



TRABAJO DE FIN DE GRADO

BENEFICIOS DE LA EXPOSICIÓN ORAL EN EL AULA DE INGLÉS DE PRIMARIA

GRADO DE MAESTRO/A EN EDUCACIÓN PRIMARIA

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Marcos Mengual de la Rosa

CURSO ACADÉMICO 2023-2024

CONVOCATORIA: JULIO

Resumen

Uno de los problemas de usar en exceso el libro de texto como herramienta de enseñanza del inglés en las aulas de Educación Primaria es que la competencia oral apenas se trabaja. El presente Trabajo de Fin de Grado presenta una propuesta innovadora para reforzar la competencia oral a través de las exposiciones orales, consiguiendo en el estudiantado una mayor fluidez a la hora de hablar inglés y mejorando la espontaneidad e improvisación en el habla.

En este TFG se hace una crítica al método de enseñanza tradicional y se lleva a cabo una propuesta metodológica innovadora donde el alumnado de Educación Primaria pueda aprender la lengua inglesa por medio del juego y el uso de aparatos electrónicos. Es decir, promueve un proceso de aprendizaje a través de la gamificación y el uso de las TIC.

El principal motivo por el que se promueven estos aspectos es para aumentar en el estudiantado la motivación en su proceso de aprendizaje de esta lengua, ya que en ocasiones aprender un idioma nuevo puede ser estresante para las/los estudiantes, lo que provoca que se desmotiven por aprender o pierdan el interés por la asignatura.

Palabras clave

Inglés de Primaria, Exposición oral, Gamificación, TIC, Motivación.

Abstract

One of the problems of overusing the textbook as a tool for teaching English in Primary School classrooms is that the oral competence is hardly worked on. This work presents an innovative proposal to reinforce the oral competence through oral expositions, achieving better fluency in students when speaking English and improving spontaneity and improvisation.

This thesis criticizes the traditional teaching method and carries out an innovative methodological proposal where the students of Primary Education can learn the English language through games and the use of electronic devices. In other words, it promotes a learning process through gamification and the use of ICT.

The main reason why these aspects are promoted is to increase the motivation of the students in their learning process of this language, since sometimes learning a new language can be stressful for students, which causes them to lose motivation to learn or lose interest in the subject.

Key words

Primary School English, Oral exposition, Gamification, ICT, Motivation.

Índice

1. Introducción	4
2. Datos de identificación del Proyecto de Innovación	5
2.1. Legislación	5
2.1.1. Real Decreto	5
2.1.2. Ley Educativa	7
2.2. Contexto del centro educativo	10
3. Justificación	12
4. Objetivos del Proyecto	14
5. Marco teórico	15
5.1 Situación actual de la enseñanza del inglés en la Educación Primaria.	15
5.2 Beneficios de la exposición oral en las aulas de Educación Primaria	16
5.3 Cómo potenciar el <i>speaking</i> por medio de la gamificación	17
5.4. Uso de la gamificación en las exposiciones orales	18
5.5. El uso de las TIC como herramienta de aprendizaje	19
5.6. Uso de las TIC en las exposiciones orales en inglés	20
6. Propuesta metodológica	22
6.1. Justificación de la propuesta	23
6.2. Procedimiento de intervención	23
6.3. Actividades que se realizarán	25
6.4. Contextualización	26
6.5. Temporalización	28
6.6. Seguimiento	28
7. Propuesta de evaluación del Proyecto	31
8. Presupuesto	33
9. Conclusiones	34
10. Referencias bibliográficas	35
11. Anexos	37

1. Introducción

En la actualidad, el mundo está tan globalizado que hablar inglés se convierte en algo prácticamente imprescindible. Es por eso que contar con una enseñanza de calidad de este idioma en las aulas de Educación Primaria es tan importante, ya que en esta etapa es donde el alumnado empieza a aprender las bases de esta lengua.

La competencia oral o *speaking* es uno de los aspectos más importantes de aprender dentro del aprendizaje de una lengua y desde este Trabajo de Fin de Grado pretendo mostrar una forma más divertida de reforzarla.

Trabajar la oralidad en las aulas de Educación Primaria a través de las presentaciones orales trae consigo muchos beneficios. En primer lugar, permite al alumnado hablar sobre temas que le guste, lo que provoca una mayor motivación en el alumnado por preparar y exponer sus presentaciones. Además, preparar estas exposiciones no sólo obliga al estudiante a utilizar el idioma en un contexto práctico, sino que también le permite aprender a hacer un buen uso de las TIC así como a recopilar información de manera eficaz y plasmarla en un documento audiovisual de apoyo a su exposición.

Por otra parte, que el alumnado de Educación Primaria haga exposiciones orales les permitirá preparar sus primeras presentaciones frente a un público, lo que les proporcionará habilidades fuera del contexto académico, como lo son la autoconfianza o la disminución del miedo escénico.

En este Proyecto de Innovación se exponen los beneficios de aplicar esta propuesta metodológica además de los pasos para llevarla a la práctica por un docente y se presentarán las distintas referencias bibliográficas que se han consultado para realizarlo.

2. Datos de identificación del Proyecto de Innovación

En este capítulo se recoge todo el contexto legislativo en el ámbito de la Educación Primaria y del campo de la *Primera Lengua Extranjera (Inglés)*, además del prototipo de centro educativo en el que se podría implementar mi Proyecto de Innovación.

2.1. Legislación

En lo que al apartado legislativo se refiere, es importante saber que todo lo incluido en este Proyecto de Innovación ha sido extraído del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, recogido en el *Boletín Oficial del Estado* (en adelante, BOE), y de la Ley Educativa vigente en la Comunidad Autónoma de Canarias, publicada en el *Boletín Oficial de Canarias* (en adelante, BOC).

2.1.1. Real Decreto

En España, a día de hoy, la Educación Primaria se rige por el Real Decreto 157/2022 de 1 de marzo (BOE nº 52, 02/03/2022), por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.

Según lo dispuesto en el Artículo 9 de dicho Real Decreto (p. 24.391), las competencias clave del currículo relacionadas con la enseñanza y aprendizaje de la lengua extranjera, específicamente en el ámbito de la exposición oral, son la Competencia en Comunicación Lingüística y la Competencia Plurilingüe.

Por otro lado, el Artículo 10 (p. 24.391) establece las competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos.

En el anexo II de este Real Decreto, se detallan las competencias específicas de cada área, así como los criterios de evaluación y los contenidos, en forma de saberes básicos, para cada ciclo de la etapa. Las competencias específicas en el Área de Educación Primaria en Lengua Extranjera y pertenecientes al Tercer Ciclo (ciclo al que se enfoca este Proyecto de Innovación) son las siguientes:

“1. Comprender el sentido general e información específica y predecible de textos breves y sencillos, expresados de forma clara y en la lengua estándar, haciendo uso de diversas estrategias y recurriendo, cuando sea necesario, al uso de distintos tipos de apoyo, para desarrollar el repertorio lingüístico y para responder a necesidades comunicativas cotidianas”. (p. 24.475)

“2. Producir textos sencillos de manera comprensible y estructurada, mediante el empleo de estrategias como la planificación o la compensación, para expresar mensajes breves relacionados con necesidades inmediatas y responder a propósitos comunicativos cotidianos”. (p. 24.475)

“3. Interactuar con otras personas usando expresiones cotidianas, recurriendo a estrategias de cooperación y empleando recursos analógicos y digitales, para responder a necesidades

inmediatas de su interés en intercambios comunicativos respetuosos con las normas de cortesía”. (p. 24.476)

“4. Mediar en situaciones predecibles, usando estrategias y conocimientos para procesar y transmitir información básica y sencilla, con el fin de facilitar la comunicación”. (p. 24.476)

“5. Reconocer y usar los repertorios lingüísticos personales entre distintas lenguas, reflexionando sobre su funcionamiento e identificando las estrategias y conocimientos propios, para mejorar la respuesta a necesidades comunicativas concretas en situaciones conocidas”. (p. 24.476)

“6. Apreciar y respetar la diversidad lingüística, cultural y artística a partir de la lengua extranjera, identificando y valorando las diferencias y semejanzas entre lenguas y culturas, para aprender a gestionar situaciones interculturales”. (p. 24.477)

En cuanto a la nivelación de los criterios de evaluación de la *Primera Lengua Extranjera (Inglés)*, esta está basada en el *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER)*, adecuados al nivel del alumnado de Educación Primaria.

Si hablamos de los criterios de evaluación recogidos dentro del Tercer ciclo que tengan que ver con este Proyecto de Innovación se pueden destacar los siguientes:

“2.1 Expresar oralmente textos breves y sencillos, previamente preparados, sobre asuntos cotidianos y de relevancia para el alumnado, utilizando, de forma guiada, recursos verbales y no verbales, y usando formas y estructuras básicas y de uso frecuente propias de la lengua extranjera”. (p. 24.482)

“2.2 Organizar y redactar textos breves y sencillos, previamente preparados, con adecuación a la situación comunicativa propuesta, a través de herramientas analógicas y digitales, y usando estructuras y léxico básico de uso común sobre asuntos cotidianos y frecuentes, de relevancia personal para el alumnado y próximos a su experiencia”. (p. 24.482)

“2.3 Seleccionar, organizar y aplicar, de forma guiada, conocimientos y estrategias para preparar y producir textos adecuados a las intenciones comunicativas, las características contextuales y la tipología textual, usando, con ayuda, recursos físicos o digitales en función de la tarea y las necesidades de cada momento”. (p. 24.482)

Y por último, los saberes básicos se estructuran en tres bloques, el bloque de Comunicación, el bloque de Plurilingüismo y el bloque de Interculturalidad.

