

**Trabajo Fin de Grado-Maestro en Educación Primaria
Facultad de Educación**



Métodos de enseñanza y su avance:

¿Existen diferencias a la hora de enseñar inglés en el segundo ciclo de primaria desde hace 14 años hasta ahora?

Alumna: Yassira Cordero Medina

Tutor: Jose Manuel Cruz Rodríguez

Curso académico 2021-2022

Convocatoria de julio

Resumen

La enseñanza y el aprendizaje del inglés en los centros educativos ha ido evolucionando, sobre todo entre los años 2000 y 2022, suponiendo un gran cambio en su enseñanza actual. De igual forma lo han hecho los métodos y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), las cuales, con su uso moderado y responsable, benefician a los escolares en el aprendizaje de dicho idioma. Sin embargo, esto no las convierte en sustitutas a las metodologías tradicionales, las cuales siguen siendo importantes.

A lo largo de este Trabajo Fin de Grado, haremos una revisión teórica con el objetivo de ver los diferentes métodos existentes y aplicables en las aulas, así como las diferencias y cambios que se han ido produciendo a lo largo de la evolución en la educación primaria, haciendo hincapié en los cursos de tercero y cuarto. Esto se llevará a cabo mediante la investigación e indagación de diversas fuentes de información, además de explicar brevemente mi experiencia y diferencias en un colegio con los cursos ya nombrados.

Palabras clave: Educación, enseñanza-aprendizaje, inglés, TIC.

Abstract

The teaching and learning of English in schools has been evolving, especially between the years 2000 and 2022, which has meant a great change in its current teaching. So have the methods and Information and Communication Technologies (ICT), which, with their moderate and responsible use, benefit schoolchildren in the learning of this language. However, this does not make them substitutes for traditional methodologies, which are still important.

Throughout this Final Degree Project, we will make a theoretical review with the aim of seeing the different existing and applicable methods in the classroom, as well as the differences and changes that have occurred throughout the evolution of primary education, with emphasis on the third and fourth grades. This will be done through research and investigation of various sources of information, in addition to briefly explaining my experience and differences in a school with the courses already named.
Key words: Education, English, ICT, teaching-learning.

ÍNDICE

Introducción	4
1. Procedimiento metodológico	5
1.1 El inglés en la actualidad	5
1.2. El inglés en los colegios	5
2. Metodologías de enseñanza	8
2.1. Metodologías educativas tradicionales	8
2.2. Metodologías educativas innovadoras	9
2.2.1. Flipped classroom	9
2.2.2. Aprendizaje cooperativo	10
2.2.3. Aprendizaje basado en proyectos (ABP)	10
2.2.4. Aprendizaje basado en competencias	10
2.2.5. Aprendizaje basado en el pensamiento	10
2.2.6. Design thinking/pensamiento de diseño	11
2.2.7. Gamificación	11
3. Incentivos	13
4. Resultados	16
Conclusiones	19
Referencias bibliográficas	21
Anexos	24
Anexo 1: Colocación de las mesas de tercero	24
Anexo 2: Decoración del aula de cuarto de primaria	25
Al inicio de curso	26
Al final del curso	27

Introducción

Hoy en día, el aprendizaje de idiomas resulta una necesidad para nosotros. Tal es esto, que ya el inglés es una materia que nos enseñan desde pequeños. Incluso desde infantil, nos van introduciendo vocabulario de dicho idioma y nunca llega a ser una opción de estudios para nosotros, siendo así una realidad de nuestro alrededor.

Sin embargo, cada vez hay más y más formas de enseñar un idioma, haciendo así que la motivación en el aula sea un punto clave para conseguir el aprendizaje de los niños y de las niñas. Y, aunque hay formas y formas de enseñar, todo aprendizaje conlleva un trabajo de las capacidades comunicativas, comprensivas y expresivas. Pero, ¿existe algún método correcto? ¿Aquel con el que todos los escolares aprendan de la misma manera y en el mismo plazo de tiempo?

Creo que esto es imposible, ya que cada individuo es único y lleva un ritmo de aprendizaje diferente al de los demás. Para unos hay mejores métodos que para otros, más tradicional o más dinámico, y por eso se han creado tantos y tan distintos.

Por ello he decidido hacer mi TFG sobre las diferentes formas de enseñar que se han ido creando y que han ido existiendo, desde el año 2008 hasta la actualidad, acerca de las distintas maneras en las que los docentes pueden enseñar este idioma universal.

1. Procedimiento metodológico

1.1 El inglés en la actualidad

El inglés es un idioma universal y rico, siendo lengua oficial en países como Reino Unido, Irlanda, Estados Unidos y Australia, y hablándolo más de 4 millones de personas.

De esta forma, este idioma proveniente de distintos dialectos como el francés, el alemán y el latín, se convierte en una lengua bastante influyente en la era moderna y poseedora de un papel importante en cualquier ámbito de uso, incluyendo la educación.

Debido a esta globalización, tanto en nuestra vida escolar como en la laboral, nos exigen tener un nivel adecuado para su uso y expresión en cualquier situación, incluso en aquellos momentos en los que queremos comunicarnos con una persona que no habla nuestra lengua materna pero gracias al inglés podemos mantener una conversación.

