

INNOVACIÓN METODOLÓGICA MEDIANTE TIC EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS

Curso académico 2019/2020

Trabajo de Fin de Máster

Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria
Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas
(Interuniversitario)

Alumna: Rocío Reyes Gómez

Tutora del proyecto: Carmen Río Rey

Índice

Índice de figuras.....	3
1. Introducción	4
2. Justificación de la propuesta.....	6
3. Marco teórico	9
3.1. Aspectos negativos de la incorporación de las TIC en las aulas	9
3.2. Algunas maneras efectivas de incorporar las TIC a las aulas	12
3.2.1. Uso de las redes sociales en las aulas	12
3.2.2. Uso de la gamificación en las aulas	13
4. Método de investigación.....	16
5. Análisis de datos.....	20
5.1. Análisis de datos del alumnado	20
5.1.1. Uso de las TIC fuera del ámbito escolar	20
5.1.2. Uso de las TIC dentro del ámbito escolar	31
5.2. Análisis de datos del profesorado.....	42
6. Conclusiones y propuesta de mejora	47
7. Bibliografía.....	51
8. Anexos	54
8.1. Cuestionario 1: Uso de la tecnología por el alumnado fuera del centro educativo ...	54
8.2. Cuestionario 2: Uso de la tecnología por el alumnado en clase de inglés	55
8.3. Cuestionario 3: Uso de la tecnología por el profesorado en el aula.....	56

Índice de figuras

1. Figura 1: Gráfica de las redes sociales más demandadas por los adolescentes...	21
2. Figura 2: Gráfica de las horas dedicadas a las redes sociales.....	22
3. Figura 3: Gráfica del motivo por el que el alumnado deja de usar la tecnología.....	23
4. Figura 4: Gráfica sobre la opinión y posible restricción de los padres y las madres ante el uso de las TIC.....	24
5. Figura 5: Gráfica sobre la adicción de los/las adolescentes a la tecnología.....	26
6. Figura 6: Gráfica sobre el uso de Kahoot, Socrative y Youtube en el aula.....	31
7. Figura 7: Gráfica sobre el uso de videojuegos, redes sociales y WhatsApp en el aula.....	32
8. Figura 8: Gráfica de los conocimientos sobre las TIC que posee el profesorado.....	36
9. Figura 9: Gráfica de los recursos utilizados por el profesorado en el aula.....	42
10. Figura 10: Gráfica sobre la frecuencia con la que el profesorado usa las TIC en el aula.....	43
11. Figura 11: Gráfica sobre la eficiencia de los recursos utilizados por el profesorado.....	44
12. Figura 12: Gráfica sobre la acogida de las TIC por parte del alumnado.....	45

1. Introducción

En este proyecto se tratará de exponer la visión de alumnado y profesorado en torno a la cuestión de la innovación mediante recursos TIC. De este modo, se intentará resolver la incógnita de si se está realmente innovando o no en las aulas, y si las herramientas tecnológicas utilizadas están resultando beneficiosas para el proceso de enseñanza-aprendizaje de alumnos y alumnas. Además, cabe resaltar que toda la información presente en este proyecto se centra en el estudio y análisis de la realidad educativa en las aulas de inglés y no de otras asignaturas.

Este trabajo se ha dividido en seis partes. En primer lugar se encuentra la justificación de la propuesta, en la cual se exponen los motivos por los cuales se ha elegido el tema en cuestión, así como los objetivos del proyecto.

Seguidamente, en el marco teórico se presentan las ideas de varios autores sobre qué es la innovación y la importancia de mantener la motivación en las aulas para mantener la atención del alumnado. Además, se tratará de presentar también la repercusión que suponen las TIC para los/las adolescentes de esta generación dentro del ámbito educativo, y la necesidad de innovar mediante aplicaciones de las que los/las nativos/as digitales hagan uso constante, como las redes sociales.

Posteriormente, en el método de investigación, se presenta la metodología que se ha seguido para la elaboración de este proyecto, el cual está basado en la recogida de datos cualitativos y cuantitativos, a través de cuestionarios que han sido facilitados a alumnado y profesorado de dos centros de la isla de Tenerife; el IES Luis Diego Cuscoy, en Cabo Blanco, y el Luther King de La Laguna.

El análisis de datos del alumnado reúne los resultados obtenidos en los dos cuestionarios del alumnado, y se divide en dos secciones. En primer lugar, se estudia el uso de las TIC fuera del ámbito escolar, analizando la recogida de información sobre los hábitos tecnológicos y costumbres del alumnado una vez abandonan el centro. En segundo lugar, se explora el uso de las TIC en el ámbito escolar, recabando las opiniones del alumnado sobre las herramientas utilizadas en las aulas y las posibles propuestas de mejora que los/las estudiantes puedan aportar.

El siguiente punto a tratar es el análisis de datos del profesorado, cuyo cuestionario se centra, principalmente, en la metodología utilizada por el equipo docente del

Departamento de inglés de ambos centros educativos. Además, se examinan temas como los aspectos positivos y negativos de las herramientas utilizadas, así como la posibilidad de utilizar aplicaciones más innovadoras o eficientes.

Finalmente, este proyecto incluye unas conclusiones y propuestas de mejora que unificarán las ideas principales extraídas de cada uno de los análisis y tratarán de dar respuesta al objetivo del proyecto, el cual, como se ha mencionado previamente, plantea cómo se ha de realizar una correcta innovación en las aulas de inglés mediante las TIC.

Este trabajo, además, incluye una serie de anexos en los cuales se encuentran adjuntas las copias de los cuestionarios y sus correspondientes respuestas por parte de los/las participantes.

2. Justificación de la propuesta

El tema sobre el cual tratará este proyecto, tal y como se ha mencionado en la introducción, será sobre la innovación mediante el uso de las TIC en la enseñanza del inglés. Sin embargo, cabe destacar que son muchas las formas en las cuales se puede entender la tecnología y su aplicabilidad en la realidad educativa, en las aulas y en la realidad como todos la conocemos. Para muchos la tecnología es todo un reto, pues en muchas ocasiones trae consigo desventajas, pero también es cierto que, si se hace un uso correcto de la misma, puede ser una de las herramientas más poderosas en la educación; especialmente en una generación en la que la tecnología está reinando en casi todos los ámbitos.

Los medios utilizados en el aula (desde pizarras y tizas como sucedía anteriormente, hasta pizarras digitales, ordenadores y proyectores), y el uso que se haga de los recursos tecnológicos de los cuales disponga el centro, son realmente determinantes para llevar a cabo la principal labor de los docentes, la cual es enseñar y comunicar. Si bien se sabe que la labor docente que tiene lugar en la realidad educativa se ve influida no solo por el uso que se haga de los recursos TIC sino también de muchos factores como la predisposición del alumnado, el profesorado a impartir las asignaturas del currículum, la metodología utilizada por los mismos, etc.; actualmente, cuando la tecnología es lo que lidera la realidad educativa de muchos centros, es imprescindible que el profesorado sea capaz de hacer un buen uso de esta, sabiendo utilizar los recursos TIC de forma que el proceso de aprendizaje del alumnado sea llevado a cabo de forma eficaz.

