos por el profesor.

La aplicación tiene disponible una versión para familias y otra para el alumnado para que puedan comprobar sus puntos y avances durante el curso.

ClassDojo permite al profesorado obtener gráficos e informes del progreso del aula y de los alumnos con carácter semanal, mensual o del período que interese.

Desde que hemos integrado ClassDojo en nuestra rutina diaria, los resultados mejoran notablemente sobre todo en lo que respecta al uso oral de la lengua inglesa y a la lectura de libros de forma voluntaria. El alumnado está mucho más motivado y se esfuerza para obtener el mayor número de puntos.

Cada mes incorporamos los mejores alumnos al muro de la fama y le otorgamos una insignia que les permite comprar pócimas para usar durante el curso (por ejemplo: la pócima de la verdad, la pócima de la invisibilidad o la pócima curativa).

## Lectura digital

La llegada de las tablets al centro ha cambiado la forma de entender la lectura en el aula de lengua inglesa.

La “hora de lectura” es un período de 20 minutos diarios que se realiza en todos los centros educativos de Galicia. Se distribuye entre todos los profesores del centro de forma equitativa en las tres lenguas (gallego, castellano e inglés).

Durante este período el alumnado se dedica solamente a la lectura de distintos tipos de textos.

En las sesiones en lengua extranjera la lectura está en formato digital. El alumnado lee textos, páginas web o libros adaptados en su tablet.

Esto ha facilitado el acceso a un número mucho mayor de recursos y de información real, ampliando los horizontes y evitando así las lecturas marcadas y repetitivas de los libros de texto.

La aplicación utilizada para compartir lecturas es normalmente Google Drive. El alumnado tiene acceso a una carpeta compartida dónde se van guardando archivos con textos en PDF u otros formatos.

El alumnado también accede a lecturas en Internet a través de páginas web a las que les damos acceso con un código QR que deben escanear con apps como Goggles o QRDroid.

La lectura digital permite el uso de herramientas como marcapáginas, subrayadores y marcadores para resaltar, o diccionarios. Se puede buscar fácilmente una palabra que no se entiende o resaltar términos con otro color para crear listas de vocabulario temáticas.

Uno de los libros adaptados que hemos leído y trabajado este curso durante la “hora de lectura” ha sido “El fantasma de la Ópera”, a posteriori el alumnado realizó una adaptación-resumen a comic a través de la aplicación PixTon.

El alumnado puede acceder a las lecturas en Google Drive desde sus casas y realizar resúmenes de libros adaptados a través de un formulario de Google Forms. Las lecturas voluntarias, como se explica en el apartado de gamificación, son bonificadas con puntos.

## STEM

STEM es el acrónimo en inglés de las materias Science, Technology, Engineering y Mathematics. Según Pérez Tudela (2016) “las iniciativas o proyectos educativos englobados bajo la denominación STEM pretenden aprovechar las similitudes y puntos en común de estas cuatro materias para desarrollar un enfoque interdisci-

plinario del proceso de enseñanza y aprendizaje, incorporando contextos y situaciones de la vida cotidiana, y utilizando todas las herramientas tecnológicas necesarias”.

Las administraciones educativas, en colaboración con asociaciones especializadas, han estado promoviendo iniciativas para que el profesorado de los centros educativos integre las disciplinas STEM en el día a día de las aulas.

Las tendencias internacionales apuntan a la necesidad de desarrollar las competencias matemáticas, científicas y tecnológicas en las aulas con el propósito de estimular el talento en áreas productivas que hoy se consideran claves para la mejora de la competitividad de los países.

Fomentar las vocaciones STEM desde las materias lingüísticas puede resultar ser un desafío para cualquier profesor especialista de lengua extranjera por falta de formación específica en la temática. Sin embargo, el trabajo por competencias, como se indica en los currículos actuales, es un deber y una obligación. Estas competencias deben ser consideradas y trabajadas en las aulas de idiomas.

Scratch es una herramienta que nos permite integrar STEM en el aula de inglés. Es una aplicación de inicio a la programación por bloques que favorece el desarrollo de destrezas lógicas y habilidades de pensamiento de orden superior (HOTS).

Scratch es una herramienta muy atractiva para la narración digital, permite incluir animación, audio y texto, desarrollando la competencia lingüística del alumnado.

Aldana-Avilés (2015) defiende en su artículo el uso de Scratch como elemento motivador en la enseñanza de los contenidos de la materia de lengua inglesa.

El alumnado de 5º y 6º de Educación Primaria utiliza la versión online de Scratch para crear presentaciones y cuestionarios en inglés sobre temáticas trabajadas en clase. Previamente ya se habían realizado tareas de programación en el aula de inglés para eventos como “La hora del código” o “La semana de la programación” empleando aplicaciones como Code Monkey o Blockly Games y apps como “Tynker”. Estas aplicaciones además de enseñar contenidos de programación también sirven para enseñar vocabulario y contenidos en inglés.

No debemos olvidar que el inglés es el idioma de la programación y de la tecnología, motivo más que suficiente para incluirlas en las clases.

## Realidad Aumentada y Realidad Virtual

Realidad Aumentada y Realidad Virtual son dos tendencias tecnológicas actuales que a pesar de ser diferentes se confunden a menudo. Veamos qué implica cada una.

La Realidad Aumentada es una tecnología emergente que combina el mundo real con elementos del mundo virtual (imágenes, vídeos, animaciones) proporcionando acceso a contenidos enriquecidos.