1.2. El inglés en los colegios

“Los ciudadanos han de ser capaces de expresarse y comunicarse con un mundo cada vez más pluricultural y, por lo tanto, plurilingüe”. Boletín Oficial del Estado (2014, p. 19394)

Debido a toda esta importancia, y como ha acordado la normativa española, los individuos han de conocer, al menos, dos idiomas tanto teóricos como prácticos, además de su lengua materna, otorgando así las posibilidades para ello.

Tal es el valor de estos conocimientos, que varios estudios afirman que la adquisición de estas competencias en primaria, suele estar asociada a una mejora de las competencias en otros ámbitos, como el matemático o la lectoescritura. Así mismo, favorece la memoria auditiva y la capacidad de escuchar, contribuyendo así al buen desarrollo de las habilidades de comunicación. Horcajo (2009, p.35)

Así, los centros escolares se han visto en la necesidad de impartir clases de esta lengua y cubrir la demanda que tiene, siendo así objetivo principal del currículum de Educación Primaria.

En este último, se divide la enseñanza del inglés en tres bloques: comprensión de textos orales, producción de textos orales y comprensión de textos escritos, cada uno de ellos con sus respectivos contenidos, criterios y estándares, así como con el objetivo de poder llegar a comunicarse sin problema.

Sin embargo, hay que ser consciente de que en Primaria se parte de un nivel competencial muy básico, por lo que todas aquellas actividades que se lleven a cabo han de estar enfocadas en su día a día, aprovechando así los conocimientos previos que poseen y sus capacidades.

Por consiguiente, emplear juegos educativos y realizar ejercicios grupales conlleva una adquisición adecuada de la lengua y, a medida que crezcan, se podrá ir introduciendo un vocabulario y unos contenidos más teóricos y avanzados.

Es más, el empleo de estos en el aula ayuda y favorece, para Rubio & Conesa (2013, p.171) “un clima afectivo y emocional basado en la confianza, la seguridad, y la aceptación”. Así mismo, para Yagüello (1983, 12) tal es la importancia del juego que afirma lo siguiente: “Todo hablante posee una actividad metalingüística inconsciente y donde esta actividad se revela del todo es particularmente en el juego”.

Pero, ¿cuántas sesiones hay que dedicarle a la semana a este idioma?. En agosto de 2016, se hizo pública una orden de la consejera de educación y universidades en la que se establecen las sesiones de inglés que se deben dar por curso y área:

ÁREAS	Sesiones semanales de 45' por curso					
	CURSOS					
	1º	2º	3º	4º	5º	6º
Ciencias de la Naturaleza	3	2	3	2	2	2
Ciencias Sociales	2	3	2	3	2	2
Educación Artística	4	4	3	3	3	3
Educación Física	3	3	3	3	3	3
Lengua Castellana y Literatura	6	5	6	5	6	6
Lengua Extranjera Inglés	3	3	4	4	4	4
Matemáticas	5	6	5	6	6	6
Religión/Valores Sociales y Cívicos	1	1	1	1	1	1
2º Lengua Extranjera					2	2
Ed. emocional y para la creatividad	2	2	2	2		
Profundización curricular de un área	1	1	1	1	1	1
Total sesiones	30	30	30	30	30	30

Nota: al horario semanal se añadirá una sesión diaria de 30 minutos destinadas a recreo

Gobierno de Canarias (Agosto de 2016)

En ella, podemos ver que en el primer ciclo de primaria se dan tan solo 3 sesiones de 45 minutos cada una, y en el resto de cursos se dan 4. Gobierno de Canarias (2016, p.1) ¿Serán por tanto alcanzables los objetivos?

Se considera prioritario y primordial que todos los escolares hayan alcanzado, al terminar la etapa obligatoria, “un dominio comunicativo suficiente” Boletín Oficial de Canarias (2002, p.14456) en este caso del inglés, pudiendo alcanzar este objetivo mediante la implantación de clases en dicho idioma desde el segundo ciclo de la etapa infantil.

Esto se busca alcanzar mediante un trabajo cooperativo entre el/la docente especialista y el/la tutora, planificando conjuntamente la acción pedagógica adaptada a los objetivos, contenidos y métodos de evaluación.

Además de esto, otro de los objetivos que se plantean es darle, a la enseñanza, un enfoque comunicativo que priorice la comprensión y expresión oral mediante el aprendizaje significativo. Boletín Oficial de Canarias (2002, p.14456)

No obstante, la comprensión y la expresión conllevan el aprendizaje de unas competencias básicas, por ejemplo:

Por un lado, en el caso de la comprensión y expresión auditiva, es necesario practicar grupalmente las conversaciones, intercambiando información, preguntas, ayudando a los demás... sabiendo siempre del tema que se está hablando y siendo capaces de llevar el hilo de la conversación. Así mismo, es importante que lleven a cabo este tipo de actividades mediante el uso de las tecnologías, realizando, por ejemplo, videollamadas con otros centros y tratando temas de interés para ambos.