Además, la necesidad de innovar en las aulas, trabajando en la incorporación de la tecnología de forma gradual, es una nueva realidad para el equipo docente. Sin embargo, ha terminado por resultar un tanto compleja la aplicación y adecuación de la tecnología a las necesidades del alumnado que, además de ser muy variadas, se enfrentan a una realidad muy cambiante. Tal y como expone L'Ecuyer (2012), la sociedad actual, y especialmente los/las más pequeños/as y los/las adolescentes, se encuentran sometidos a una sobreestimulación de los sentidos debido a la alta exposición a la tecnología, necesitando cada vez más que la educación avance y se modernice para que no les resulte obsoleta o aburrida.

A causa de todo ello, en la actualidad el debate sigue encontrándose en torno a cómo innovar a través de los nuevos medios (internet, sistemas de videoconferencia, bibliotecas digitales, etc). Este interés por ponerse al día se ha traducido en un mayor perfeccionamiento del profesorado en cuanto a la tecnología y al manejo de nuevos y “modernos” recursos utilizados en la educación (Cabero, 2007, p.70).

Si bien la importancia de innovar es innegable, también resulta esencial reflexionar sobre cuál es la mejor manera de llevar a cabo esa innovación metodológica, y hasta qué punto se debe emplear las TIC en ella. Es necesario que el equipo docente cuente con la preparación requerida para saber hacer un uso efectivo de la tecnología, pues no es algo que dependa exclusivamente del alumnado. Saber usar los medios con los que se trabaja y se enseña y con los que se dispone de los centros y aulas es también saber innovar.

Llegados a este punto, como futuros docentes necesitamos estar un paso por delante de lo que demandan los estudiantes y de lo que se espera de la educación. La tecnología, cuando se usa de forma correcta en hogares y aulas, es una herramienta más que favorable para el correcto desarrollo de cualquier actividad. Con este proyecto me he propuesto observar cómo se usa la tecnología en las aulas, analizando las experiencias y opiniones de estudiantes y profesorado, comparándolas y estudiando si realmente se está innovando con el simple uso de herramientas TIC.

Las TIC, por tanto, son herramientas útiles para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, agrupándose sus aportaciones en la información, comunicación y gestión. Y, tal y como plantea Cabero (2007), citando a Bates (2002), la integración de las TIC en la enseñanza se podría justificar por imperativo tecnológico; por responder a las exigencias de la sociedad; por ampliar el acceso a la educación y la formación; por mejorar la relación entre costes y eficacia de la enseñanza; y por favorecer la calidad del aprendizaje.

Esta propuesta de revisar lo que está siendo usado en la tecnología surge de mi experiencia en las prácticas externas que realicé con la finalización de mi Grado en Estudios ingleses. El centro en el que realicé las prácticas, el Luther King de La Laguna, aunque organizaba de manera ejemplar el material, realizó todas las pruebas de evaluación de los cursos de la ESO a través de cuestionarios por el aula virtual. Lo que sucedía con esta medida era que, al realizarse a través de las *tablets* del alumnado, cuando

alguno de los dispositivos perdía la conexión a internet, ese alumno o alumna no podía realizar el examen en ese instante. Este problema surgía, desgraciadamente, de forma diaria en los casi 3 meses que estuve en el centro. Sucedió con exámenes, con actividades, e incluso en el día a día del aula. El inconveniente de la tecnología fue tan perjudicial para el desarrollo normal de las clases, que por eso he decidido dedicar este proyecto a estudiar e investigar si de verdad es la tecnología algo que pueda ser usado para cualquier momento o si, por el contrario, debería seguirse usando un método más tradicional (que en muchas ocasiones es lo más sensato y efectivo), y dejar un poco de lado el uso de la tecnología, que en ocasiones puede llegar a entorpecer y ralentizar.

Los tres objetivos de este trabajo son, en primer lugar, analizar las experiencias previas y actuales del alumnado (de un grupo en concreto) con tecnología fuera del ámbito educativo; en segundo lugar, analizar las experiencias previas y actuales de ese alumnado con la tecnología dentro del ámbito educativo para el aprendizaje. En tercer y último lugar, analizar la experiencia del profesorado acerca del uso que realizan de las herramientas TIC dentro del aula, averiguando si son o no efectivas o si contribuyen al correcto desarrollo y aprendizaje del alumnado en una lengua extranjera.

Con la ayuda de alumnado y profesorado, se tratará de investigar o proponer diversas áreas de mejora o uso sensato de las TIC para la enseñanza-aprendizaje del inglés, estudiando cuándo usarla y cuándo se puede prescindir de ella.

3. Marco teórico

3.1. Aspectos negativos de la incorporación de las TIC en las aulas

Con el paso del tiempo y a medida que la sociedad ha ido avanzando, lo ha hecho también la educación y la forma en la que tanto docentes como alumnado la perciben. Sin embargo, en muchos de los intentos por modernizar la educación para lograr que esta esté a la altura de la sociedad, lo percibido como moderno no siempre va de la mano con lo eficaz o lo eficiente. Es, precisamente en este punto, en el que encontramos el concepto de “innovación metodológica”.

Como bien se ha planteado en la justificación de este proyecto, la innovación, con frecuencia, viene de la mano de las herramientas TIC que, incluso fuera del ámbito educativo, no siempre son usadas de forma correcta por la sociedad.

Al equipo docente se le exige innovar en las aulas para mantener así el interés del alumnado y, en muchas ocasiones, es el profesorado el primero en considerar más que necesaria una mejora en la metodología, debido a que el alumnado no consigue seguir el ritmo de las clases. Sin embargo, como se pregunta L ‘Ecuyer (2012), ¿se debe este problema al mal uso, por parte de educadores y educadoras, de las herramientas de las que disponen en el aula, o se debe a que niños y adolescentes tienen una sobreexposición a la tecnología en los hogares que hace que necesiten más y más cada vez? Empecemos por dar respuesta a qué es la innovación.

La relevancia de la innovación para la mejora del proceso educativo es indudable. Tiene un papel especialmente relevante en la búsqueda de las vías para abordar los diversos problemas que vamos detectando y que lastran la calidad de nuestros programas formativos, y también, por el otro lado, en la optimización de sus posibilidades de mejora. (O’ Dwyer, 2015, p.11)

Toda innovación que se pretenda llevar a cabo en un centro educativo debe tener en cuenta las necesidades del alumnado y el contexto en el que se encuentra el centro, para estudiar así la viabilidad del uso de ciertas herramientas TIC, tratando de perseguir siempre el objetivo de conseguir la eficacia en la educación. Para poder mejorar e innovar en el ámbito educativo, es necesario revisar los recursos de los que cada centro dispone. Las innovaciones permiten “desarrollar una comprensión situacional, entendida ésta como la posibilidad de realizar un recorte espacio-temporal en el que los cambios se

configuran y le otorgan importancia al interjuego de los tres momentos temporales: pasado, presente y futuro” (Pizzolitto y Macchiarola, 2015, p.112).