En cuanto a los saberes básicos en relación al aprendizaje de la *Primera Lengua Extranjera (Inglés)* recogidos en el BOE (p. 24.484) y pertenecientes al Tercer Ciclo de Educación Primaria, solo se pueden poner en relación algunos del primer bloque de saberes básicos, el bloque de “Comunicación” De este bloque se destacan los siguientes saberes:

–”Autoconfianza. El error como instrumento de mejora”. (p. 24.484)

–”Estrategias básicas para la comprensión, la planificación y la producción de textos orales,

escritos y multimodales breves, sencillos y contextualizados”. (p. 24.484)

–”Modelos contextuales y géneros discursivos básicos en la comprensión, producción y coproducción de textos orales, escritos y multimodales, breves y sencillos, literarios y no literarios: características y reconocimiento del contexto, organización y estructuración según la estructura interna”. (p. 24.484)

–”Patrones sonoros, acentuales, rítmicos y de entonación básicos, y funciones comunicativas generales asociadas a dichos patrones”. (p. 24.484)

–”Herramientas analógicas y digitales básicas para la comprensión, producción y coproducción oral, escrita y multimodal, y plataformas virtuales de interacción, cooperación y colaboración educativa (aulas virtuales, videoconferencias, herramientas digitales colaborativas...) para el aprendizaje, la comunicación y el desarrollo de proyectos con hablantes o estudiantes de la lengua extranjera”. (p. 24.484)

Debido a que mi Proyecto de Innovación va enfocado al alumnado del último ciclo de la etapa de Educación Primaria, las competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos que he recogido son los correspondientes al Tercer Ciclo de Educación Primaria.

2.1.2. Ley Educativa

La Ley Educativa vigente actualmente en el territorio de las Islas Canarias es el Decreto 211/2022, de 10 de noviembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias, recogido en el *Boletín Oficial de Canarias* (BOC). Dicho documento contiene unas competencias y criterios de evaluación con relación con la *Primera Lengua Extranjera (Inglés)*, del que resultan de interés para este Proyecto de Innovación los siguientes:

Competencias específicas

En el currículo de la *Primera Lengua Extranjera (Inglés)*, se han establecido seis competencias específicas, pero una de ellas resulta la más significativa para este Proyecto.

Competencia específica 2 (C2).

“La competencia específica de producción se basa en la expresión tanto oral, escrita y multimodal, y cobra especial relevancia, ya que es un elemento imprescindible para que se produzca la comunicación. Durante este proceso, el alumnado hace uso de métodos y estrategias adecuadas, como la planificación o la compensación, que dan lugar a la expresión de mensajes relacionados con necesidades inmediatas y exposición de textos.

Los aprendizajes de los criterios de evaluación de esta competencia específica están

indicados para que el alumnado produzca diferentes tipos de textos orales, escritos y multimodales, de forma guiada, codirigida y progresivamente autónoma. Además, se pretende que el alumnado aprenda a seleccionar, aplicar y planificar conocimientos y estrategias, desde las más elementales hasta las más básicas y adecuadas, permitiendo su desarrollo creativo e integral en situaciones comunicativas, cotidianas y próximas”. (p. 45.760)

La exposición oral no trata simplemente la mera oralidad del idioma, sino que también trabaja otros ámbitos como la realización de apoyo digital o audiovisual. Se ponen en práctica más habilidades que únicamente el habla del inglés, por lo que, aunque la competencia que rige este ámbito sea la Competencia Específica de producción (C2), también se recogen criterios y saberes de otras Competencias Específicas como, por ejemplo, los Criterios de Evaluación 4.2 (que se basa en el trabajo autónomo y colaborativo, además del uso del lenguaje no verbal y el uso de las TIC) y 6.3 (demostración de empatía por las producciones ajenas, valorando intervenciones y puntos de vista en diferentes contextos comunicativos, con el objetivo de crear un ambiente afectivo e inclusivo que favorezca la reflexión). Esto demuestra el enriquecimiento que proporciona la exposición oral en las/los niñas/os de Educación Primaria.

A continuación, se mostrarán los saberes básicos y competencias clave más en profundidad:

En cuanto a los saberes básicos

En el BOC, se recogen cuatro bloques de saberes básicos pertenecientes a la *Primera Lengua Extranjera (Inglés)*. Personalmente he seleccionado para este Proyecto de Innovación los dos primeros, debido a su relación con el aprendizaje teórico del idioma, mientras que los otros dos saberes básicos restantes tienen que ver con la Interculturalidad y las dimensiones Interpersonal e Intrapersonal. Dichos bloques elegidos son los siguientes:

“El Bloque I, “Comunicación”, abarca los saberes necesarios para movilizar el desarrollo de las actividades comunicativas de comprensión, producción, interacción y mediación, incluidos los relacionados con la búsqueda guiada de información. De esta manera, se incidirá en las intenciones e interacciones comunicativas contextuales, en el repertorio comunicativo del alumnado, así como en los elementos de comunicación no verbal y sus estrategias”. (p. 45.762)

“El Bloque II, “Plurilingüismo”, integra los saberes relacionados con la capacidad de reflexionar sobre el funcionamiento de las lenguas, así como aquellos que forman parte del repertorio lingüístico del alumnado. El objetivo de este bloque es contribuir y fomentar el desarrollo de estrategias y técnicas que favorezcan la transferencia de conocimiento para el aprendizaje de la lengua extranjera y la mejora de las lenguas familiares”. (p. 45.762)

Contribución a las competencias clave

En el BOC, se recogen ocho competencias claves de las cuales tres destacan sobre el resto dentro de mi Proyecto de Innovación. Dichas competencias clave son las siguientes:

1. Competencia en Comunicación Lingüística (CCL). “Esta competencia es la base para la competencia comunicativa que tiene el currículo. Propone que el alumnado de Primaria ponga en práctica habilidades, estrategias y destrezas comunicativas. Esta competencia clave busca ir más allá de la mera adquisición de competencias, busca que la alumna o el alumno sea capaz de utilizar dichos conocimientos a la hora de comunicarse, siendo capaz de poder participar en intercambios de comunicación de manera coherente y adecuada a diferentes ámbitos y contextos”. (p. 45.757)
2. Competencia Plurilingüe (CP). Levanta los cimientos del currículo. Como se puede observar en el BOC: “contribuye, de manera explícita, en reconocer y respetar los perfiles lingüísticos individuales, facilitando en el alumnado su capacidad de análisis y reflexión sobre el funcionamiento de la lengua, así como su capacidad de transferencia de conocimientos y estrategias. A su vez, durante el transcurso de las distintas experiencias, esta competencia moviliza el desarrollo de estrategias que permiten relacionar diferencias y similitudes entre lenguas, utilizando destrezas del pensamiento como “compara y contrasta”, organizadores gráficos, etc. Asimismo, se integran dimensiones históricas e interculturales orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática e inclusiva”. (p. 45.757)
3. Competencia Digital (CD). “Esta competencia aborda el uso seguro y responsable de las tecnologías digitales educativas que faciliten el aprendizaje de la lengua. Contribuye en la reelaboración y creación de contenidos digitales como imágenes o vídeos, en aulas y plataformas virtuales”. (p. 45.758)

Saberes básicos recogidos en el Tercer ciclo de Educación Primaria

Antes que nada, resulta importante destacar que se han recogido los saberes básicos de este ciclo, puesto que pertenece a la etapa donde el alumnado domina más el idioma y puede llevar a cabo mejor su uso en cuanto a oralidad se refiere. Además, se ha de resaltar que, de los cuatro bloques y cuarenta y dos saberes que hay, he seleccionado cuatro saberes repartidos en los dos primeros bloques, ya que son los más relacionados con este Proyecto de Innovación.

Bloque I. Comunicación.

“1. Implementación de estrategias adecuadas para la comprensión, la planificación, la

producción y la interacción de textos orales, escritos y multimodales, breves, sencillos y contextualizados”. (p. 45.854)

“4. Implementación de modelos contextuales y géneros discursivos básicos en la comprensión, producción y coproducción de textos orales, escritos y multimodales, breves y sencillos, literarios y no literarios: características y reconocimiento del contexto, y organización”. (p. 45.854)

“12. Uso de herramientas analógicas y digitales básicas para la comprensión, producción y coproducción oral, escrita y multimodal, y de plataformas virtuales de interacción, cooperación y colaboración educativa (aulas virtuales, videoconferencias, herramientas digitales colaborativas...), para el aprendizaje, la comunicación y el desarrollo de proyectos con hablantes o estudiantes de la segunda lengua extranjera”. (p. 45.854)

II. Plurilingüismo.

“1. Implementación de estrategias y técnicas de compensación de las carencias comunicativas para responder eficazmente a una necesidad concreta, a pesar de las limitaciones derivadas del nivel de competencia en la lengua extranjera y en las demás lenguas del repertorio lingüístico propio”. (p. 45.855)

He recogido estos cuatro saberes porque pienso que abordan tanto el desarrollo en la comprensión y producción de textos orales hasta la capacidad de estructurarlas y presentarlas de manera oral frente a un público. Además, destacan la importancia del uso de herramientas tecnológicas como apoyo audiovisual de la exposición oral, especialmente aquellos relacionados con la lengua extranjera. Por otra parte, se incluye también el desarrollo de estrategias de comunicación para expresarse con claridad y eficacia a pesar de las limitaciones derivadas del nivel de competencia en la lengua extranjera.

2.2. Contexto del centro educativo

Este Proyecto de Innovación está dirigido a cualquier centro de Educación Primaria en el que se imparta el inglés como Primera Lengua Extranjera.

Tiene especial importancia en centros donde se preocupen por la enseñanza del inglés más allá de lo que marca el currículo establecido, por ejemplo, centros que dispongan de proyectos como *Content and Language Integrated Learning* (CLIL) o *Aprendizaje integrado de contenidos y lenguas extranjeras* (AICLE), centros que acojan a profesorado o alumnado anglosajón o centros que dispongan de programas de intercambio como ERASMUS. Estos colegios, por lo general, demuestran un compromiso activo con el aprendizaje del inglés y están más abiertos a nuevas

metodologías y enfoques pedagógicos. Son centros que se preocupan por la formación de su alumnado a la hora de aprender inglés y donde, incluso el profesorado que no está relacionado con la asignatura (profesorado que no haya hecho la mención de inglés), se ve involucrado en estos proyectos de manera indirecta o incluso directa.

Este Proyecto de Innovación se puede llevar a cabo en todos los ciclos educativos, pero presenta más importancia en los cursos más avanzados, como lo son 4º, 5º y 6º de Primaria, debido a que, en estos cursos, las habilidades y el manejo del idioma resultan suficientes para realizar exposiciones orales algo más complejas que en los primeros cursos de la Educación Primaria.