Y, por otro lado, la destreza a la hora de escribir es igual de importante, por lo que se han de trabajar la escritura de textos sencillos tales como cartas o correos electrónicos, y también la recopilación de información relacionada a un tema de interés.

Relacionado a esto último está la destreza a la hora de leer, ya que se ha de entender la información que se está trabajando. Para mejorar esto, se pueden llevar a cabo ejercicios como la lectura de pequeñas frases y textos, de forma primeramente conjunta y, posteriormente, autónoma.

2. Metodologías de enseñanza

Las metodologías de enseñanza son, como la propia palabra indica, métodos que utilizan los y las docentes en su día a día dentro de las aulas, haciendo uso de diferentes recursos y con el objetivo de conseguir afianzar los contenidos, dando una visión más motivadora del aprendizaje (Realinfluencers, 2018).

Pero, no se enseña de igual forma ahora que hace 20 años, por lo que, para Pedagogía (2021, párr. 8-26), hay 2 tipos de metodologías:

2.1. Metodologías educativas tradicionales

Estas se caracterizan por ser el o la docente quien lleve el control del aula y de los contenidos que se imparten. Esto provoca que el escolar se limite a coger apuntes y escuchar, siendo así un ser pasivo.

Otra característica que se destaca de este tipo de metodología es el sistema de evaluación. El aprendizaje se lleva a cabo mediante la repetición y la memorización, y el resultado del aprendizaje se basa en la realización de pruebas escritas. Además, la creatividad del alumnado está limitada al tipo de actividades que se hagan, por lo que en líneas generales, los discentes no muestran interés por aprender.

Así mismo, este modelo conlleva otra serie de desventajas como lo son la no comprensión de los conocimientos que han de adquirir, debido a la memorización. Genera también comparaciones entre escolares sobrevenidas de los resultados de las pruebas escritas, ya que son las pruebas que ellos y ellas tienen para ver “quién es mejor o peor en determinados aspectos” y, esto provoca a su vez, un estrés en aquellos alumnos y alumnas que la memorización no sea su punto fuerte. Toluca (s.f., párr. 1-6).

2.2. Metodologías educativas innovadoras

Al contrario de las anteriores, las metodologías innovadoras constan de un conjunto de estrategias y técnicas que colocan al escolar en el centro del aprendizaje, consiguiendo así una educación inclusiva y participativa, y dejando de lado la memorización.

El objetivo principal de esta es enseñar a trabajar y aprovechar al máximo la información que se recibe por parte del docente o de otros medios, por lo que si en algún momento aquella metodología que se esté llevando a cabo deja de funcionar y cumplir los objetivos, puede ser cambiada por otra.

A continuación, veremos los 7 tipos de metodologías innovadoras más conocidas actualmente y que se utilizan a día de hoy en las aulas de los centros educativos.

Cabe destacar que se escogen estos tipos porque son los que mejor se han planteado para Realinfluencers (2018, párr. 1-24) con el objetivo de obtener resultados positivos en educación, y con ello veremos el avance que se ha producido desde años atrás.

Así, nos daremos cuenta, entre otras cosas, de las diferencias que hay entre los métodos que usaron en nuestra enseñanza y los que se utilizan hoy en día.

2.2.1. Flipped classroom

Más conocida en España como “aula invertida”, es una metodología activa moderna y muy popular que consiste en que los contenidos que se han de aprender son estudiados en casa y luego reforzados en el aula junto al profesor. Con esto se consigue aprovechar al máximo el tiempo dentro de clase, resolviendo dudas y

ayudando y apoyando de una mejor forma a los alumnos y las alumnas con dificultades. Además, se suele trabajar por proyectos específicos y cooperativos.

2.2.2. Aprendizaje cooperativo

Conlleva muchas ventajas como la mejora de la atención, la implicación y la adquisición de conocimientos mediante la agrupación de 3 a 6 escolares que trabajarán en grupos, influyendo positivamente en la adquisición de los contenidos y en el desarrollo del aprendizaje. Así mismo, cada miembro del grupo posee un rol determinado y unas tareas que cumplir, para lo cual ha de interactuar con sus compañeros y compañeras, trabajando coordinadamente y alcanzando un objetivo común. Es decir, para poder lograr el objetivo, todos y cada uno de los miembros del grupo ha de llevar a cabo sus tareas y cumplir su rol.

2.2.3. Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

Esta metodología es principalmente práctica, ya que permite que los escolares adquieran conocimientos y competencias mediante el planteamiento y la resolución de problemas relacionados con la vida real, garantizando así una mejoría en el desarrollo de las competencias clave y el aprendizaje de los contenidos del currículo. Con ello, el discente también trabaja el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la comunicación y la colaboración.

2.2.4. Aprendizaje basado en competencias

En este caso, se parte del saber para hacer. Así, partiendo de una dimensión más práctica y material, se busca el desarrollo de habilidades y hábitos de trabajo, partiendo del currículo académico y utilizando las rúbricas como instrumento de evaluación.

2.2.5. Aprendizaje basado en el pensamiento

Dejando a un lado lo memorístico, esta metodología trata de enseñar a manejar y trabajar con la información que se obtiene, consiguiendo que aprendan a contextualizar, relacionar, analizar, argumentar y defender dicha información y convirtiendo así esta en conocimiento. En definitiva, se enseña a pensar.