Siguiendo esta línea, la motivación y la innovación van de la mano en la realidad del aula día tras día, pues la motivación que la innovación trae consigo es, sin lugar a duda, la tecnología. Desgraciadamente, tal y como L ‘Ecuyer (2012) expresa, el uso de la tecnología, en la actualidad, no está siendo del todo eficiente a nivel mundial. Muchos/as adolescentes se encuentran desbordados/as ante tanta exposición y esto conlleva a cuestionar si realmente hace falta introducir cambios tecnológicos en la educación, a pesar de que esa parece que es la demanda social mayoritaria:

Debemos preguntarnos al principio por qué es importante que la educación tenga tal capacidad de cambio o, si se quiere, qué se podría esperar del cambio educativo, en el caso de que realmente lo lográramos. Se podría responder a un nivel abstracto que estamos rodeados de cambio, que es esencial que la sociedad se renueve a sí misma, que la educación debe producir pensadores críticos y personas que resuelven problemas, etc., pero éstos no son más que clichés. Una razón más profunda es que la educación tiene un propósito moral. (Guarro, 2005. p.16)

También Guerra (2001) escribe sobre la importancia de formar “personalidades y propiciar el desarrollo de sujetos éticos, capaces de asimilar y digerir todo un orden cultural y moral” (p.1). Además, hace hincapié en la necesidad de fomentar la creatividad del alumnado, forjando seres humanos críticos, autónomos y creativos a través de la educación.

A este tenor, L ‘Ecuyer (2012), menciona que la baja motivación del alumnado no solo se debe a la sobreexposición que presenta hacia la tecnología a la que están sometidos en los hogares, sino también a la pérdida de la motivación intrínseca y a la falta de asombro hacia el contenido que se enseña. Declara, asimismo, que “el asombro es el deseo para el conocimiento. Ver las cosas con ojos nuevos permite quedarnos prendados ante su existencia, deseando conocerlas por primera vez o de nuevo” (p. 198). El concepto de educabilidad en la educación es un valor que también debe inculcarse al alumnado, pues solo así mantendrán el deseo de seguir aprendiendo por placer y no por obligación. ¿Cómo podemos lograrlo? Haciendo ver al alumnado la educación desde un prisma completamente diferente.

¿Qué dicen la pedagogía y la neurociencia del asombro? Nunca se han pronunciado directamente al respecto, porque el asombro es una realidad intangible que la ciencia no puede identificar, ni medir. Pero ¿qué dice la ciencia del origen del proceso cognitivo? ¿Es cierto que nace del deseo de conocer? ¿O el proceso de aprendizaje es completamente

dependiente del entorno? ¿El aprendizaje se inicia desde dentro, o bien desde fuera de la persona? (L 'Ecuyer, 2012, p. 205)

A este respecto, la labor del profesorado resulta esencial. Si bien sabemos que el equipo docente no posee el control sobre lo que el alumnado haga en los hogares, un entorno que sí puede controlar es la realidad del aula. En este caso, cuando el alumnado pierde la motivación por la asignatura, la única alternativa viable que podemos tomar es la de hacer que esos alumnos y alumnas recuperen el entusiasmo y el “asombro” por lo que se les está enseñando. No obstante, si queremos despertar ese entusiasmo por aprender, quizá sea difícil sustraerse a la tecnología. Guacho *et al* (2020), citando a Rosa (2017), efectiva que aunque “los dispositivos electrónicos jamás podrán sustituir el rol del docente [debido a su naturaleza comunicativa interpersonal] [...], el uso de la tecnología contribuye a que la interacción entre los componentes pedagógicos sea más efectiva” (p.7).

Además, citando también a Mahmoud y Tanni (2014), Guacho *et al* (2020) afirma que “la motivación es una fuente importante de aprendizaje, es decir que cuando los estudiantes aprenden motivados por las herramientas que utilizan, estos pueden sentir placer y pasión por lo que están aprendiendo” (p.8). Es imprescindible para el profesorado el ser capaz de buscar tecnologías y metodologías que se adecuen a las demandas del alumnado, “más aún cuando los recursos digitales forman parte de la realidad educativa y es componente esencial del proceso de aprendizaje de los estudiantes de las nuevas generaciones” (p.8).

Guacho *et al* (2020) hace mención del uso de las redes sociales en el aula como técnica motivacional. Para captar la atención del alumnado es imprescindible trabajar con lo que realmente les atrae y, si comparamos la generación actual con generaciones pasadas, comprobaremos que la mayoría de los/las adolescentes en la actualidad hace uso de las redes sociales desde una edad más temprana, siendo considerados nativos digitales.

No obstante, se considera fundamental resaltar la importante labor del profesorado y la necesaria capacitación teórico-práctica de este para el desarrollo de nuevas metodologías a través de recursos TIC con el fin, no solo de despertar el interés y la motivación del alumnado, sino de promover el desarrollo de capacidades relacionadas con el pensamiento computacional; para ofrecerles una educación adaptada a los requerimientos actuales.

Asimismo, las barreras que las TIC suponen en la educación son, principalmente, impedimentos a nivel organizativo o institucional, que afecta a todo el equipo docente, de forma general. También la constante evolución de las TIC, pues a medida que surgen las herramientas y evolucionan, desaparecen constantemente por otras nuevas. Esto se debe, principalmente, al auge de la tecnología, a la necesidad de avanzar, evolucionar e innovar, y a las demandas de la sociedad, tal y como se ha expuesto anteriormente. Asimismo, las TIC traen consigo una necesidad como puede ser la disponibilidad en tiempo, recursos y la confianza depositada en la tecnología por parte de las personas que hacen uso de ella. Debe existir una percepción positiva por parte de los/las docentes, implicando un mayor control de los recursos tecnológicos, necesario para que se puedan solventar los posibles problemas técnicos que puedan surgir a lo largo del proceso de enseñanza (Gómez y Cano, 2011, p. 70).

3.2. Algunas maneras efectivas de incorporar las TIC a las aulas

3.2.1. Uso de las redes sociales en las aulas

El rápido avance de la tecnología en la sociedad y el auge que esta tiene en la actualidad, tal y como se ha expuesto, ha de tenerse en cuenta en las aulas para poder dar un paso adelante y avanzar, sabiendo cuándo dejar atrás los métodos de enseñanza tradicionales y cuándo hacer uso de las TIC. Además, es de vital importancia conocer el grado de satisfacción del alumnado con respecto a estas herramientas, tratando de mantener el grado de motivación lo más alto posible, para fomentar así el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las redes sociales utilizadas mediante el teléfono móvil, se proponen como una vía de escape en la realidad del aula. Han y Heskin (2016), citados por Guacho *et al* (2020), afirman que:

La experiencia del uso de WhatsApp influye significativamente en la adquisición de un idioma, reduciendo la ansiedad al hablar inglés como lengua extranjera, dado que los estudiantes se motivan con la idea de utilizar WhatsApp en el aula, basado en entrevistas, permitiéndoles escuchar sus propias grabaciones de voz y ser evaluadas por un público, lo que los vuelve positivamente conscientes de sí mismos en la autoevaluación al cuestionar sus errores y de esta manera se puede fomentar el desarrollo del lenguaje. (p.3)

Actualmente, autores como Guacho *et al* (2020), afirman que el profesorado no debería prohibir el uso de los teléfonos móviles en las aulas, sino que deben fomentar la realización de actividades que requieran su uso para así mantener al alumnado motivado, inculcándoles siempre el uso del móvil en el aula como una herramienta educativa y no como un pasatiempo o como “recreaciones entre estudiantes” (p.3).