3. Justificación

Con este Proyecto pretendo dar visibilidad a la gran cantidad de beneficios que trae consigo la implementación de la exposición oral en el alumnado de Primaria, sobre todo en las aulas de Inglés, ya que la oralidad de un idioma representa una parte muy importante a la hora de aprender una lengua nueva.

Este Proyecto busca que el alumnado tenga la oportunidad de poder expresar una idea, un pensamiento o un interés de manera oral. Tiene como objetivo buscar un cambio de perspectiva en cuanto a la importancia que le damos a la oralidad, puesto que, normalmente, se hace mucho hincapié en apartados como el *listening* o el *writing*, pero no tanto en el *speaking*. La realización de estas exposiciones ayuda al estudiantado a mejorar la fluidez oral y la pronunciación. Además, genera en el alumnado, desde los comienzos de su etapa como estudiante de inglés, la implementación de una rutina a un aspecto que usarán durante el resto de sus vidas académicas, y ayuda a las niñas y los niños a perder el miedo escénico desde pequeñas/os, así como a saber reaccionar ante imprevistos, de forma que trabajen la improvisación y la espontaneidad en el idioma.

Otro de los beneficios evidentes de las exposiciones tiene que ver con el hecho de que, cuando la alumna o el alumno tiene que exponer un tema que le gusta o le interesa, aumentará su motivación y, por tanto, la calidad de su aprendizaje. Al estar más interesados en el tema, los estudiantes tienden a profundizar más, lo que mejora su comprensión y retención de la información. Por otra parte, hablar sobre algo que les resulta atractivo les permite expresarse con más confianza y claridad.

Además, la presentación oral es el momento perfecto para que la/el profesora/or corrija los errores cuando se producen, de forma que el locutor aprenda de ellos, y el público que escucha pueda evitar cometerlos en un futuro. Cuando un docente señala un error en tiempo real, el estudiante puede entender mejor el contexto y la naturaleza de su equivocación. Esto facilita una corrección más efectiva y duradera, ya que el alumnado no solo reconocerá su error, sino que también comprenderá cómo y por qué lo cometió.

En definitiva, la etapa de Educación Primaria constituye el momento perfecto para que la/el niña/o aprenda a expresarse realizando sus propias presentaciones orales. Deberá aprender a buscar información por sí misma/o, a estructurar la información de modo que pueda transmitirla a los demás de una forma ordenada, a usar las nuevas tecnologías y, sobre todo, a perder el miedo a hablar en público. En conclusión, si se le concede al alumnado la oportunidad de prepararse y exponer una presentación oral, le estamos permitiendo, por un lado, que exprese el tema elegido dándole un toque personal de forma que se estimule su juicio y su creatividad; y, por otro, ayudará a que la/el alumna/o empiece a desarrollar muchas habilidades que le serán de gran ayuda en su

futuro académico, personal y profesional. Habilidades relacionadas con la fluidez oral, la organización, planificación y manejo del tiempo, la creatividad, el trabajo en equipo, el uso de las TIC y la resolución eficaz de problemas, entre otras.

4. Objetivos del Proyecto

El objetivo principal de este Proyecto apunta a mejorar las habilidades orales y generar un mejor manejo del idioma inglés en el alumnado de Educación Primaria. Este objetivo principal, se divide a su vez en una serie de objetivos generales y objetivos específicos.

Objetivos generales:

-Aprender a recopilar y ordenar la información necesaria en Internet u otras fuentes como libros, enciclopedias, diccionarios o informes.

-Capacidad de transformar la información recogida en trabajos o presentaciones orales.

-Fomentar la creatividad en la elaboración de presentaciones y proyectos, incentivando la innovación en la forma de comunicar ideas.

-Adquisición de la confianza necesaria para defender una idea en público, superando el miedo escénico.

-Mejora de la capacidad de improvisación ante las dificultades que se presenten durante la presentación oral.

Objetivos específicos:

-Mejora del uso de la oralidad de la *Primera Lengua Extranjera (Inglés)*.

-Desarrollo de desenvoltura y fluidez a la hora de comunicarse oralmente en el idioma extranjero.

-Mejora de la pronunciación y del acento del idioma extranjero.

Como se puede observar, los objetivos generales y específicos anteriormente expuestos no solo tienen que ver con el dominio del inglés en lo que a teoría, gramática y pronunciación se refiere. También se busca desarrollar en el alumnado habilidades de aprendizaje autónomo, improvisación y confianza en el habla, dado que la única forma de mejorar la oralidad en un idioma es practicarlo con regularidad.

5. Marco teórico

Para entender los siguientes apartados expuestos, primero resulta necesario conocer la definición de oralidad, que no es más que la forma de comunicarse en un idioma a través del habla.

La oralidad tiene una relación directa con el aprendizaje del inglés en las aulas de Educación Primaria, pues en este periodo educativo el alumnado empieza a profundizar más en el idioma, y en ese momento se debe procurar que se expongan más a prácticas orales.

Afortunadamente, estas prácticas, aunque en baja medida, comienzan a aplicarse cuando el alumnado empieza a, en inglés, decir frases o formular preguntas de uso cotidiano en las aulas, como por ejemplo pedir permiso para ir al baño (*Can I go to the toilet, please?*) o para beber agua (*Can I drink some water, please?*).

Este hecho provocará que involuntariamente y sin que las/los alumnas/os lo sepan, ya estén empezando a utilizar el idioma tanto dentro como fuera del contexto educativo.

Finalmente, en este capítulo también se aborda qué relación tiene la oralidad con las metodologías de la enseñanza innovadora, como el uso de las TIC y la gamificación, y se destaca la importancia de su uso.

5.1 Situación actual de la enseñanza del inglés en la Educación Primaria

La lengua inglesa se considera la lengua universal del planeta por ser la más hablada a nivel mundial, y por ende, la más útil de aprender. En el currículo de Educación Primaria del Gobierno de Canarias, la *Primera Lengua Extranjera (Inglés)* supone una asignatura troncal, junto a las asignaturas de *Lengua Castellana y Literatura*, *Matemáticas* y *Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural*. Se trata de una asignatura a la que se le dedican en el horario escolar cuatro horas semanales en las aulas, aunque existen centros que le dedican aún más tiempo de forma transversal con otras asignaturas. Esta enseñanza transversal se conoce como “Enseñanza Plurilingüe”, y, según M^a del Mar Aragón Méndez (2006), se entiende como la enseñanza de disciplinas no lingüísticas (DNL) utilizando una lengua extranjera. (p. 153) Esta autora expone más adelante en “La ciencias [sic] experimentales y la enseñanza bilingüe” que el uso de la lengua materna en el discurso científico generalmente no despierta el interés de los alumnos, ya que puede que les resulte demasiado sencillo y no comprendan su utilidad. Sin embargo, “cuando se usa la lengua extranjera como lengua vehicular para enseñar ciencias, los alumnos se muestran más receptivos a trabajar sobre la lengua”. (p. 160) Esto demuestra que para el alumnado resultan atractivos los desafíos de habilidad lingüística, ya que además le enseña a aplicar el inglés en un contexto relevante y estimulante como el discurso científico.

Actualmente la situación de la enseñanza del inglés en las aulas de Educación Primaria varía mucho dependiendo del centro escolar o del docente que imparta la asignatura. Existen centros que

cuentan con un modelo de enseñanza más tradicional, donde el profesorado se limita a usar el libro de texto como única herramienta de enseñanza, y los deberes para casa y los exámenes escritos como únicos instrumentos de evaluación. Por otro lado, se encuentran los centros y docentes que implementan una metodología innovadora y buscan maneras diferentes de enseñar el idioma, ya sea a través de juegos, películas, canciones, manualidades o retos. Esta metodología logra con mayor facilidad que el alumnado se involucre en los procesos de aprendizaje.

5.2 Beneficios de la exposición oral en las aulas de Educación Primaria

La implementación de actividades donde el alumnado pueda hacer uso de la oralidad en su dinámica educativa trae consigo una amplia cantidad de beneficios. Esta dinámica destaca principalmente porque permite que los estudiantes mejoren su competencia oral y presenten temas de su interés ante la clase, lo que resulta mucho más atractivo para la/el estudiante que simplemente ser evaluado por medio de exámenes orales o tareas que no tengan un aspecto sugerente para la/el alumna/o. Resulta muy importante tener este punto en cuenta ya que la ansiedad ante los exámenes constituye un problema frecuente en la población escolar (Rosário et al., 2008; Taylor & Weems, 2011, como se citó en Carlos Freire Rodríguez et al., 2019, p. 153), que afecta a entre el 10% y el 40% de las/los alumnas/os mayores de siete años de edad (Miguel-Tobal & Escalona, 1996; Von der Embse, Barterian, & Segool, 2013, como se citó en Carlos Freire Rodríguez et al., 2019, p. 153).

Desgraciadamente, los estudios sobre el tema de los beneficios de la exposición oral en las aulas de Educación Primaria son escasos, por lo que a continuación, citaré los que en mi opinión, son los mayores beneficios de este tema:

- Engloba temas más allá de la mera práctica del habla del idioma.
- Permite el uso de herramientas analógicas y digitales (uso de las TIC).
- Mejora el aprendizaje de la planificación y utilización del tiempo.
- Uso de estrategias de producciones orales, tales como el ensayo previo de la exposición, saber involucrar al público, hacer un buen uso del lenguaje corporal, usar ejemplos o utilizar un lenguaje apropiado.
- Fomenta el análisis de diferentes perspectivas sobre el tema.
- Posibilita trabajar tanto individual como grupalmente.

De esta manera, se comprueba que las exposiciones orales son una herramienta valiosa para el desarrollo personal y profesional, ya que mejoran las habilidades de comunicación, fomentan el pensamiento crítico y promueven el aprendizaje activo y participativo.

Este Proyecto de Innovación busca que esta propuesta metodológica se lleve a cabo mediante el uso de prácticas características de la metodología innovadora, como usar las TIC, aplicar juegos o canciones para aprender el idioma (mediante el análisis de canciones o el karaoke)

y/o utilizar una evaluación por medio de recompensas de la que se hablará más adelante.