2.2.6. Design thinking/pensamiento de diseño

Enfocado en la creatividad, esta metodología busca detectar lo antes posible los problemas y las dificultades individuales de cada escolar mediante la creación y la innovación en beneficio de los demás.

2.2.7. Gamificación

Esta última metodología es bastante innovadora y ha crecido en los últimos años, ya que trata de integrar en el proceso de aprendizaje, dinámicas y mecánicas propias de los juegos y videojuegos. Esto se debe a una realidad muy presente, tanto a los niños y las niñas como a los adultos, nos encanta jugar. Y, ¿quién no aprende mejor si los contenidos que se enseñan están enfocados a sus intereses?

Sin embargo, esto no es nuevo y creado en la actualidad, sino que viene desde los años 80. A continuación podemos ver el inicio de los juegos con una determinada vocación educativa hasta el año 2011, cuando los móviles crean un “boom”:



Redacción Realinfluencers, 21 de enero de 2018.

Pero, ¿alguien ha pensado en lo que beneficiaría este método en la enseñanza de un segundo idioma?

El aprendizaje del inglés puede resultar, según David González Alonso (2017), demasiado frustrante si el escolar no está interesado ni motivado. Por ello, el o la docente ha de buscar una metodología que haga que dichos escolares sean más activos, participativos y motivadores, produciendo un "feedback" continuo que le ayude a ver su avance. Todo esto con el objetivo de que se anime a seguir adelante, aprendiendo y nutriéndose de un segundo idioma.

Ligado a esto se encuentra el aprendizaje significativo, el cual es un tipo de metodología que consiste, para Ausubel (1960, párr. 2) en el aprendizaje de un contenido nuevo relacionado con uno ya conocido.

Es decir, dicho aprendizaje se da cuando una información nueva se conecta con un conocimiento que ya hemos aprendido anteriormente, pudiendo ser así un anclaje para los nuevos conocimientos y provocando el aprendizaje significativo.

Sumado a ello, este tipo de aprendizaje ha de llevarse a cabo a la velocidad que el escolar es capaz de aprender, adaptarse a su realidad y respetar su desarrollo, facilitando cualquier situación que genere dudas o dificultad.

Así mismo, ha de promover experiencias y actividades cercanas a los escolares, es decir, que se relacionen con sus intereses, adecuando el aula para un ambiente más correcto y placentero para el aprendizaje del discente y evitando así su cansancio y desconexión.

La gamificación, metodología educativa que comentábamos antes, es un ejemplo de recurso que los maestros y las maestras pueden usar para llevar a cabo esto que hemos estado hablando. Como vimos, se basa en el uso de los juegos, llevados al ámbito educativo, para que los escolares puedan interiorizar de una manera más lúdica y dinámica los contenidos que se les enseñan y generando así una experiencia positiva en ellos, con el objetivo de que sean ellos y ellas mismas las que pongan interés y ganas por reforzar, aprender y adquirir nuevos conocimientos. Gaitán (2013, párr. 1-3)

Uno de estos juegos educativos es Ta-Tum, una aplicación que busca fomentar la lectura mediante un juego en el que los alumnos y las alumnas ingresan en la Escuela Avante, en la cual hay una serie de detectives que guían a los escolares hasta convertirse en investigadores literarios. Para ello, hay una biblioteca con multitud de libros que han de leer, pudiendo personalizar e interactuar. Educación 3.0 (2020, párr. 7).

3. Incentivos

Pero, ¿qué otro motivo hay para que este método llame tanto la atención de los discentes?

Las recompensas que obtienen.

El proceso de aprendizaje de los escolares se ve afectado por la motivación que estos tengan. Es decir, en unas ocasiones pasa que el escolar no aprende porque

no está motivado pero, ¿qué pasa cuando resulta ser al revés? ¿Qué pasa cuando el escolar no está motivado porque no aprende?

En otras palabras, muchos escolares de hoy en día producen un esfuerzo en el estudio que no se ve reflejado en sus calificaciones, provocando así que este se desmotive.

¿Y esto por qué puede estar pasando?

Para Tapia (2005, p. 4), esto ocurre porque la forma en la que ellos y ellas afrontan las tareas y los momentos de estudio, no es el adecuado, impidiendo así que obtengan la recompensa y el bienestar de conseguir unos objetivos y progresar.

Ligado a esto nos encontramos con los pensamientos que tiene un alumno o una alumna a la hora de llevar a cabo las tareas. Estos pueden ser de dos tipos:

1. El o la discente ve los errores como fracasos y tan solo piensa en lo que hace mal y los resultados negativos que puede tener.
2. El o la discente se toma los errores como oportunidades para aprender y considera los objetivos como desafíos que ha de alcanzar.