Siguiendo su misma línea, Gómez y Monge (2013), apuntan que el *m-learning* (el uso del teléfono móvil en el aula como método de enseñanza) es considerado como “un recurso metodológico innovador que, generalmente, requiere materiales que son novedosos para las instituciones educativas pero que no lo son para las personas de la sociedad cibercultural” (p.3).

Maggi y García (2013) citando a Resnick (1996), afirman que “las personas aprenden cuando se implican en la construcción de un proyecto ‘personalmente significativo’. Aún más si los estudiantes pueden verse más profundamente ligados a su propio proceso de aprendizaje, si están formando o construyendo algo que los demás pueden ver, valorar o incluso integrar en su propia vida” (p.96).

El uso del teléfono móvil en las aulas puede resultar beneficioso para alumnado y profesorado, pues el estudiantado es capaz de desarrollar y mejorar el control de las competencias, como puede ser la lingüística, al mismo tiempo que el profesorado puede poner en prueba diversas metodologías para implementar en las aulas de la forma más eficaz posible. Además, destaca por hacer del estudiantado los protagonistas de su propio proceso de aprendizaje (Morduchowicz, 2013).

3.2.2 Uso de la gamificación en las aulas

Tratando de dar respuesta a qué motiva a la joven ciudadanía, Gil y Prieto (2019) opinan que:

Este sector de la sociedad presente vive por las redes sociales y para estas, interactuando de forma continuada y descubriéndose en el mundo como una ciudadanía hiperconectada que se encamina hacia un futuro asombroso a nivel de comunicación. A este alumnado digital el sistema educativo debe responder con el gran reto para motivarlo. (Gil y Prieto, 2019, p. 93).

Además, citando a Sánchez (2010), señalan que los juegos o el aprendizaje comparten el “afán de superación, la práctica y el entrenamiento que conducen al aumento de habilidades o capacidades” (p.108).

Asimismo, citando a Foncubierta y Rodríguez (2014), asegura que “el uso de la tecnología y, más concretamente desde el ámbito de la gamificación en el aprendizaje, es una realidad y favorece dos aspectos fundamentales de los procesos educativos actuales”. Por ello, se proponen los videojuegos serios como alternativa en el aula.

Los videojuegos serios se centran exclusivamente en el aprendizaje, relegando el aspecto lúdico. Es un tipo de juego en el que la educación y la formación son los principales objetivos, y no el entretenimiento del/de la jugador/a (Calvo, 2018). Lo que significa que el alumnado tendrá la posibilidad de trabajar desde el aula, con plataformas diseñadas exclusivamente para su uso educativo.

Además, los juegos se presentan como prácticas innovadoras que mejoran la implicación del alumnado en las aulas. Por ello, el uso de la gamificación se convierte en un aspecto fundamental para la mejoría de la motivación intrínseca y extrínseca del alumnado, tratando de beneficiar también el aprendizaje en el aula y no solo la participación (Calvo, 2018).

Gutiérrez *et al* (2011), citando a Marques (2007), afirman que el uso de las TIC es beneficioso debido a tres razones: “la innovación metodológica, la alfabetización digital y la productividad” (p.1). Por otra parte, otro de los aspectos fundamentales para que la gamificación sea efectiva, es la implementación, a su vez, del trabajo en equipo. El trabajo colaborativo, en primer lugar, definido como la “filosofía que implica trabajar, construir, aprender, cambiar y mejorar, pero juntos” (p.6). En segundo lugar, el trabajo cooperativo, entendido como el fomento de la creación de grupos reducidos en los que el alumnado trabaja conjuntamente para el beneficio del grupo, teniendo como resultado un proyecto de innovación.

Estos métodos de trabajo son necesarios para desarrollar el conocimiento mutuo de los componentes del grupo, la responsabilidad individual, permitiendo al alumno/a gestionar su propio trabajo y rol, el liderazgo compartido por el grupo y el único objetivo de aprender (Gutiérrez *et al*, 2011).

Tal y como señalan Sans, Martínez y Pernas (2010), siendo citados por Gutiérrez *et al* (2011), “la introducción de herramientas tecnológicas para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje es insuficiente si no se produce en el contexto de una formulación metodológica global”, lo que significa que existe un aumento de autonomía y una mejora de las competencias. Además, aseguran también que el trabajo en grupo afecta

positivamente al “plano cognitivo, afectivo y social, a través de redes de aprendizaje colaborativo que se generan” (p.7).

Por ello, se trata de incorporar las TIC en las aulas, a través de los videojuegos serios, para poder así iniciar al alumnado en videojuegos totalmente diferentes a los que están acostumbrados/as a utilizar en su día a día, y en torno al trabajo en equipo, desarrollando capacidades y habilidades como el trabajo en equipo, la empatía, la solidaridad, etc.

Para tratar de investigar sobre las ideas aportadas en esta sección, se explicará, a continuación, el método de investigación que se ha seguido para este proyecto.

4. Método de investigación

En lo que respecta al método de investigación, cabe mencionar que se seguirá el método de investigación-acción. Para ello, se presentará un problema, seguido de un plan para resolverlo a través del análisis de diferentes contextos y, tras una reflexión o análisis, se llegará a una conclusión y propuesta de mejora (Waddell, 2017).

Según Vidal y Rivera (2007), Kurt Lewin fue la primera persona en hacer referencia al término investigación-acción, siendo conocido como un biólogo, psicólogo y médico alemán, entre otras cosas. Lewin afirma que para investigar es necesario indagar sobre la aplicación práctica de lo que se está investigando, por lo que además considera que es imposible “conocer el conocimiento humano fuera de su entorno y su ambiente” (p.1). Para llevar a cabo este método en cualquier proyecto de investigación, el contexto en el que se encuentra el alumnado es primordial que sea analizado, para poder así mostrar los aspectos mejorables en la realidad en el aula.

¿Qué se entiende, entonces, por investigación-acción? Vidal y Rivera (2007) la definen como “una forma de indagación introspectiva colectiva emprendida por participantes sociales con objeto de mejorar la racionalidad y la justicia de sus prácticas sociales o educativas, así como su comprensión de esas prácticas y de las situaciones en que éstas tienen lugar” (p. 1).