5.3 Cómo potenciar el *speaking* por medio de la gamificación

El *speaking* o competencia oral supone uno de los cuatro bloques en los que se divide la enseñanza de la *Primera Lengua Extranjera (Inglés)*. Los otros tres bloques de la enseñanza del inglés son el *reading* (competencia lectora), el *writing* (competencia escrita) y el *listening* (competencia de escucha). Estos tres bloques suelen recibir mucha atención en los libros de texto, sin embargo, los manuales no suelen apenas recoger actividades que obliguen al alumnado a hablar entre ellos o hablar con el docente.

Entonces viene la pregunta que me hago ahora: ¿Cómo pueden incluirse actividades o ejercicios que tengan que ver con el bloque de *speaking*?. Aquí entra en juego el término “gamificación”, que constituye la forma de aprendizaje en la que el alumnado se involucra más y tiene más ganas de aprender. Por lo tanto, utilizada de la manera correcta, resulta sin duda la forma más eficaz de enseñar un idioma como el inglés.

El término gamificación viene de la palabra *game* (“juego” en inglés). Para aclarar este novedoso concepto, se destaca que el objetivo principal de la gamificación nunca será jugar, sino utilizar los elementos del juego para aprender en un entorno curricular en el aula. (Rosa García Ruiz et al. 2018, como se citó en Alejandro Lorenzo Lledó 2023, p. 858). Además, más adelante, en la investigación de Alejandro Lorenzo Lledó (2023) se explica que la aplicación de la gamificación mejora significativamente el rendimiento académico, la motivación, el compromiso con la tarea, la autonomía y el disfrute. (p. 871)

Por su parte, los autores Damaris Cordero Badilla y Adalberto Martín Núñez (2018) hablan de que recientemente se ha incrementado el uso de los juegos y videojuegos en la enseñanza de la Primera Lengua Extranjera, y de que el aumento de este uso “agrega dinámicas de cooperación, competición y retroalimentación en las clases presenciales de inglés”. (p. 280) Estos autores afirman, además, que la incorporación de un sistema de puntuación similar al de los videojuegos (como insignias, puntos, rangos o niveles), suponen una herramienta fantástica para que los estudiantes se vean motivados a subir de nivel o ganar experiencia como si de un videojuego se tratase. (p. 280)

Siguiendo la línea del uso de los juegos para el aprendizaje del idioma, según un estudio realizado por Diego Alías Gallego (2011), al 85,1% de los alumnos les gustaba, siempre o casi siempre, que en las actividades propuestas para la enseñanza del inglés, el juego fuera uno de los principales protagonistas. (p. 34) Más adelante, este autor relata que al finalizar su periodo de participación en su investigación “los alumnos recuerdan con especial agrado su participación en el Proyecto, mostrándose dispuestos a repetir una nueva experiencia donde se ligue la enseñanza del

inglés al juego y al movimiento”. (p. 39)

El hecho de que cada alumna y alumno pueda ir escalando dentro del propio sistema de rangos de la clase, provocará un ambiente de competitividad positivo que hará que los infantes busquen cada día estar entre las/los alumnas/os con el rango más alto. De esta manera, se puede llegar a la conclusión de que el uso de la gamificación juega un papel primordial en la enseñanza de un idioma, ya que provoca una mayor motivación por parte del alumnado a la hora de aprender.

Desde mi punto de vista, entre los beneficios de utilizar la metodología de la gamificación, destacan los siguientes:

- Aumenta la implicación del alumnado, gracias a la estructura de recompensas, niveles, rangos o insignias, que fomenta un esfuerzo constante y una mayor dedicación.

- Promueve la colaboración y el trabajo en equipo, mejorando las habilidades sociales y de comunicación.

- Creación de un progreso visible, ya que los sistemas de recompensas, niveles, rangos o insignias permiten a los estudiantes ver claramente su progreso y logros como si de un videojuego se tratase.

- Reduce el estrés al ofrecer un enfoque lúdico más disfrutable y un modelo metodológico más atractivo.

- Mejora de la competencia digital, debido a la utilización de herramientas digitales para trabajar las habilidades tecnológicas y la familiaridad con éstas.

En conclusión, el uso de la gamificación como herramienta para potenciar el *speaking* en las aulas de Inglés de Educación Primaria resulta primordial, pues “es una necesidad motivar a los alumnos para adquirir una segunda lengua por medio de la estrategia pedagógica de la gamificación, ya que la enseñanza está cada vez más tecnológicamente orientada, de acuerdo a las necesidades de las nuevas generaciones”. (Jorge Francisco Figueroa Flores. 2015, como se citó en Felipe García Gaitero et al., 2018, p. 467).

5.4. Uso de la gamificación en las exposiciones orales

La gamificación ofrece múltiples oportunidades para enriquecer las exposiciones orales. A pesar de la falta de información específica sobre este tema en diversas bases de datos, su potencial se manifiesta a través de su capacidad para captar la atención y motivar a las/los estudiantes. El alumnado tiene la libertad de diseñar su exposición de la manera que prefiera, incorporando juegos, canciones o retos que hagan la presentación más amena y fomenten la participación del público.

Según María Casado Ramos (2016), se consideran prácticas de gamificación aquellas experiencias en las que se diseñan contextos lúdicos para realizar actividades y consolidar diversos conocimientos en el alumnado. Para aplicar esta serie de prácticas de gamificación existen

numerosas herramientas usadas por el profesorado a día de hoy. (p. 25)

Una de las herramientas más famosas a nivel mundial referida con la gamificación es “*Kahoot!*”, una excelente herramienta para evaluar al público durante o al final de la exposición, a la vez que este se siente involucrado. Se trata de una web basada en juegos que permite a los profesores (o en este caso, al alumna/o que exponga) crear cuestionarios tipo test para el público. Estos cuestionarios, jugados en tiempo real en el aula, permiten a las/los estudiantes responder a las preguntas mediante el uso de sus dispositivos personales, como su teléfono móvil o su ordenador. Cuando el *Kahoot!* finaliza, aparecerá en la pantalla una tabla de clasificación como si de un *podium* de los juegos olímpicos se tratase, lo que motivará al alumnado a atender en la presentación y a responder bien a las preguntas con el objetivo de ver su nombre en lo alto de ese *podium*.

Como esta herramienta existen muchas más como:

-*ClassDojo*: Una plataforma que facilita la comunicación entre profesorado, alumnado y madres y padres. Se usa para fomentar el comportamiento positivo y la participación en el aula mediante un sistema de puntos y recompensas.

-*ClassCraft*: Un juego de rol educativo que convierte el aprendizaje en una aventura. Se emplea para motivar a las/los estudiantes a través de misiones y desafíos colaborativos, promoviendo el trabajo en equipo y la participación activa.

-*Minecraft Education*: Una versión educativa del popular juego *Minecraft*. Sirve para enseñar diversas materias de manera interactiva y creativa, permitiendo a las/los estudiantes explorar, construir y aprender en un entorno virtual.

-*Duolingo*: Una plataforma de aprendizaje de idiomas en línea. Se utiliza para enseñar y practicar diferentes lenguas a través de ejercicios interactivos y gamificados, ayudando a las/los usuarias/os a mejorar sus habilidades lingüísticas de manera divertida.

Otra manera de incluir la gamificación en las exposiciones orales consiste en plantear canciones grupales, realizar bailes, contar chistes, adivinanzas o añadir contenido humorístico como “memes” en el trabajo, siempre manteniendo un equilibrio adecuado y con el objetivo de amenizar la exposición.

5.5. El uso de las TIC como herramienta de aprendizaje

No cabe duda de que con la llegada de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), la educación está atravesando un proceso de evolución y transformación. El aprendizaje de los idiomas, como el inglés, supone uno de los campos que más impactado se ha visto por este cambio. En la actualidad, el profesorado cuenta con una gran cantidad de recursos tecnológicos para la impartición de la enseñanza de un idioma y, además, hay que tener en cuenta

que las niñas y los niños que cursan actualmente la Educación Primaria han crecido de la mano de las nuevas tecnologías, por lo que el uso de las TIC les resulta familiar y atractivo.

De este modo, resulta preocupante que, a pesar de que la sociedad haya avanzado tecnológicamente en muchos aspectos, la educación sigue pareciéndose, en muchos casos, a la de hace 30 años, manteniendo la misma filosofía de libros, tareas y exámenes. Esto supone un error, pues el uso de la tecnología abre un mundo enorme de posibilidades al alumnado para que pueda aprender de forma más enriquecedora y divertida.

Carmen Leticia Antonio Cruz y Jannette Dolly Carrión Rodríguez (2023) consideran que, en las aulas, el uso de las TIC se convierte en una herramienta de apoyo muy importante en actividades didácticas, y defienden que, aunque las TIC son instrumentos que han sido creados para la comunicación y la manipulación de información, resultan muy efectivas para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje. (p. 35)

El uso de las TIC en las aulas cuenta con una gran cantidad de beneficios, pero desde mi punto de vista, los siguientes destacan por encima de los demás:

- Facilitación de la búsqueda y ubicación de información de manera rápida.
- Variedad de formas de enseñanza.
- Dinamización de la práctica docente en el aula.

Estudios como el de Andrea Lizasoain, Amalia Ortiz de Zárate y Claudia Becchi Mansilla (2018) defienden que el uso de las TIC en la enseñanza del inglés influye positivamente en diversos aspectos a raíz de que “existe evidencia de que las TIC contribuyen a la adquisición de lenguas extranjeras, promoviendo el trabajo colaborativo entre profesor y estudiantes y fomentando el desarrollo de la competencia comunicativa de los aprendientes a través del aprendizaje autónomo”. (p. 8) Es decir, estos hechos subrayan la importancia de adoptar estrategias tecnológicas innovadoras para enriquecer el proceso educativo y mejorar los resultados de aprendizaje en el aula.

Según Bismarck Alberto Arana Mite y María José Segarra Sanz (2017), “los docentes que se apoyan en el uso de las TIC, logran obtener una mejor enseñanza para sus estudiantes debido a que complementan y fortalecen su metodología al momento de impartir sus clases”. (p. 304) Estos autores, también afirman que el desarrollo tecnológico en el siglo actual supone un complemento vital dentro de la sociedad y, por ende, en la educación.

Es por eso por lo que, en este Proyecto, se busca impulsar la competencia oral a través de las exposiciones orales, dejando al alumnado libertad para elegir temas de su interés que expondrán frente al resto de compañeras y compañeros de su clase haciendo uso de la TIC.