Estos dos tipos de pensamiento influyen, en gran medida, en cómo los docentes llevan a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos no han de centrarse tanto en los resultados que sus alumnos y alumnas han de alcanzar, y mucho menos de cómo han de ser. Más bien debe centrarse en el proceso, en cómo los y las pequeñas van a conseguir lograr los objetivos, en asegurarse de que adquieren los contenidos y las competencias necesarias para llegar incluso a realizar los ejercicios positivamente y por ellos mismos, siendo siempre conscientes del progreso de cada uno, de los tiempos de aprendizaje y dejándolos que investiguen y piensen solos y solas.

Sabiendo esto y los métodos de enseñanza que hemos visto anteriormente, ¿qué podemos hacer los y las docentes para motivar a los escolares?

Enseñarles jugando y premiar los avances. Además de poner ganas porque se tratan de juegos, si también les das recompensas, ellos y ellas van a querer aprender todo el rato, motivándose positivamente tanto en el proceso como en los objetivos de la actividad, consiguiendo de tal forma que su desmotivación y sus pensamientos negativos, desaparezcan.

Esta herramienta, presente en la mayoría de juegos, motiva a los escolares a aprender, refuerza su compromiso e incentiva su participación y ánimo de superación. Para Fernández (s.f., párr. 10) también se basa en que el escolar, cada vez que realiza buenas acciones, adquiere contenidos correctamente, realiza rutinas adecuadamente, etc, se ve recompensado con medallas, objetos o puntos que puede ir acumulando para posteriormente canjear por premios.

Este es el caso de la plataforma iCuadernos, una aplicación de la editorial Rubio que trabaja las matemáticas, la escritura e incluso la educación plástica haciendo uso de los cuadernos digitales y que, al desbloquear los 20 niveles de cada uno de ellos, se consigue ganar medallas. Educación 3.0 (2020, párr. 6)

No obstante, no todas las aplicaciones de este tipo, es decir, con incentivos ganables, están dirigidas a la adquisición de conocimientos, sino que también los hay para controlar el comportamiento y las actitudes de los escolares.

Este es el caso de la plataforma ClassDojo, por ejemplo. Esta fue diseñada en 2011 por dos británicos que querían encontrar una forma de gestionar el aula y que involucrara tanto a docentes, como a escolares y familias. Espeso (2019, párr. 2).

En este caso, el premio son puntos y se pueden conseguir o perder en base al comportamiento de los escolares y su implicación en el aula, siendo partícipes los padres y las madres en cada momento de lo que su hijo o hija gana o pierde.

Pero, ¿es bueno para los escolares tener un incentivo cada vez que realiza algo correctamente?

Aquí es donde entran los castigos y las recompensas. Para Bastida (2009, párr. 2) Con esta última, lo que se pretende es conseguir un comportamiento positivo durante un periodo de tiempo y provocado por la acción del mayor de darle un premio, impidiendo así que el pequeño o la pequeña aprenda a ser responsable y aceptar las consecuencias de sus actos.

Usando otras palabras, el escolar realiza la tarea con el objetivo de conseguir puntos, en vez de ser consciente de su responsabilidad de realizarla. Otro ejemplo que clarifica más este punto de vista lo encontramos en casa cuando nuestros padres nos decían que por cada 10 que obtuviéramos en las calificaciones, nos premiaban con dinero. En este caso, buscan alcanzar el 10 con tal de recibir algo a cambio, el

dinero, pero no son conscientes durante el proceso de sus deberes y responsabilidades, así como de aprender y adquirir nuevos conocimientos, destrezas y capacidades.

De igual manera, un aspecto más que incentiva a los escolares a aprender es la forma para evaluar los conocimientos adquiridos por parte de los discentes, debido a que estamos acostumbrados a aprendernos unos contenidos de memoria y “escupirlos” en un examen escrito, pero hoy en día, gracias al avance de las tecnologías, esto también se puede demostrar y llevar a cabo de forma dinámica y diferente.

Por ejemplo, plataformas como Kahoot o Quizzizz nos permiten realizar “exámenes” o fichas de una manera diferente, haciendo uso de las TIC y formando un ambiente más entretenido y llevadero al de un examen tradicional. Espeso (2017, párr. 4-10).

4. Resultados

Ahora, con todo lo que acabamos de ver, ¿crees que la educación se imparte de igual forma hoy en día que hace 14 años?

Desde mi experiencia, centrándonos en la asignatura de inglés, he de decir que por un lado no, pero por otro lado sí.

Es decir, comenzando desde mi infancia, hace catorce años estaba cursando tercero de primaria, una etapa de la que no tengo muchos recuerdos pero sí estoy segura de una cosa, cómo nos impartían las clases.

Era una época en la que brindaba la enseñanza tradicional, donde la docente explicaba unos contenidos haciendo uso de la pizarra de tiza y un libro, y evaluando mediante exámenes.

Recuerdo también que siempre era ella la que tenía la palabra y que nosotros no opinábamos ni mostrábamos nuestros intereses al aprender, tan solo podíamos compartir nuestras dudas.

Así fue, en realidad, toda la primaria hasta llegar al tercer ciclo, cuando la maestra de dicha asignatura cambió, y con ella, la dinámica de dar las clases.

Continuamos con la misma pizarra y con los libros, pero sí hubo un avance importante, la comunicación docente-alumno y el cambio de aula.