Es por ello que cabe precisar la relevancia de vincular el estudio del problema, es decir, la investigación como tal, al contexto que se estudia, para poder así lograr cambios sociales y conocimientos nuevos. Para ello, el proceso de investigación-acción consta de las siguientes fases: en primer lugar encontramos la “insatisfacción con el actual estado de las cosas”, seguidamente la “identificación de un área problemática” para la consecuente “identificación de un problema específico a ser resuelto mediante la acción”, la “formulación de varias hipótesis”, la “selección de una hipótesis”, la “ejecución de la acción para comprobar la hipótesis”, la “evaluación de los efectos de la acción” y, finalmente, si cabe, la “generalización” (Vidal y Rivera, 2007, p. 1).

Vidal y Rivera (2007), citando a Lawrence Stenhouse (1991), tratan la importancia de seguir este proceso debido a su apta aplicación al currículo, por ser “un instrumento potente e inmediato para la transformación de la enseñanza” (p. 1).

El problema planteado, como ya se ha expuesto, será el de investigar si realmente se está innovando o no en las aulas de inglés a través de las herramientas TIC que están siendo utilizadas. El plan diseñado para dar solución al problema ha sido la creación de diversos cuestionarios que serán explicados en este apartado, los cuales han sido creados para investigar sobre el uso de la tecnología en diferentes contextos y a diferentes sectores tratando de averiguar si el problema estudiado se vive de igual modo en todos los hogares, y si se percibe de la misma manera por alumnado y profesorado.

Es de vital importancia mencionar que la metodología a seguir para la realización de este proyecto se ha visto gravemente afectada debido a la situación de alerta sanitaria que se está viviendo actualmente. Antes del cierre de los centros educativos por el peligro que supone el coronavirus, el planteamiento de este trabajo iba a estar centrado en el análisis de datos obtenidos por parte del alumnado del IES Teobaldo Power, en Santa Cruz de Tenerife, centro donde se realizarían las prácticas externas, externas, cuyo comienzo estaba previsto para el 30 de marzo y que se vieron canceladas en su modalidad presencial.

Tratando de que esto no afectase a la correcta realización del proyecto, se han buscado diferentes alternativas para poder realizar el planteamiento de este trabajo de la misma forma que estaba prevista antes de la aparición de la pandemia. Finalmente, los cuestionarios fueron realizados al equipo docente del Departamento de inglés (pertenecientes al Luther King de La Laguna (en San Benito) y el IES Luis Diego Cuscoy (en Cabo Blanco)), y al alumnado (perteneciente al curso de 2º de Bachillerato del Luther King antes mencionado).

La elección de estos centros para la distribución de los tres cuestionarios ha sido debido a que, tal y como se mencionó en la justificación, realicé mis prácticas externas del grado en el Luther King de La Laguna, por lo que pude ponerme en contacto con la profesora de inglés que tutorizó mis prácticas. De este modo, ella ha sido la encargada de hacer llegar los cuestionarios al profesorado de inglés y al alumnado de segundo de bachillerato a través del aula virtual de la asignatura. Por otra parte, la elección del IES Luis Diego Cuscoy se debe a que es el centro en el que estudié y del cual también conocía a la mayoría del equipo docente. Los cuestionarios han estado abiertos en un período de aproximadamente las 2 últimas semanas del mes de abril, en las cuáles se han ido obteniendo respuestas de forma gradual.

Como se especificó tanto en la justificación como en el marco teórico, el problema central que tratamos de investigar y analizar en este trabajo es el de la innovación. De este modo, se trata de dar respuesta a qué es la innovación y cuál es el impacto en el alumnado del uso de las herramientas TIC dentro de las aulas y, más concretamente, del aula de inglés. También se pretende estudiar si realmente se está innovando o no con el uso que se hace de las herramientas TIC en la actualidad. Para poder encontrar una respuesta clara, se han decidido realizar tres cuestionarios; dos para el alumnado y uno para el profesorado del Departamento de inglés. Esta decisión de dar una información triangulada, desde las perspectivas del alumnado en el hogar, el alumnado en las aulas y el profesorado, se debe a la necesidad de conocer el problema desde diferentes puntos de vista para intentar así encontrar una solución a cómo innovar en las aulas.

El primer cuestionario a realizar por el alumnado estudia el uso de la tecnología fuera del centro educativo, con el fin de averiguar si la tecnología contribuye o no a la pérdida de interés por las asignaturas del currículo que se enseñan en los centros. De este modo, se trata de obtener respuestas sobre los hábitos y costumbres que tiene el alumnado una vez abandona el centro, y sobre las medidas o restricciones (en caso de que las haya) que sus familias les imponen ante el uso de la tecnología. Finalmente, los resultados obtenidos han sido de 89 participantes.

El segundo cuestionario, con 68 respuestas, trata sobre el uso de la tecnología dentro del aula de inglés, donde se indaga sobre la metodología utilizada en las aulas en torno a la tecnología, proponiéndoles también trabajar con las redes sociales en las aulas para poder así llevar el uso del inglés a la familiarización del mismo con su día a día.

El tercer y último cuestionario, enfocado al profesorado, trata sobre la obtención de datos acerca de las herramientas que usa el equipo docente de la asignatura de inglés dentro del aula, así como su eficiencia, su opinión sobre las medidas que consideran necesarias implementar, o conocer el motivo por el cual hacen uso de herramientas TIC en el aula. En lo que respecta al profesorado, 6 docentes de cada centro, el Luther King y el Luis Diego Cuscoy, han respondido al cuestionario sobre el uso que hacen de la tecnología dentro del aula, obteniendo un total de 14 respuestas entre ambos departamentos.

Cabe mencionar que los tres cuestionarios han sido desarrollados siguiendo el mismo método, a través del cual se pretende obtener datos cuantitativos y

cualitativos. Cuantitativos porque se pretende recabar información numérica a través de preguntas cerradas de tipo selección múltiple o escalas de Likert, en las cuales se ha tenido que elegir entre opciones que varían de “nada de acuerdo” a “muy de acuerdo”, y cualitativos porque se incluyen preguntas abiertas que permiten a los participantes expresar libremente sus opiniones y experiencias.

5. Análisis de datos

5.1. Análisis de datos del alumnado

5.1.1 Uso de las TIC fuera del ámbito escolar

El primer cuestionario trata sobre el uso de la tecnología fuera del centro educativo (adjunto en el anexo 9.1), y ha sido realizado por el estudiantado de 2º de Bachillerato, de entre 16 y 18 años de edad. En total, se han obtenido 89 respuestas por parte del alumnado, lo que implica que varios cursos de bachillerato del Luther King de La Laguna han participado en los cuestionarios.