5.6. Uso de las TIC en las exposiciones orales en inglés

El principal papel de las TIC en las exposiciones orales en inglés es el de apoyo audiovisual

para la exposición. Que la/el alumna/o apoye su conferencia con un *PowerPoint*, un cortometraje, un test o unas imágenes, hará que transmitir la información resulte mucho más sencillo. La/El alumna/o, no solo deberá usar las TIC para crear un documento de apoyo, sino que también deberá usarlas continuamente para la búsqueda, recopilación y utilización de la información que necesite para su exposición.

La autora Juana María Fernández Canca (2015) defiende que “gracias al uso de las TIC como recurso, los alumnos pueden realizar actividades de tipo constructivista tomando un papel activo de su propio aprendizaje. De esta forma se conseguirá desarrollar un aprendizaje significativo transferible a situaciones cotidianas”. (p. 321) Además, como resaltan estos autores más adelante, el uso de las TIC también beneficia a la enseñanza del inglés a la hora del diseño de actividades, ya que, con las nuevas tecnologías, las/los docentes pueden conocer muchos de los gustos de sus alumnas/os para poder desarrollar su propio material acorde con sus intereses, lo que provoca que el aprendizaje sea más significativo para los alumnos. (p. 324)

Como se observa, el uso de las TIC no significa solamente un elemento facilitador del aprendizaje, sino que también actúa como herramienta motivacional, lo que provoca una mejora en la eficacia y la participación en el proceso de aprendizaje de la lengua inglesa en las aulas de Educación Primaria.

6. Propuesta metodológica

En la actualidad, el proceso de enseñanza de la *Primera Lengua Extranjera (Inglés)* se ve en la necesidad de dirigirse hacia una metodología más innovadora, cuya finalidad principal es aumentar la motivación del alumnado a la hora de aprender la lengua. Además, como ya indiqué anteriormente, la implementación del uso de las TIC y de la gamificación como técnica de enseñanza, suelen ser las dinámicas más atractivas para el alumnado.

Llevar a cabo esta metodología en las aulas puede suponer todo un desafío, sobre todo para docentes y alumnado que no estén aún familiarizados con el uso de las nuevas tecnologías. Este apartado pretende explicar cómo se podría poner en práctica algo tan complejo como esto, apoyándose de una Situación de Aprendizaje como ejemplo.

Situación de Aprendizaje

Título: “Pequeños Oradores”.

Área: *Primera Lengua Extranjera (Inglés)*.

Nivel del grupo: Tercer Ciclo de Educación Primaria.

Descripción de la Situación de Aprendizaje

Esta Situación de Aprendizaje llamada “Pequeños Oradores” consta de un total de tres fases repartidas en cuatro sesiones y está planteada para el alumnado del Tercer Ciclo de Educación Primaria. Este Proyecto se llevará a cabo durante las dos primeras semanas del mes de noviembre, pero se pretende ampliar la exposición de tema libre elegido por el alumnado cada trimestre. De esta forma, cuando termine el curso, ellas y ellos podrán observar y analizar su proceso de aprendizaje y cómo han mejorado su oralidad, comparando la primera exposición que hicieron con la última.

Las opciones son infinitas y aquí el alumnado adopta un papel muy importante. Si las/los menores están realmente interesados en mejorar la oralidad, ellas/os mismos serán los que hagan sus propias propuestas al docente, pudiendo éste adaptar el proceso de enseñanza acorde al gusto de su alumnado.

El Proyecto se basa en permitir al alumnado hacer una exposición oral de un tema libre que les atraiga, pudiendo apoyar su exposición con un documento audiovisual que previamente deben haber realizado en sus casas.

Esta Situación de Aprendizaje tiene como objetivo que la/el alumna/o practique y mejore su oralidad de una manera más atractiva para ellas/ellos, lo que aumentará su motivación e implicación en su proceso de aprendizaje.

6.1. Justificación de la propuesta

Antes de explicar cómo se va a llevar a cabo este Proyecto, ha de destacarse que se trata de un Proyecto dirigido a cualquier centro escolar y está abierto a cualquier tipo de modificación o de cambio por parte del tutor que quiera llevarlo a cabo.

En este Proyecto de Innovación, se busca que el alumnado trabaje la oralidad, haciendo uso de las TIC como medio de apoyo siempre que sea posible. El alumnado, al tener que desarrollar una exposición sobre un tema, procurará hacer uso de Internet para buscar información en libros digitales, páginas webs, enciclopedias o vídeos de YouTube (entre otros), con el objetivo de usar las TIC como medio de apoyo para su presentación. Si se trata de alumnado de los cursos más avanzados (especialmente del Tercer Ciclo), se valorará positivamente que su exposición sea apoyada de un documento audiovisual, como, por ejemplo, un documento *PowerPoint*, un *Prezi*, un *Canva* o un *Kahoot!*. El uso de estas TIC no solo facilita la búsqueda y organización de la información, sino que también apoya el desarrollo posterior de la oralidad, al permitirle al alumnado estructurar y presentar sus ideas de manera más clara y efectiva.

La/El alumna/o deberá pensar en una idea que le guste y le resulte interesante para presentarla oralmente a su clase. Las elecciones más comunes, teniendo en cuenta la edad de los menores, probablemente recogerán contenidos que tengan que ver con videojuegos, dibujos animados, superhéroes, cantantes o futbolistas (entre otros). Por eso, se valorará que el alumnado sea capaz de hacer que su presentación destaque sobre las demás por su creatividad o su riqueza en contenido.

Para que esto sea posible, la/el docente se encargará de explicar esto mismo a su alumnado, haciéndoles saber que valorará positivamente que las presentaciones destaquen sobre el resto y sean creativas. Para ello, les comentará a sus alumnas/os una serie de herramientas que pueden hacer que sus presentación destaque, como por ejemplo usar un buen material de apoyo (noticias, vídeos, documentales, etc) o incluir aspectos que incentiven al público a participar.

6.2. Procedimiento de intervención

La intervención en un Proyecto de Innovación, como el que se plantea, requiere de una planificación y una implementación estructurada para ser efectiva y alcanzar los objetivos que se buscan. Como ya se ha indicado, este Proyecto se centra en potenciar la oralidad del idioma inglés entre los estudiantes de Educación Primaria. Por ello, la intervención en este Proyecto se divide en tres fases:

Fase 1: Explicación y evaluación previa.

Se comenzará explicando al alumnado la actividad que se llevará a cabo durante las próximas dos semanas y se hará una evaluación del nivel del alumnado para conocer los puntos fuertes y débiles de los estudiantes en lo que a competencia oral se refiere, para intentar adaptar las presentaciones a dicho nivel. También se realizará una explicación por parte del profesorado sobre técnicas de búsqueda de información, maneras de exponer oralmente, y sobre cómo hacer un buen uso de las TIC.

Fase 2: Puesta en común y aclaración de dudas.

Esta fase servirá para que el alumnado aclare sus dudas con el profesor y a su vez exponga su progreso en la actividad, así como las dificultades con las que se ha ido encontrando. El alumnado que vaya menos avanzado podrá aprovechar esta sesión para retroalimentarse de las propuestas del resto de compañeros.

Fase 3: Exposiciones orales.

Por último, llega el momento de que el alumnado ponga en práctica lo que ha aprendido y prepare y exponga sus exposiciones orales. El papel del docente será servir de apoyo en todo el proceso, guiando al alumnado durante todas las fases del mismo.

Adaptación de las fases y actividades a alumnado NEAE:

Es muy importante tener en cuenta a los estudiantes con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE). Para adaptar estas actividades a sus necesidades, resulta fundamental utilizar un enfoque inclusivo y personalizado en cada fase del Proyecto.

Al estudiante se le exigirán una serie de criterios dentro de sus limitaciones. Además, la evaluación de estos alumnos deberá hacerse teniendo en cuenta sus necesidades específicas y valorando el progreso individual.

Diferentes técnicas que podrían servir de utilidad en las aulas:

Existen muchas técnicas que se pueden usar a la hora de trabajar la oralidad por medio de la exposición oral como, por ejemplo:

- Debates o discusiones.
- Obras teatrales.
- Role-playing*.
- Talleres de oratoria.
- Juegos de rol o juegos de mesa.

Estas técnicas recién mencionadas, proporcionan un enfoque diverso y dinámico para mejorar la oralidad en las aulas, ya que hacen que el aprendizaje resulte más interactivo y atractivo para los estudiantes, potenciando así su participación y motivación.

6.3. Actividades que se realizarán

En este Proyecto, una parte significativa del trabajo de búsqueda se realizará autónomamente fuera del centro educativo. Esto supone que un porcentaje importante de la realización de las tareas y actividades sea en el hogar del alumnado, mediante el uso de Internet o la búsqueda de información en libros o revistas, apoyándose siempre de la ayuda de sus madres, padres o tutores legales en caso de que la necesiten.

Planificación de la Situación de Aprendizaje:

En esta primera sesión, la/el docente explicará la estructura, la planificación y el objetivo de esta Situación de Aprendizaje. En esta sesión, se hará primero una evaluación del nivel inicial del alumnado para reconocer el punto de partida con el que empiezan, y el resto del tiempo se dedicará a que el alumnado piense y comunique el tema que ha elegido, escribiendo en un folio, qué tema han elegido y por qué, todo esto en inglés.

Por último, en esta sesión la/el docente también se encargará de explicar al alumnado cómo pueden desarrollar la actividad, enseñándoles técnicas básicas de búsqueda de información, orientándoles sobre cómo estructurar una presentación efectiva (introducción, desarrollo y conclusión), instruyéndoles sobre el apoyo audiovisual de su presentación (diapositivas, pósteres, gráficos, etc) y proporcionándoles ejemplos sobre materiales visuales efectivos.

En la segunda sesión, las/los alumnos expondrán sus avances y dificultades del trabajo con el objetivo de enriquecerse mutuamente entre ellas/ellos. Esto servirá para que el alumnado desorientado se pueda orientar gracias a las ideas del resto.

Esta sesión servirá para que queden consolidadas las ideas y todo el estudiantado tenga claro su tema y cómo lo va a presentar. En esta sesión el docente se encargará de sugerir mejoras y estrategias a emplear para las futuras exposiciones del alumnado.