En cuanto al primero, comenzamos a transmitir nuestras ideas y pensamientos, incluso a realizar actividades fuera del libro, tales como fichas y dibujos. Y en relación a lo segundo, se creó el aula de inglés, donde había mucho material manipulativo, el suelo era de goma por lo que teníamos que quitarnos los tenis antes de entrar y era una sesión a la semana que nos encantaba porque era diferente a lo que estábamos acostumbrados y hacíamos actividades tales como cantar, bailar y hacer juegos grupales muy divertidos.

Sin embargo, eso no es lo que yo veo hoy en día en las aulas de los colegios en los que he estado de prácticas.

Este año estuve en un centro en el que yo visitaba con mayor frecuencia las clases del segundo ciclo, tercero y cuarto, y lo que más me ha llamado la atención es la diferencia tan grande de un curso a otro.

Comenzamos con tercero, un aula de color gris apagado y cuya decoración en las paredes es tan solo unas cometas que pintaron los escolares en la época de inicio del curso, por lo que el ambiente no da motivación alguna al alumnado para estar en su interior. Además de esto, los materiales manipulativos que poseen son los justos y necesarios y nunca los utilizan.

El motivo de esto último es que la tutora es muy tradicional, los niños sentados de manera individual, en filas, sin trabajar de manera grupal en ningún ejercicio y siendo siempre ella la que imparte las clases siendo la protagonista y con la ayuda de libros y mandando a callar a base de gritos.

Si a esto le sumamos las horas de inglés, donde los niños y las niñas trabajan en un idioma que no dominan, muchas veces se frustran porque ven que no entienden y no avanzan.

Pero, desde que el chico de prácticas puso su situación de aprendizaje en marcha esa clase, han dado un cambio importante en cuanto a lo académico. Algunos de sus requisitos eran utilizar las tablets (aspecto que prácticamente nunca hacían), poner a los niños y las niñas en pequeños grupos y trabajar también en gran grupo, fomentando la inclusión de todos y todas, la aceptación y el respeto.

Gracias a esto, ellos y ellas podían buscar significados y traducciones tanto en las tablets como en los diccionarios, y también preguntar a sus compañeros y ayudarse entre sí, provocando el contacto y la comunicación entre iguales.

Yo estuve presente en esa situación de aprendizaje y vi que al principio costó bastante conseguir que trabajaran grupalmente, ya que hubieron discusiones por no ponerse de acuerdo y despecho entre compañeros y compañeras. No obstante, les explicamos que era normal que ocurrieran este tipo de cosas porque era la primera vez que hacían algo así o parecido y que es un proceso constante, pero que aun así cada uno de ellos y ellas tenía que ser consciente de lo que hacía y decía porque podía hacerle daño al otro u otra.

Gracias a esta pequeña charla, el desarrollo de las actividades fue hacia una mejora común, hasta llegar a tal punto de que incluso, inconscientemente, a la profesora le hicimos pensar y recapacitar sobre la forma que tenía de enseñar, provocando así que actualmente ella ha dejado colocados a los niños y las niñas de forma grupal (*Véase anexo 1*) y cada uno de ellos y ellas son más autónomos, se respetan más y trabajan mejor.

En cambio, al avanzar un curso, vi que todo era diferente, el aula decorada (*Véase anexo 2*), muchos recursos que utilizaban en diferentes asignaturas como lengua, matemáticas y sociales, todo muy colorido. Además, los sitios estaban colocados en pequeños grupos (*Véase anexo 3*), ya que la maestra reforzaba mucho el trabajo grupal, la aceptación del otro, el respeto, la igualdad de oportunidades y el saber trabajar con otros compañeros y compañeras.

Al momento me di cuenta de que era todo lo contrario a lo que había visto con la otra clase, incluso el método de enseñanza de la docente, ya que esta llegaba incluso a programar actividades con sus alumnos y alumnas, así como realizar bailes, cantar canciones y jugar en grupos y con las tablets, sobretodo en las horas de inglés. Es decir, eran unas sesiones mucho más dinámicas y divertidas.

Con esto se consigue que el propio alumnado tenga un valor y una opinión a la hora de planificar sus propios deberes, participando siempre. También hacían un uso increíble de las TIC, controlando lo que tenían que hacer y siendo responsables, por lo que ellos y ellas mismas se ganaron el tener una enseñanza como esta.

A la hora de evaluar al alumnado, se hacía de dos formas distintas. En unas ocasiones eran exámenes escritos y tradicionales, y en otras se hacían fichas interactivas con aplicaciones en las tablets como Liveworksheets, lo que les provocaba un aumento de las ganas de trabajar y de implicarse en lo que estaban aprendiendo.

Conclusiones

Gracias a todo lo anterior, podemos ver que la enseñanza en ambas épocas era bastante diferente a pesar del poco tiempo que relativamente ha pasado, consiguiendo que a día de hoy pensemos: entonces, ¿es necesario crear un equilibrio entre ambos métodos?