En este formulario, se pretende indagar sobre el uso de las redes sociales o de diferentes videojuegos en los hogares, una vez el alumnado abandona el centro educativo. El objetivo, además, es el de conocer cuántas horas le dedica el alumnado a las TIC y de qué aplicaciones hace uso, tratando de averiguar si un uso excesivo en los hogares afecta directamente al rendimiento en las aulas, o si, por el contrario, el alumnado es capaz de limitar su uso para priorizar los estudios (especialmente en un curso tan determinante como es el de 2º de Bachillerato). Conocer al alumnado, además, especialmente en lo que respecta a la tecnología, puede resultar beneficioso a la hora de diseñar las actividades para el aula, pues cabe la posibilidad de que haya una mayor implicación por parte de los/las alumnos/as.

Ante la pregunta de si suelen usar o no algún tipo de red social o videojuego tras el período lectivo, como era de esperar, un 95.5% del alumnado ha respondido que, efectivamente, sí que hacen uso constante de la tecnología y, sobre todo, de las redes sociales. Solo un 4.5%, lo que equivale a 4 estudiantes, han respondido que no hacen uso de ningún tipo de dispositivo electrónico. De este modo, las respuestas de alumnado que admite jugar a videojuegos coincide, en gran medida, en hacer uso de juegos centrados en un ámbito más deportivo, como pueden ser el Gran Turismo Sport, el NBA 2020, Rocket League, etc., o juegos considerados como “violentos” o de supervivencia debido a su naturaleza bélica, como pueden ser: Call of Duty, ARK Survival Evolved, Overwatch, Apex Legends, etc. También hacen uso de juegos de estrategia como el League of Legends y el Muse Dash, o juegos de rol de acción como el Kingdom Hearts. Entre todos ellos, se encuentran también juegos de simulación social y estrategia como

Los Sims 4 o de construcción, creación y lucha como el Minecraft o el Fortnite. Cabe mencionar, además, que la mayoría de los juegos previamente mencionados tienen en común el modo de juego, pues varía de un jugador a multijugador, siendo más habitual este último. El alumnado que hace uso de videojuegos vía teléfono móvil, afirma hacer uso del Clash Royale, Preguntados (similar al trivial), Parchis Star o de juegos como Homescapes.

A continuación, se adjunta una de las gráficas que muestra las redes sociales más demandadas por los/las adolescentes:

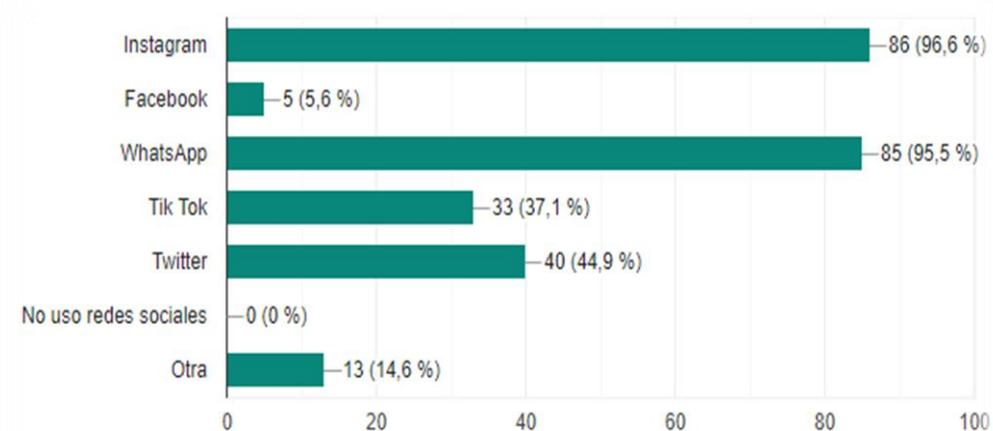


Figura 1: Gráfica de las redes sociales más demandadas por los adolescentes

En este caso, se observa una mayor demanda de la red social Instagram, con un porcentaje de 96.6%, seguida por WhatsApp, con un 95.5%. Twitter, con un 44.9%, Tik Tok, con un 37.1% y Facebook, con un 5.6%, han sido las menos votadas por el alumnado. Tal y como se preveía, ningún votante ha afirmado no usar redes sociales, por lo que se demuestra el gran auge que estas tienen en la actualidad, especialmente entre la población más joven. Por otra parte, ha habido un 14.6% de los/las participantes que han asegurado utilizar otras redes, las cuales han especificado posteriormente de forma escrita, y las cuales son: Youtube, Snapchat, Pinterest o Tumblr, en las cuales los/las adolescentes encuentran contenido adaptado a sus gustos, o aplicaciones que les permiten hacer llamadas y vídeo llamadas con sus contactos como pueden ser Discord, Duo, Reddit y Twitch.

Sin embargo, la repercusión de las redes sociales no depende única y exclusivamente de las aplicaciones utilizadas, sino también de las horas que cada persona

le dedique a cada una de ellas de forma individual. Es por ello que una de las preguntas a las que tenía que responder el alumnado era sobre el igual o desigual consumo de las redes sociales durante la semana y los fines de semana. Ante esta pregunta, la mayoría del alumnado coincide en que las horas dedicadas durante la semana varían de entre 2 a 8 horas cada día, y los fines de semana de 7 a 9 horas diarias; lo que supone una gran cantidad de horas si tenemos en cuenta que durante la semana se encuentran casi la mitad del día en los centros educativos. Cito textualmente una de las personas que afirmó que su consumo es “mayor del que debería” y que, actualmente, en cuarentena hace un uso diario de “9 horas y 22 minutos”. Este aporte tan exacto de las horas consumidas se debe a que, muchos dispositivos y redes sociales han incluido una función conocida como “tu actividad” en la que se le permite al usuario conocer cuántas horas dedica a ciertas redes sociales o aplicaciones. Además, varios alumnos han afirmado que “entre semana pueden ser mínimo 4 horas, ya sea para estudiar o no, y el fin de semana igual, por lo tanto no hay diferencia”; haciendo referencia al uso de las redes sociales como aplicaciones complementarias para el estudio. No cabe duda de que, utilizadas para el estudio o simplemente como entretenimiento, las redes sociales se usan en demasía, especialmente en un período en el que se encuentran con la actividad lectiva de por medio.