La Realidad Aumentada tiene un gran potencial en el contexto educativo, aporta interactividad, juego y experimentación, aspectos altamente motivantes para el aprendizaje. El usuario de esta realidad es capaz de modificar, construir, probar ideas e involucrarse activamente en la resolución de problemas (Roussou, 2004).

Vera et al. (2013) definen la Realidad Virtual como “una simulación tridimensional dinámica en la que el usuario se siente introducido en un ambiente artificial que percibe como real en base a estímulos a los órganos sensoriales”.

La Realidad Virtual permite a los estudiantes sumergirse en escenarios artificiales para realizar estudios inaccesibles en el aula. El alumno aprende experimentando e interactuando con su entorno, en lugar de ser un sujeto que asimila información de forma pasiva (Vera et al., 2013).

Ambas realidades han sido experimentadas en el aula de lengua inglesa. En la aplicación de la Realidad Aumentada a la enseñanza se han empleado códigos QR para realizar webquests y juegos de pistas y la aplicación Aurasma para aumentar murales físicos.

Utilizar códigos QR implica movimiento y dinamismo, el alumnado aprende interactuando con los códigos que se encuentran en distintos lugares.

Con Aurasma el alumnado ha diseñado un mural físico para el aula sobre la pintura de Munch “El grito”. El alumnado utilizó PicsArt para realizar una copia de El Grito y después se grabó en vídeo respondiendo a la

pregunta What makes you scream? Con la aplicación Aurasma unimos cada copia de “El grito” con el vídeo de su autor. Al finalizar el alumnado pudo escanear con sus tablets los trabajos de sus compañeros y practicar la comprensión oral.

En cuanto a la Realidad Virtual, el alumnado de 3º y 4º han empleado las gafas Google Cardboard y la app Titans of Space para realizar un paseo virtual por el Sistema Solar, pudiendo ver otras estrellas y satélites poco conocidos.

La curiosidad y expectación creadas con las gafas han sido factores trascendentales para el aprendizaje de los contenidos del tema y su posterior investigación y proyecto.

## Conclusiones

Las experiencias relatadas en el apartado anterior ponen de manifiesto la importancia de integrar las aplicaciones TIC en el aula de lengua extranjera.

El papel del alumno cambia, no se limita a la escucha activa sino que participa activamente en procesos cognitivos de orden superior.

Al mismo tiempo, el papel del docente se expande más allá de la simple exposición de contenidos. El profesor es el encargado de crear la situación de aprendizaje, buscando las aplicaciones TIC adecuadas, gestionando el trabajo y resolviendo dificultades.

El aprendizaje es significativo, el conocimiento es el resultado de un proceso de trabajo entre alumnos y profesores en el que se intercambian preguntas, se busca información y se obtienen conclusiones.

La competencia lingüística mejora y se desarrolla en un segundo plano, mientras el alumnado se centra en tareas constructivas y útiles para la sociedad actual.

## Referencias bibliográficas

- Aldana-Avilés, D.L. (2015). El lenguaje de programación Scratch como material didáctico motivador para la aplicación y evaluación de contenidos en el área de inglés para alumnos con diagnóstico de TDAH. Disponible en: <http://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3301/ALDANA%20%20AVILES%2C%20DUBY%20LOSCARI.pdf?sequence=1> [Consulta 25 de marzo de 2016]
- Blank, W. (1997). Authentic instruction. In W.E. Blank & S. Harwell (Eds.), Promising practices for connecting high school to the real world (pp. 15–21). Tampa, FL: University of South Florida. (ERIC Document Reproduction Service No. ED407586)
- Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa (2011). Plan galego de potenciación das lingüas estranxeiras. Xunta de Galicia. DOG, 157.
- Harwell, S. (1997). Project-based learning. In W.E. Blank & S. Harwell (Eds.), Promising practices for connecting high school to the real world (pp. 23–28). Tampa, FL: University of South Florida. (ERIC Document Reproduction Service No. ED407586)
- Marquès Graells, P. (2010). Impacto de las TIC en educación: funciones y limitaciones. DIM – UAB. Disponible en: <http://peremarques.pangea.org/siyedu2.htm> Consulta: 13 Abril 2016
- Pérez Tudela, J. (2016). STEM, STEAM... ¿pero eso qué es?. Disponible en: <http://odite.ciberespiral.org/> pt/comunidad/ODITE. Consulta: 13 Abril 2016
- Prendes Espinosa, M. P., & Sánchez Vera, M. D. M. (2008). Portafolio electrónico: posibilidades para los docentes. Pixel-Bit: Revista de medios y educación, (32), 21-34.
- Roussou, M. (2004). Learning by Doing and Learning Through Play: An Exploration of Interactivity in Virtual Environments for Children. Computers in Entertainment (CIE) - Theoretical and Practical Computer Applications in Entertainment, 2 (1), 1-23. doi: 10.1145/973801.973818
- Trujillo Sáez, F. (2007). Enseñar nuevas lenguas en la escuela: LI, L2, LE..., NL. Revista de educación. N° 343, 2007, pp. 71-92.

Thomas, J. W. (2000). A review of research on project-based learning. Disponible en: [http://www.bie.org/index.php/site/RE/pbl\\_research/29](http://www.bie.org/index.php/site/RE/pbl_research/29) Consulta: 13 de abril de 2016.

Vera, G., Ortega, J. A., & Burgos, M. A. (2003). La realidad virtual y sus posibilidades didácticas. *Etic@ Net*, 2, 273-293. Disponible en: <http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero2/Articulos/Realidadvirtual.pdf> Consulta: 13 de abril de 2016.