En mi opinión, he de decir que sí, debido a dos factores:

Por un lado, mantener la enseñanza tradicional es beneficiosa a la hora de crear un agente principal dentro del aula, el docente, y que los escolares aprendan que la figura del mayor ha de respetarse y aceptarse, haciendo caso a sus indicaciones. Así mismo, es bueno tener el apoyo de un libro de texto a la hora de dar los contenidos y de que los discentes tengan un apoyo físico del que estudiar y consultar cualquier duda que se les pueda presentar.

Y por otro lado, avanzar en la enseñanza supone avanzar en lo personal y en lo académico. Aplicar métodos de trabajo que beneficien lo grupal para que ellos y ellas aprendan a colaborar y resolver problemas conjuntamente, aceptar las opiniones de otros, saber comunicarse y transmitir sus ideas y pensamientos así como respetar las de los demás. También es necesario que el escolar adquiriera un rol dentro de su grupo para que así vaya adquiriendo responsabilidades y siendo cada vez más autónomo, no solo en el aprendizaje grupal sino también en el individual, siendo partícipes de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje. González (2017, p.11)

Resumiendo ambos puntos, y bajo mi opinión, he de decir que en la actualidad veo más factible una enseñanza dinámica, lúdica, entretenida, que haga que el escolar por sí mismo o por sí misma quiera involucrarse e invertir su tiempo en seguir aprendiendo. Así mismo considero la enseñanza tradicional como un apoyo dentro del aula a la hora de usar libros como material de recursos y del profesor como figura adulta dentro de la misma.

Una propuesta que puedo hacer para poder mejorar lo dicho es, por ejemplo al trabajar los miembros de la familia en inglés, darles un apoyo visual y manipulativo con el que ellos y ellas tengan que trabajar para relacionar y diferenciar los distintos nombres que tienen, haciendo uso a su vez de imágenes. Así conseguimos que pongan atención y ganas en lo que están aprendiendo, ya que es un recurso diferente y que les llama la atención.

Añadido a esto, se puede sumar el uso del libro de texto como refuerzo a lo que han trabajado y aprendido anteriormente con el recurso, para que también puedan tenerlo en sus casas y repasar en el momento que necesiten.

Sin embargo, habiendo hecho este análisis, ¿podría la educación seguir avanzando hasta llegar al punto de desaparecer la enseñanza tradicional?

Referencias bibliográficas

Aprendizaje significativo. (2022, 6 de abril). *David Ausubel, 1960*. Fecha de consulta: 11:42, mayo 5, 2022 desde https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Aprendizaje_significativo&oldid=142745753.

Bastida, A. (2009). Los premios y recompensas pueden ser tan perjudiciales como los castigos [Blog]. Retrieved from <https://www.bebesymas.com/educacion-infantil/los-premios-y-recompensas-pueden-ser-tan-perjudiciales-como-los-castigos>

Boletín Oficial de Canarias, 2002/116. Viernes 30 de Agosto de 2002 - 1276. (2002). Recuperado el 5 de mayo de 2022, de <http://www.gobiernodecanarias.org/boc/2002/116/011.html>

Real Decreto 126/2014, de 1 de marzo, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria (2014). Boletín Oficial del Estado, 52, sec 1, de 1 de marzo de 2014, 46 a 51. <https://www-boe-es.accedys2.bbtk.ull.es/eli/es/rd/2014/02/28/126/dof/spa/pdf>

Educación 3.0. (2020, 2 diciembre). 27 herramientas de gamificación para clase que engancharán a tus alumnos. *Educación 3.0*. Recuperado 24 de mayo de 2022, de <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/>

Espeso, P. (2017, 30 enero). 13 plataformas para evaluar a tus alumnos en clase. *Educación 3.0*. Recuperado 6 de mayo de 2022, de <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-para-evaluar-alumnos/>

Espeso, P. (2019, 2 enero). ClassDojo: ¿qué es y cómo empezar a usarlo en clase? *Educación* 3.0. Recuperado 5 de mayo de 2022, de <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/classdojo-que-es-como-empezar/>

Fernández, J. ¿Usamos recompensas para motivar a nuestros alumnos? - Escuela de experiencias. Recuperado el 28 de mayo de 2022, de <https://escueladeexperiencias.com/usamos-recompensas-para-motivar-a-nuestros-alumnos/>

Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido [Blog]. Obtenido de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

Gobierno de Canarias. (2016). *Orden de la excma. Sra. Consejera de educación y universidades por la que se establece el horario de las distintas áreas correspondientes a la educación primaria en canarias*. (pp. 1–2). María Soledad Monzón Cabrera. Recuperado de https://www.gobiernodecanarias.org/cmsweb/export/sites/educacion/web/galerias/descargas/curriculo-primaria/Doc1_organizacion_ed_primaria_1_2.pdf

González Alonso, D. (2017). La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria. Recuperado el 2 de junio de 2022, de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/168343>

La pedagogía tradicional y sus características - Ilet Toluca. Recuperado el 14 de mayo de 2022, de <https://ilet.mx/toluca/la-pedagogia-tradicional-y-sus-caracteristicas/>

Luengo Horcajo, F. (2009). *La práctica de la comunicación lingüística: Propuesta de trabajo y documentación para la mejora de la comunicación y las siete destrezas básicas* [Recurso electrónico]. Proyecto Atlántida-Organismo Autónomo Europeo de Programas Educativos Europeos http://comclave.educarex.es/pluginfile.php/297/mod_resource/content/1/Comunicacion_2009.pdf