Se adjunta, a continuación, una gráfica que muestra únicamente las horas que se le dedican a las redes sociales durante el día:

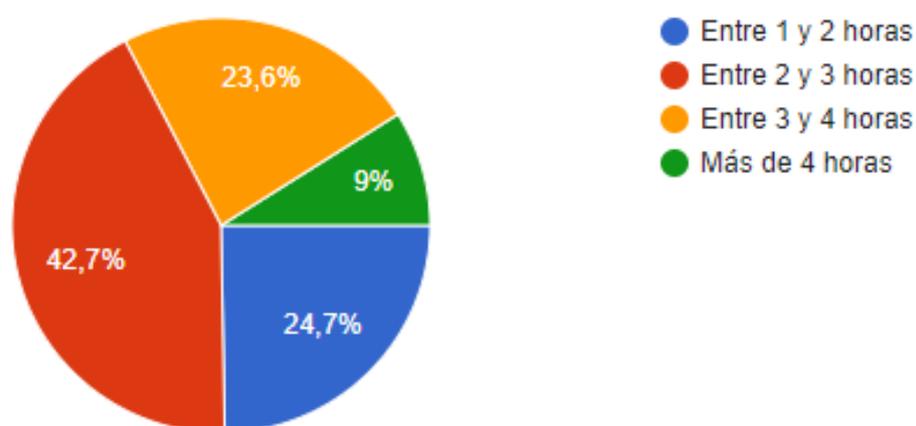


Figura 2: Gráfica de las horas dedicadas a las redes sociales

A este tenor y por el consumo excesivo de contenido digital, otra de las cuestiones a conocer es el motivo por el cual dejan de utilizar las pantallas. Por lo tanto se les formuló la siguiente pregunta: “Cuando dejas de jugar o de usar el móvil, ¿a qué se debe?”:

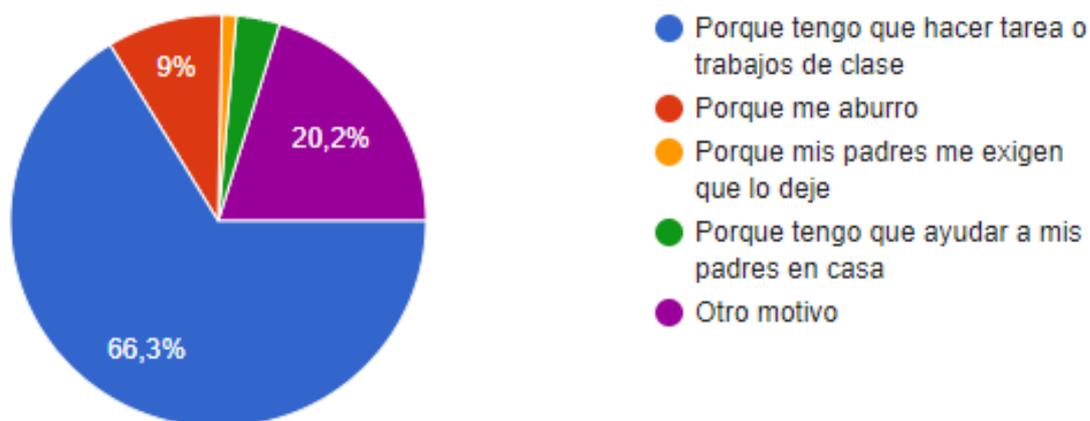


Figura 3: Gráfica del motivo por el que el alumnado deja de usar la tecnología

En esta gráfica se observan los resultados obtenidos, los cuáles indican que únicamente un estudiante abandona las redes sociales y los videojuegos debido a que sus padres le exigen que lo deje (1.1% de los resultados). El resto de sus compañeros/as, en su gran mayoría, afirma que se debe a la obligación de realizar tarea y estudiar (un 66.3%), seguido de un 20.2%, que afirma que se debe a “otros motivos” que se expondrán a continuación, y solo un 9% del alumnado considera que le resulta aburrido y monótono el uso de la tecnología. El porcentaje restante, equivalente a un 3.4% y que supone un total de 3 alumnos, concluye que debe dejar de lado el uso de estos pasatiempos ya que deben contribuir en las labores del hogar.

Algunos alumnos pertenecientes al 20.2% escriben lo siguiente: “me encantan los videojuegos, pero no quiero perder todo mi tiempo en ellos, y es importante hacer otras cosas como ejercitarse o cocinar”. Otro/a afirma que, debido a los estudios, “no tengo tanto tiempo para gastarlo jugando”. Una de las respuestas más notorias ha sido la siguiente: “porque no voy a estar todo el día con el móvil. Es como la televisión, entretenimiento pero no para estar todo el día (a pesar de que puede cambiar dependiendo del día)”. Además, hubo una sola persona la que comentó que, debido a las actividades extraescolares, en muchas ocasiones se ve en la necesidad de apartar la tecnología y atender sus obligaciones.

Los/las tutores/as legales del alumnado forman un papel protagonista en el uso que sus hijos e hijas hagan de la tecnología. Por ello, se les ha preguntado, también, sobre la opinión o restricciones que sus padres y madres les imponen al alumnado en lo que a ello respecta:



Figura 4: Gráfica sobre la opinión y posible restricción de los padres y las madres ante el uso de las TIC

Un 27% del alumnado afirma que sus familias les imponen ciertas limitaciones ante el uso de los dispositivos tecnológicos. Sin embargo, otra gran mayoría, un 23.6%, expresa que no se les prohíbe el uso, mientras que el 18% que ha marcado la casilla “otro”, añade, posteriormente, que los padres y las madres se muestran indiferentes ante el uso que sus hijos e hijas hagan de la tecnología, pues la mayoría, a pesar de pedir a los hijos e hijas un mayor control (14.6%), también hacen uso de las redes sociales (13.5%). Una persona afirmó que “son indiferentes siempre y cuando yo sea capaz de controlarlo”.

Torrecilla *et al* (2017), citando a Bradley (1995), Rodrigo (1998) y Palacios (1998), afirma que los padres y las madres son los responsables de diseñar el ambiente en el que sus hijos realizan sus actividades cotidianas. De este modo, pone como ejemplo el manejo de los servicios digitales y el fomento de la autorregulación de los/las menores. Además, citando a Martín-Barbero (1987) y a Orozco-Gómez (1996), añade que:

En el hogar como contexto de recepción multipantalla, la mediación familiar la entendemos como instancia cultural desde donde los menores producen y se apropian de los sentidos y significaciones de los nuevos procesos comunicativos y que configura tanto la interacción con los nuevos medios –consumo y producción- como la creación del sentido de la interacción. (p. 98)

Mientras que hay tutores/as legales que consideran que prohibir a sus hijos e hijas el consumo que cada uno decida hacer de la tecnología es perjudicial, pues cohibe la

autonomía de los niños, también existen padres y madres que consideran que es necesario y beneficioso establecer unas normas de uso de las pantallas en los hogares, especialmente para regular la cantidad de horas de consumo por parte de sus hijos/as. Muchos menores, especialmente alumnado comprendido entre las etapas de primaria y finales de secundaria, se encuentran expuestos a la tecnología tanto en los centros educativos como en los hogares, y esta forma de vida enfocada única y exclusivamente a las pantallas llega a suponer grandes problemas en cuanto al rendimiento del alumnado en las aulas (Torrecilla *et al*, 2017).

Sin embargo, Álvarez *et al* (2013) señala que “las actitudes y dimensiones de los padres difieren según su edad y educación”, lo que significa que la percepción que cada padre o madre tenga en torno a la tecnología, desde la creación de normas para limitar su uso a la prohibición de las pantallas en los hogares, depende del grado de proximidad a las TIC que estos hayan experimentado a lo largo de sus vidas. Probablemente, los padres y madres jóvenes que han nacido ya en una generación tecnológica, pongan menos restricciones en cuanto al uso de la tecnología, pues la entienden y conocen sus beneficios cuando se utiliza de forma correcta y sus inconvenientes cuando no. Los padres de aquellos/as estudiantes que hayan nacido en una época en la que la tecnología no existía como la conocemos en la actualidad, probablemente limiten mucho más su uso en los hogares por el simple hecho de no entenderla o conocerla como una herramienta que puede resultar favorecedora y enriquecedora para el alumnado.