Las últimas dos sesiones se dedicarán a la exposición y defensa oral de los trabajos realizados por el alumnado. En este caso, el docente deberá haber establecido previamente un calendario de presentaciones para que el estudiantado sepa qué día les tocará exponer.

El papel del docente será corregir los posibles fallos que se puedan presentar y tratar de ayudar al alumnado que lo necesite.

Al finalizar la SA, se hará una sesión de reflexión donde los estudiantes puedan discutir lo que aprendieron del proceso y cómo se sintieron durante la presentación. Además, el alumnado tendrá la oportunidad de autoevaluarse y reflexionar sobre su propio desempeño.

Situación de la práctica de la oralidad una vez finalizada la Situación de Aprendizaje.

Cuando la Situación de Aprendizaje haya finalizado y todo el alumnado haya expuesto su presentación oral, llegará el momento de modificar las dinámicas de clase.

Ahora que las/los niñas/os han entendido y valorado la importancia del *speaking* en las aulas, llega la hora de ir dándole el lugar que se merece.

En las situaciones donde el alumnado trabaja actividades del libro de texto resolviéndolas en sus cuadernillos, podría darse un cambio significativo y empezar a resolver las actividades de forma conjunta y por medio de la oralidad, lo que dará lugar a debates, los cuales son idóneos para que los menores vayan practicando y utilizando todas esas habilidades lingüísticas y comunicativas que han adquirido anteriormente.

Modelo de posible actividad a realizar por el alumnado:

Muy probablemente, uno de los temas más repetidos sería el de “Mi futbolista favorito”. Por eso, pondré de ejemplo para este modelo una posible exposición de una/un alumna/o sobre el futbolista Cristiano Ronaldo. La/El estudiante hará una exposición sobre este futbolista acompañado de un documento audiovisual, donde explique quién es Cristiano Ronaldo, cuál es su nacionalidad, en qué equipos ha jugado anteriormente y en cuál juega en la actualidad, cuáles han sido sus hitos y récords como deportista, cuáles son sus mayores rivales y los motivos de por qué es su futbolista favorito. El documento audiovisual de apoyo podría tratarse de un *PowerPoint* donde se vean fotografías de este deportista, a lo mejor podría poner vídeos de algunos de sus mejores momentos o *clips* de sus documentales o entrevistas.

6.4. Contextualización

Agentes que intervienen:

En este Proyecto de Innovación existen una serie de agentes que intervienen directamente en el desarrollo: la/el docente, las/los alumnas/os y la familia.

En primer lugar se encuentra la/el docente, quien lleva las riendas del desarrollo de este Proyecto. Se encarga no sólo de corregir y evaluar al alumnado, sino también de motivarlo y guiarlo en su proceso de aprendizaje. Debe estar atenta/o a todas las dudas que puedan ir surgiendo y ayudar siempre en la medida que sea posible. Además, debe apoyar y facilitar el trabajo al

alumnado NEAE (si lo hubiera), así como a las alumnas y alumnos que presenten dificultades con el idioma.

En segundo lugar, están los protagonistas, las alumnas y alumnos, cuya colaboración resulta indispensable para la realización de este Proyecto. El alumnado deberá hacerse responsable de trabajar de manera autónoma y prepararse y exponer una presentación entendible para el resto de la clase, y a su vez divertida, entretenida e interesante, siguiendo pautas y consejos que la/el docente proporcione sobre cómo amenizar la exposición, como, por ejemplo, incluir contenido humorístico en su presentación o incentivar al público a participar. En el momento de la exposición, el alumnado cobra un papel similar al del docente, ya que deberá expresar una idea o un conocimiento a sus alumnas y alumnos de forma que la interioricen y la entiendan.

Por último, están las familias, quienes juegan un papel secundario pero importante. Aunque es cierto que la gran mayoría del trabajo debe ser realizado autónomamente por parte del alumnado, la familia siempre va a ser un pilar vital para las/los estudiantes, ya que en ella encuentran un apoyo fundamental para su motivación. Esto mismo piensa la autora Lucero Alexandra Hernández Cortera (2019), quién afirma que “la familia, y específicamente los padres tienen un rol importante en el apoyo constante al estudiante en su desarrollo, por este motivo, deben de [sic] acompañarlo en su proceso de escolarización, con la finalidad que sus hijos puedan tener aprendizajes óptimos”. (p.19)

Recursos materiales:

En cuanto a los recursos materiales, serán necesarios los siguientes:

- Pizarra digital: para la proyección de los documentos audiovisuales producidos por el alumnado.
- Chromebooks: para el posible trabajo que puedan adelantar en clase en horas libres.
- Ordenadores: para el trabajo que hagan en casa o en la biblioteca.
- Folios y lápices: para anotar y tomar apuntes sobre las exposiciones de las compañeras y compañeros.

En conclusión, es muy importante reconocer el papel tan importante que juega el apoyo y la colaboración de los distintos agentes que intervienen en el desarrollo de este Proyecto. Para que el desarrollo de este Proyecto sea idóneo, es necesaria la intervención de todos los agentes, ya que cada uno juega un papel fundamental para que se promueva el aprendizaje autónomo y el desarrollo de habilidades orales.

6.5. Temporalización

A continuación, hablaré sobre la temporalización tanto de la Situación de Aprendizaje como del Proyecto de Innovación.

Temporalización de la Situación de Aprendizaje:

El desarrollo de esta Situación de Aprendizaje ocupará cuatro sesiones de 50 minutos cada una, repartidas entre los dos primeros lunes y jueves del mes de noviembre. La temporalización se ha planteado en estos días puesto que así entre el lunes y jueves de la primera semana, dejamos algo de margen para que el alumnado pueda pensar bien sus dudas, y, en los días de la segunda semana, dejamos más tiempo de preparación a los que expongan el jueves (que serán las/los alumnas/os que presenten más dificultades con el idioma).

No obstante, si no fuese posible llevar a cabo esta temporalización, puesto que no coincide con el horario lectivo, se procurará organizarla de tal manera que entre cada sesión haya como mínimo dos días de por medio.

Temporalización del Proyecto de Innovación.

Este Proyecto de Innovación se llevará a cabo, en la medida de lo posible, durante todo el curso. Sería idóneo que las exposiciones se hagan al menos una vez por trimestre, para que así, tanto el alumnado como la/el docente, puedan contemplar el progreso de mejora de la competencia oral que ha habido en la clase.

6.6. Seguimiento

Durante el desarrollo de este Proyecto de Innovación, tiene mucha importancia que la/el docente haga un seguimiento diario y cercano del trabajo y el progreso del alumnado. Deberá servir de apoyo para esas/esas alumnas/os que presenten dificultades con el idioma o el uso de las TIC.

Además, se encargará de evaluar no solo el resultado final de las exposiciones de los menores, sino también el progreso y la evolución que vayan logrando.

Hay que tener en cuenta que cada alumna/o tiene sus propios puntos fuertes y débiles. No todas/os van a lograr los mismos objetivos. Por eso tiene mucha importancia evaluarlos desde su propia evolución y sus propias limitaciones.

También se deberá tener en cuenta que el tema del que hable el alumnado sea original, y se haya aprovechado lo suficiente como para realizar una presentación oral de calidad, valorando positivamente que la persona que hace la exposición incite al público a participar, así como que añada toques humorísticos o datos interesantes.

Para valorar el trabajo de las/los alumnas/os en este Proyecto, se utilizará un sistema de

evaluación continua y un sistema de recompensas, en el cuál el alumnado obtendrá una serie de beneficios a medida que vaya realizando su trabajo adecuadamente. Estos beneficios pueden tratarse de obtener tiempo extra de uso de los ordenadores, ganar puntos que pueden canjearse por pequeñas recompensas tangibles (como artículos de papelería o libros) o sentarse en su lugar preferido del aula. Este tipo de sistemas de evaluación, permiten hacer un seguimiento del proceso de aprendizaje desde el inicio hasta la finalización del Proyecto, asegurándonos de que se cumplen los objetivos establecidos. Además, permiten realizar los ajustes necesarios en el Proyecto de manera inmediata, con el fin de optimizar el proceso de aprendizaje.

La evaluación continua se estructura en tres etapas: evaluación inicial, evaluación formativa y evaluación final. En el caso de esta Situación de Aprendizaje la/el docente se encarga de ser el que evalúa el progreso y el trabajo del alumnado, se conoce como heteroevaluación. Cuando los propios alumnos (en este caso el público) tiene la oportunidad de influir en la evaluación final de sus compañeras/os, opinando sobre las exposiciones y haciendo críticas constructivas, se conoce como coevaluación.

Evaluación inicial:

Esta parte de la evaluación se realiza al comienzo de la Situación de Aprendizaje y tiene como objetivo guiar al alumnado en su proceso de aprendizaje, así como posibilitar la planificación del trabajo. Esta evaluación inicial también sirve para diagnosticar las posibles dificultades de las/los alumnas/os.

Evaluación formativa:

Esta evaluación se basa en la observación del trabajo del alumnado con el fin de hacer un seguimiento más preciso. Esta parte pretende controlar el avance del alumnado en su trabajo.

En esta parte se observará si la/el alumna/o está trabajando adecuadamente en su casa, si respeta la estructura del trabajo, si está guiando su trabajo por el camino adecuado, si expresa su punto de vista de manera eficaz y si cuenta con apoyo audiovisual enriquecedor.

Evaluación final:

Esta es la parte donde toca evaluar al alumnado en base a su trabajo final, prestando atención a si el individuo ha alcanzado los criterios de evaluación previamente planteados. Esta evaluación final la llevará a cabo el profesorado, pero el resto de la clase (que ha adoptado el papel de público) contará también con la oportunidad de poder contribuir en la nota del compañero que exponga.

En este caso, la nota puesta por la/el docente, contará un 90% de la nota final, mientras que

la del público contará un 10%.

En conclusión, en este Proyecto de Innovación no se busca que la/el docente tenga un papel única y exclusivamente de evaluador. Se pretende lograr que el alumnado trabaje por su propia cuenta de manera autónoma, y que pueda contar con la ayuda del docente siempre que la necesite, sirviendo como apoyo y guía para las/los estudiantes.