Pedagogía, E. (2021). Tipos de metodologías educativas y características - Formainfancia. Recuperado el 24 de mayo de 2022, de [https://formainfancia.com/metodologias-educativas-tipos-aprendizaje/#Que es una metodologia educativa](https://formainfancia.com/metodologias-educativas-tipos-aprendizaje/#Que%20es%20una%20metodologia%20educativa)

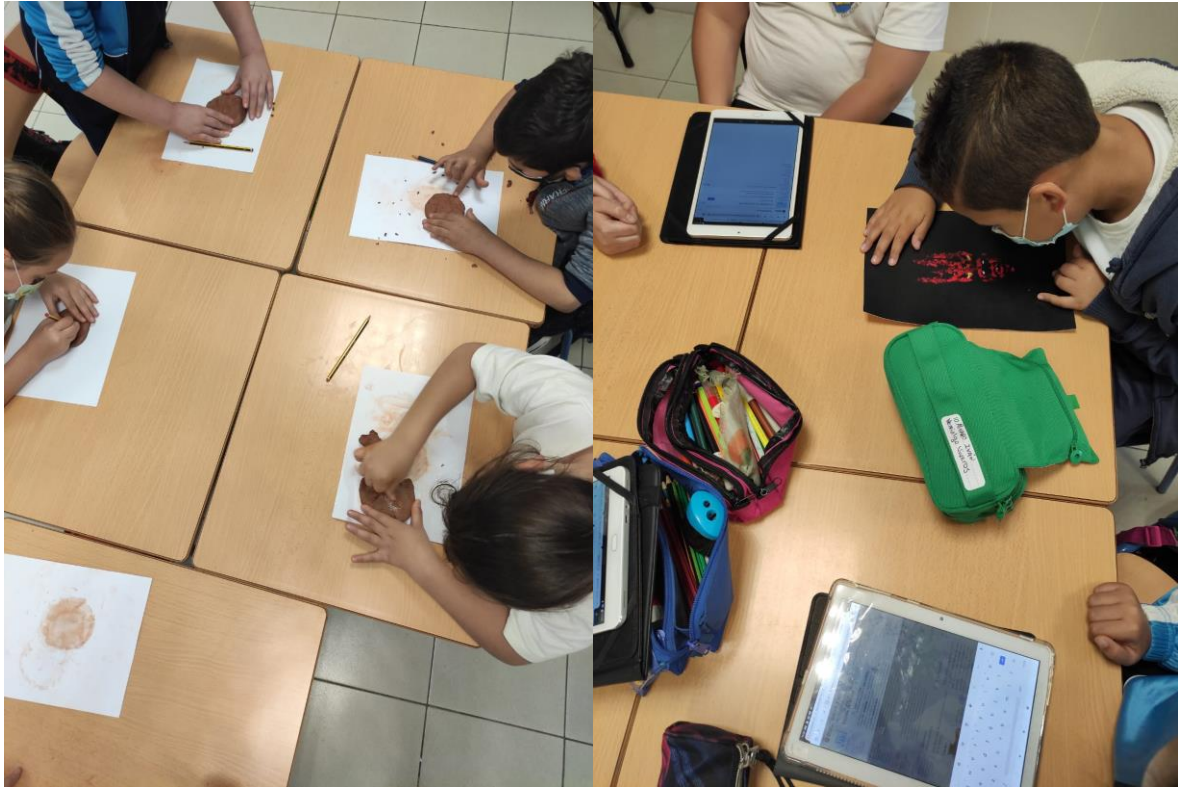
Realinfluencers, R. (2018). 8 metodologías que todo profesor del siglo XXI debería conocer. Recuperado el 4 de abril de 2022, de <https://www.realinfluencers.es/2018/09/09/8-metodologias-profesor-siglo-xxi-deberia-conocer/>

Rubio, J., & Conesa, M. I. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*, 6(3), 169-185. Recuperado el 20 de junio de 2022, de <https://guao.org/sites/default/files/biblioteca/EI%20uso%20de%20juegos%20en%20la%20ense%C3%B1anza%20del%20ingl%C3%A9s%20en%20la%20educaci%C3%B3n%20primaria.pdf>

Tapia, J. A. (2005). Motivación para el aprendizaje: la perspectiva de los alumnos. *La orientación escolar en centros educativos*, 209-242. Recuperado el 28 de junio de 2022, de [https://www.academia.edu/13599389/MOTIVACION PARA EL APRENDIZAJE LA PERSPECTIVA DE LOS ALUMNOS?from=cover_page](https://www.academia.edu/13599389/MOTIVACION_PARA_EL_APRENDIZAJE_LA_PERSPECTIVA_DE_LOS_ALUMNOS?from=cover_page)

Anexos

Anexo 1: Colocación de las mesas de tercero



Anexo 2: Decoración del aula de cuarto de primaria





Anexo 3: Colocación de las mesas de cuarto

Al inicio de curso



Al final del curso