Aprender a trabajar de forma autónoma no es algo con lo que se nazca, sino que hay que aprender a hacerlo. Por eso, la/el docente debe encargarse de explicar al alumnado qué métodos o técnicas pueden utilizar para trabajar autónomamente, cómo establecer objetivos claros, proporcionar recursos y herramientas o enseñarles a gestionar el tiempo de forma eficaz. Al implementar estas estrategias, los profesores pueden ayudar a sus alumnos a desarrollar las habilidades y la confianza necesarias para trabajar de manera autónoma.

7. Propuesta de evaluación del Proyecto

A continuación, se presentarán las competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos asociadas a este Proyecto y correspondientes al currículo de Educación Primaria de la *Primera Lengua Extranjera (Inglés)* con el objetivo de facilitar la comprensión del marco curricular. Cabe recalcar que todo esto ha sido recogido del Tercer Ciclo de Educación Primaria, ya que es el ciclo al que va dirigido este Proyecto de Innovación.

Competencias específicas:

En lo que se refiere a las competencias específicas, se trabajará la producción de textos sencillos mediante el empleo de estrategias como la planificación o la compensación, con el objetivo de crear discursos breves de utilidad en la comunicación cotidiana.

Criterios de evaluación:

En cuanto a los criterios de evaluación, se trabajará la producción autónoma de textos orales mediante el uso de las TIC, así como la selección, planificación y aplicación de estrategias adecuadas con ayuda de las TIC para producir textos orales creativos que se puedan aplicar en contextos cotidianos.

Saberes básicos:

De los saberes básicos se destacan tres bloques:

I. Comunicación

En este bloque se destacan varios objetivos. En primer lugar, busca desarrollar en el alumnado estrategias adecuadas para comprender, planificar, producir e interactuar con textos orales sencillos. Asimismo se pretende que los estudiantes empleen funciones comunicativas apropiadas al contexto escolar, tales como saludar y despedirse o describir personas, objetos y lugares.

Se busca también que los estudiantes apliquen modelos contextuales para la producción de textos breves y sencillos y se fomenta el empleo de recursos y estrategias para la búsqueda guiada de información en medios analógicos y digitales, así como la importancia de reconocer la fiabilidad de las fuentes consultadas y los contenidos utilizados.

Finalmente, se aborda el uso de las TIC para la comprensión, producción y coproducción de textos orales y el uso de plataformas virtuales educativas, como aulas virtuales o herramientas digitales colaborativas para el aprendizaje.

II. Plurilingüismo

El bloque del plurilingüismo es el que recoge aspectos como la aplicación de estrategias y herramientas básicas de autoevaluación y coevaluación a través de las TIC, de forma individual o cooperativa y el reconocimiento del error como instrumento de mejora.

IV. Dimensiones interpersonal e intrapersonal

Este bloque recoge varios objetivos como fomentar la comprensión y el aprecio hacia las opiniones de los demás. Además, busca desarrollar la autoestima y autoconfianza de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje del inglés, así como incrementar su motivación por aprenderlo. También se enfoca en el desarrollo de la empatía y la valoración de otros puntos de vista, promoviendo el aprendizaje autónomo y fomentando una visión creativa y emocional del aprendizaje.

En este Proyecto de Innovación será de suma importancia evaluar al alumnado mediante un seguimiento continuo de su progreso en la oralidad. Este proceso se llevará a cabo mediante la evaluación continua y la heteroevaluación, es decir, la evaluación por parte del docente a la/el alumna/o y se valorará no sólo el resultado final de la exposición, sino también la evolución y las mejoras que hayan hecho con respecto a su nivel inicial.

8. Presupuesto

Realmente para este Proyecto de Innovación no hace falta un presupuesto, pues todos los materiales y herramientas necesarios están disponibles en el propio centro o en el hogar del alumnado.

En el caso de la elaboración de la Situación de Aprendizaje, el alumnado solo requiere de un aparato electrónico (preferiblemente un ordenador) para poder realizar la búsqueda de información necesaria y poder elaborar su apoyo audiovisual. Si el alumnado no dispone de ningún aparato electrónico en su casa, en la mayoría de casos podrá utilizar tabletas o portátiles de los que disponga el centro para préstamo. Si se diera el caso de que el centro no dispone de estos aparatos, el alumnado siempre podrá acudir a una biblioteca o una zona de estudio que disponga de ellos. Estas bibliotecas suelen ser de acceso gratuito para estudiantes y jóvenes.

De hecho, este Proyecto de Innovación busca garantizar la igualdad de condiciones para todos los estudiantes. Uno de los objetivos principales de este trabajo es que los costos asociados con la realización de la Situación de Aprendizaje resulten inexistentes, considerando que muchas familias no pueden asumir gastos adicionales en la educación de sus hijos. En el caso de necesitar material adicional del que no se disponga en el centro para la elaboración de futuras actividades o juegos, se procurará que no tenga costo o tenga un valor mínimo.

9. Conclusiones

A lo largo de este trabajo se han explorado los diferentes beneficios que trae consigo implementar las exposiciones orales en las aulas de Educación Primaria como herramienta para potenciar el *speaking*.

La práctica constante del idioma a través de la gamificación y el uso de las TIC, les permite a los estudiantes trabajar en un entorno de aprendizaje motivador y les proporciona la confianza necesaria para utilizar el inglés en contextos reales de la vida cotidiana.

En este trabajo se abordan temas como la situación actual de la enseñanza del inglés en las escuelas y cuáles son los beneficios de implementar las exposiciones orales en las aulas de Educación Primaria. También se habla sobre qué es la gamificación y sus beneficios y cómo hacer uso de las TIC como herramienta de aprendizaje en las aulas de Inglés.

Lamentablemente la oralidad no es un aspecto que se impulse en los libros de texto, por eso mismo la única manera de trabajar esta competencia es mediante el uso de metodologías innovadoras como la enseñanza lúdica y el uso de las TIC, ya que este tipo de metodologías, además, provoca un aumento de la motivación del alumnado por aprender el idioma.

En conclusión, esta propuesta metodológica no busca solo lograr éxito académico en el alumnado, pretende preparar al estudiantado a poder enfrentarse a futuras interacciones sociales reales en su vida cotidiana, además de que puedan perfeccionar sus habilidades lingüísticas y comunicativas. Este trabajo busca preparar al alumnado a enfrentarse a un mundo cada vez más globalizado y destaca la importancia de incorporar prácticas y metodologías innovadoras como lo es la exposición oral.

10. Referencias bibliográficas

Alías Gallego, D. (2011). El valor didáctico del juego y del movimiento en la enseñanza del Inglés en el primer ciclo de Educación Primaria. *Campo Abierto*, 30(2), 23-42.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3899059>

Antonio Cruz, C. L. y Carrión Rodríguez, J. D. (2023). Uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la enseñanza-aprendizaje del inglés, una revisión de literatura. *Espacioimasd*, 12(33), 31-46.

<https://www.espacioimasd.unach.mx/index.php/Inicio/article/view/315/1429>

Aragón Méndez, M. M. (2006). Las ciencias experimentales y la enseñanza bilingüe. *Revista Eureka sobre enseñanza y divulgación de las ciencias*, 4(1), 152-175.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2211139>

Arana Mite, B. A. y Segarra Sanz, M. J. (2017). Utilización de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, una aproximación desde la comunicación. *INNOVA Research Journal*, 2(8), 294-306. <https://revistas.uide.edu.ec/index.php/innova/article/view/380/383>

Casado Ramos, M. (2016). *La gamificación en la enseñanza de inglés en Educación Primaria* (Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid).

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/18538/1/TFG-O%20741.pdf>

Damaris Cordero, B. y Martín Núñez, A. (2018). El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE. *Revista De Lenguas Modernas*, 28, 269-291. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/view/34777/34329>

Decreto 211/2022, de 10 de noviembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias. (*Boletín Oficial de Canarias N° 231*) <https://sede.gobiernodecanarias.org/boc/boc-a-2022-231-3533.pdf>

Fernández Canca, J. M. (2015). ¿Por qué usar las TIC para aprender inglés?. Innovación y enseñanza en Educación Primaria (pp. 321-332). Universidad de Murcia.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5961224>

Freire Rodríguez, C., Ferradás Canedo, M. M., Fernández Cerviño, S., y Barca Enríquez, E. (2019). Ansiedad ante los exámenes en estudiantes de educación primaria: diferencias en función del curso y del género. *Publicaciones*, 49(2), 151-168.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7183900>

García Gaitero, F., García Gaitero, O., & Martín Martín, M. (2018). La gamificación como recurso para la mejora del aprendizaje del Inglés en educación primaria. *Universidad Autónoma de Madrid*, 466-468. <https://repositorio.uam.es/handle/10486/682944>

Hernández Cortera, L. A. (2019). *El apoyo familiar en el rendimiento académico en niños de nivel primaria*. [Trabajo de Investigación para optar al grado de Bachiller de Educación].

Pontificia Universidad Católica de Perú. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/18273>

Lizasoain, A., Ortiz de Zárate, A. y Becchi Mansilla, C. (2018). *Utilización de una herramienta TIC para la enseñanza del inglés en un contexto rural*. Scielo

<https://www.scielo.br/j/ep/a/FhV8JfqYRdS4LpzMbxJh7Yw/?format=pdf&lang=es>

Lorenzo Lledó, A. et al. (2023). Application of Gamification in Early Childhood Education and Primary Education: Thematic Analysis. *Retos (Madrid)*, 50, 858-875.

<https://doi.org/10.47197/retos.v50.97366>

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. (*Boletín Oficial del Estado N° 3296*).

<https://www.boe.es/boe/dias/2022/03/02/pdfs/BOE-A-2022-3296.pdf>

11. Anexos

Situación de Aprendizaje

DATOS TÉCNICOS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		
N.º y Título de la SA: “Pequeños Oradores”		
Período de implementación: 04/11 al 13/11	N.º sesiones: 4	Trimestre: 1er Trimestre
Autoría: Marcos Mengual de la Rosa		
Estudio: Sexto curso de Educación Primaria	Área: Primera Lengua Extranjera: Inglés	

IDENTIFICACIÓN
<p>Descripción:</p> <p>El desarrollo de la siguiente Situación de Aprendizaje se compondrá de un total de cuatro sesiones, las cuales dan comienzo el día el 4 de Noviembre y terminan el 13 de ese mismo mes, por lo que durará un total de dos semanas (lunes y jueves de las dos semanas).</p> <p>Esta SA se puede desarrollar en un colegio público o concertado. Al tratarse de este tipo de centro, destaca mucho la diferencia de estatus, poder adquisitivo y nivel socioeconómico del alumnado y sus padres, madres y tutores legales. Además, son centros que destacan por su riqueza multicultural, contando con alumnas y alumnos procedentes de muchos países del mundo. En estos colegios se suele recoger a alumnado NEAE, y cuentan con un equipo directivo y de apoyo muy cualificado para tratar con estas/os alumnas y alumnos.</p>
<p>Justificación:</p> <p>Teniendo como referente el Decreto 211/2022, de 10 de noviembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias, se ha realizado esta Situación de Aprendizaje con el objetivo de lograr una serie</p>

de conocimientos y aprendizajes del alumnado de 6° de Primaria, teniendo en cuenta el Currículo de la asignatura de Inglés.

Las competencias trabajadas durante de la realización de esta Situación de Aprendizaje, son, entre otras, la Competencia en Comunicación Lingüística (CCL), la Competencia Plurilingüe (CP) y la Competencia Digital (CD).

En esta SA destaca un principio pedagógico por encima de los demás, que es el trabajo de la oralidad a través del uso de las Nuevas Tecnologías, el cual resulta un medio motivacional y emocional en los niños y niñas que provoca que el alumnado se sienta motivado para aprender, trabajar y participar.

Evaluación:

La manera de evaluar al alumnado será mediante la evaluación continua, y también será global, ya que se le dará pie al alumnado a que corrija los errores que cometan sus compañeros.

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: CONCRECIÓN

Fundamentos metodológicos:

La metodología elegida para la realización de esta situación de aprendizaje es la Investigación Individual, ya que el alumnado realiza autónomamente una búsqueda de información así como una elaboración de una exposición oral, recurriendo a la ayuda del profesor como última opción.

Al tratarse de exposiciones orales donde el tema a elegir por parte del alumnado es libre, se busca que aprendan y mejoren cómo hacer una búsqueda de información en inglés, ya que se les prohíbe buscar información en español y luego traducirla.

En este caso, el rol del profesorado en la aplicación de esta metodología es de apoyo y evaluador, ya que se encargará de corregir al alumnado además de preocuparse de que todas y todos trabajen eficazmente y siguen el ritmo de trabajo.

Agrupamientos: Individual.

Recursos: Ordenadores y pizarra digital.

Espacios: Aula de clase.

Secuencia de actividades

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES

Actividad 1

La/El docente se encargará de explicar en qué va a consistir esta actividad, cuántas sesiones les va a llevar y cuáles son los resultados esperados. Además, hará una pequeña evaluación al alumnado para saber cuál es el nivel con el que cuentan.

Las/Los alumnas/os dispondrán de suficiente tiempo para que decidan de qué tema hablarán y así poder comunicárselo a su docente antes de que termine la sesión. El alumnado podrá utilizar esta hora para preguntar todas las dudas que le surjan sobre la realización de sus trabajos. Además, la/el profesora/or se encargará de presentar a sus alumnas y alumnos todos los recursos web que pueden utilizar para el apoyo audiovisual de sus exposiciones orales.

Se pedirá a las alumnas y alumnos que escriban en inglés en un folio (ocupando no más de una cara) qué tema han elegido y por qué.

Por lo tanto, en esta primera hora, el profesorado deberá haber recopilado todas las elecciones de sus alumnas/os, además de asegurarse de que son temas lo suficientemente extensos como para hacer una exposición oral sobre ello.

Esta sesión servirá también para que la/el docente explique al alumnado cómo pueden desarrollar la actividad. Se encargará de enseñar al alumnado técnicas básicas de búsqueda de información, orientarlo sobre cómo estructurar una presentación efectiva (introducción, desarrollo y conclusión), instruirlos sobre el apoyo audiovisual de su presentación (diapositivas, pósteres, gráficos, etc) y proporcionar ejemplos sobre materiales visuales efectivos.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptor s operativos de las competenci as clave	Técnicas de evaluación	Herramienta s de evaluación	Instrumento s de evaluación
---------------------------------	--------------------------------	------------------------	---	-----------------------------------	--	--

<p>Competencia específica 2. Producir textos sencillos de manera comprensible y estructurada, mediante el empleo de estrategias como la planificación o la compensación, para expresar mensajes breves relacionados con necesidades inmediatas y responder a propósitos comunicativos cotidianos.</p>	<p>C.E 2: 2.1</p>	<p>I. Comunicación 1</p> <p>IV. Dimensiones interpersonal e intrapersonal 1, 2, 4, 5, 8, 9</p>	<p>CCL1, CP1, CD2</p>	<p>Observación</p> <p>Análisis de producciones</p>	<p>Debate</p> <p>Preguntas al profesorado</p>	<p>Producción del alumnado</p> <p>Correcciones en voz alta</p>
<p>Productos</p>				<p>Tipos de evaluación según el agente</p>		
<p>Ficha del alumnado de su elección del tema</p>				<p>Heteroevaluación Coevaluación</p>		
<p>Agrupamientos</p>	<p>Sesiones</p>	<p>Recursos</p>		<p>Espacios</p>	<p>Observaciones</p>	

Individual	1 sesión (55 min)	<ul style="list-style-type: none"> -Pizarra digital -Folios -Lápices -Gomas 	Aula de clase	<p>En esta sesión es importante asegurarse de que el alumnado entienda el proyecto y trabaja eficazmente.</p>
			Actividades complementarias y extraescolares	

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES

Actividad 2

Se hará una puesta en común en clase para que todo el alumnado exponga los avances y dificultades que se está encontrando en la realización de su trabajo. De este modo, podrán enriquecerse mutuamente. Además, en esta segunda sesión, el alumnado que se encuentre perdido con su tema o no sepa qué hacer podrá aprovechar para retroalimentarse de las ideas del resto. Esta sesión servirá para que queden consolidadas las ideas y todo el estudiantado tenga claro su tema y cómo lo va a presentar (con el apoyo de vídeos, juegos, canciones o presentaciones). Además, la/el docente se encargará de sugerir mejoras y estrategias a las/los alumnas/os para controlar el nerviosismo y emplear correctamente la comunicación no verbal.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptor s operativos de las competencias clave	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
Competencia específica 3. Interactuar con otras personas usando expresiones cotidianas, recurriendo a estrategias de cooperación y empleando recursos analógicos y digitales, para responder a necesidades inmediatas de	C.E 3: 3.1	I. Comunicación 2, 9 II. Plurilingüismo 3, 9 IV. Dimensiones interpersonal e intrapersonal 1, 2, 5, 7	CCL1, CCL5, CP1, CD3, CC3, CE1, CE3	Observación Análisis de producciones Análisis de la comunicación entre el alumnado	Debate	Producción y comunicación del alumnado Correcciones en voz alta

su interés en intercambios comunicativos respetuosos con las normas de cortesía						
Productos			Tipos de evaluación según el agente			
Aclaración de los objetivos del proyecto y del tema a elegir por parte del alumnado			Heteroevaluación Coevaluación			
Agrupamientos	Sesiones	Recursos		Espacios	Observaciones	
Toda la clase como un mismo grupo	1 sesión de 55 minutos	Pizarra digital		Aula de clase	En esta sesión es importante que el alumnado respete el turno de palabra y se mantenga un ambiente positivo en el aula, no de competitividad	
				Actividades complementarias y extraescolares		

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES

Actividad 3

Esta última actividad se asignará a la propia exposición. En este caso, la/el docente deberá haber establecido previamente un calendario de presentaciones para que las/los alumnas/os sepan qué día les tocará exponer. El papel de la/el docente será corregir los posibles fallos que se puedan presentar, tratar de ayudar al alumnado que lo necesite y fomentar la participación activa del resto de la clase como audiencia crítica, animándolos a hacer preguntas sobre la presentación.

Al finalizar la SA, la/el docente deberá encargarse de hacer una evaluación final al alumnado y, si es posible, organizar una sesión de reflexión donde los estudiantes puedan discutir lo que aprendieron del proceso y cómo se sintieron durante la presentación. Además, se encargará de animar a las/los estudiantes a autoevaluarse y reflexionar sobre su propio desempeño.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
<p>Competencia específica 2. Producir textos sencillos de manera comprensible y estructurada, mediante el empleo de estrategias como la planificación o la compensación, para expresar mensajes breves relacionados con necesidades inmediatas y responder a propósitos comunicativos cotidianos.</p> <p>Competencia específica 3. Interactuar con otras personas usando expresiones cotidianas, recurriendo a estrategias de cooperación y empleando recursos analógicos y</p>	<p>C.E 2: 2.1, 2.2</p> <p>C.E 3: 3.1, 3.2</p>	<p>I. Comunicación 1, 3, 10, 12.</p> <p>II. Plurilingüismo 4, 6</p> <p>III. Interculturalidad 4.</p> <p>IV. Dimensiones interpersonal e intrapersonal 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9</p>	<p>CCL1, CP1, CP2, STEM1, CD2, CPSAA5, CE1, CCEC4, CCL5, CD3, CPSAA3, CC3, CE3</p>	<p>Observación</p> <p>Análisis de producciones</p>	<p>Debate</p> <p>Preguntas del profesor a las/los alumnas/os</p> <p>Evaluación del público</p>	<p>Documento de apoyo a la exposición</p> <p>Exposición oral del trabajo</p>

digitales, para responder a necesidades inmediatas de su interés en intercambios comunicativos respetuosos con las normas de cortesía.						
Productos			Tipos de evaluación según el agente			
Exposición oral del trabajo			Heteroevaluación Coevaluación			
Agrupamientos	Sesiones	Recursos		Espacios	Observaciones	
Individual	2 sesiones de 55 minutos (110 minutos)	-Chromebooks -Pizarra digital		Aula de clase	En esta sesión es importante que se el público colabore y respete la presentación de los compañeros	
				Actividades complementarias y extraescolares		