A este tenor, encontramos también que las familias se encuentran condicionadas en cuanto al uso de la tecnología debido a factores como pueden ser la edad de los hijos e hijas que cada unidad familiar posea, el sexo, la titularidad del colegio al que acudan, pues en centros privados se les exige un mayor uso de *tablets* y de herramientas TIC que en los centros públicos, y el estatus socioeconómico de las familias (Torrecilla *et al*, 2017).

Torrecilla *et al* (2017) señala que el WhatsApp es la aplicación que más demanda la población joven:

En secundaria el móvil adquiere una mayor importancia al ser un dispositivo de comunicación no sólo con la familia sino también con el ‘grupo de iguales’. Whatsapp es la principal aplicación para comunicarse entre los estudiantes de secundaria con sus padres, comunicación que se irá intensificando en edades avanzadas. (p.100)

Por ello, Guacho *et al* (2020), propone el uso de WhatsApp en las aulas, tal y como se expuso en el marco teórico. Además, tras realizar una investigación acerca del uso de esta aplicación tanto en el día a día como en la educación, señala que debido a los resultados obtenidos, “se concluyó que WhatsApp es operativa por su facilidad al enviar y recibir información y por el uso sencillo de las funciones brindando a los estudiantes la confianza de usarla para mejorar la fluidez del idioma Inglés” (Guacho et al, 2020, p.9).

El uso generalizado de las redes sociales que se ponen de manifiesto en estos datos se halla en consonancia con González (2018), quien afirma que los adolescentes se introducen a la tecnología porque lo “perciben como imprescindible”. Normalmente, los/las jóvenes que no hacen uso de redes sociales, sufren el riesgo de ser excluidos por sus compañeros/as por ser considerados “raros/as”.

Los/las adolescentes utilizan las redes sociales por muchas razones diferentes, pero el motivo más común es la aceptación. En una generación que destaca por la presencia de tantos nativos digitales, a los/las adolescentes les resulta imprescindible estar rodeados de gente que comparta los mismos gustos y aficiones. La mayoría de las personas encuestadas, un 41.6%, afirma considerarse “algo adicto” a la tecnología, frente a un empate entre “poco adicto” y “muy adicto”, ambos compartiendo un porcentaje del 22.5%, tal y como muestra la siguiente gráfica:

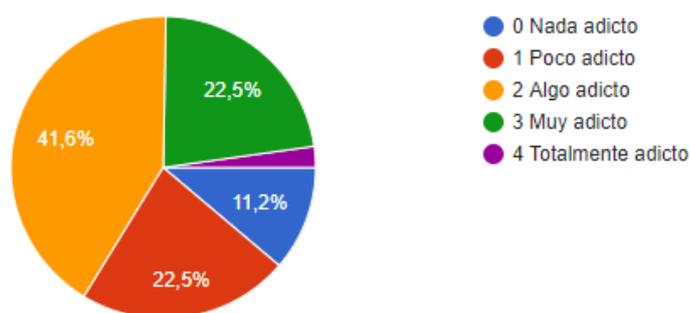


Figura 5: Gráfica sobre la adicción de los/las adolescentes a la tecnología

Esta adicción ha tenido consecuencias a nivel psicológico en los jóvenes, por lo que, ante la pregunta de si les suele generar estrés o ansiedad el uso de redes sociales o videojuegos, la mayoría ha respondido que las redes sociales sí le ocasionan cierto grado

de ansiedad, aunque algunos las utilicen para evadirse. Se ha hecho una selección de las respuestas consideradas más relevantes ante esta cuestión, y son las siguientes: Una de las personas afirma que las redes sociales “no me suelen generar [estrés o ansiedad], ya que cuando me ocurre es principalmente porque llevo ya bastante tiempo usándolas, por lo tanto, paro y descanso” y, siguiendo la misma línea, otra sostiene que “solo si lleva mucho rato”. Otro alumno/a comenta también que las redes les causan “mucho ansiedad al ver que todo el mundo es perfecto ahí y me siento inferior”, y otra que “me genera ansiedad la gente que está en las redes sociales. Las redes como tal, no”. La respuesta que, personalmente, considero un perfecto resumen de todas las anteriores y que, además, es muy realista es la siguiente: “A veces sí, las redes sociales sobre todo, porque te empiezas a comparar con todo el que ves y te enseñan una realidad idealizada que tú también querías. Además, el hecho de estar tan pendiente a ellas, ya que nos lo ponemos como obligación, es agotador”. Por otra parte, las personas que usan los videojuegos aseguran que se estresan y les genera ansiedad el hecho de perder una partida o de que la tecnología no llegue a funcionar de forma correcta, pero que, por lo general, no les causa estrés porque precisamente es una herramienta que usan para despejarse; muchos alumnos/as afirman, además, que usan la tecnología “para liberarme de esa ansiedad”.

En cuanto a la repercusión psicológica del uso de las redes sociales en la adolescencia, FAROS Sant Joan de Déu (2020) afirma que “ser un adolescente es ya bastante difícil, pero las presiones a las que se enfrentan los jóvenes conectados a las redes, son sin duda únicas para esta generación digital”. Además, continúa añadiendo que “sabemos que las redes sociales más populares son fuente de innumerables beneficios y ventajas para sus usuarios, pero también generan efectos secundarios poco saludables”. Entre estos efectos secundarios figuran los problemas de insomnio, y se ha puesto como ejemplo el caso de un niño que presentaba problemas para concebir el sueño, o incluso durante la madrugada, pues el uso del móvil a altas horas de la noche altera el horario de sueño de los/las jóvenes, concluyendo que “uno de cada cinco jóvenes afirma despertarse durante la noche para consultar mensajes en las redes sociales, lo que multiplica por tres el hecho de sentirse cansados en la escuela”; todo ello en comparación con los/las compañeros/as de clase que no utilizan las redes sociales durante la noche.

Con respecto al cuestionario realizado al alumnado, se considera preciso resaltar que el interés de este gira en torno a la obtención de información relativa al grado de manejo e interiorización del uso de herramientas TIC. Todo ello, para tener una idea clara

sobre si el uso o no de recursos TIC es una opción viable y si el alumnado se encuentra lo suficientemente preparado como para conocer y manejar la tecnología dentro de las aulas. Además, cabe resaltar también el hecho de que el estudiantado realice una práctica constante de las TIC en los hogares, pues no solo facilita el aprendizaje de otros idiomas, sino que también resulta beneficioso a la hora de poner en práctica esos conocimientos, sobre el idioma y la tecnología, en el aula. El manejo que el alumnado haga de las TIC en los hogares repercute de forma directa en el consecuente control que se le exige en las aulas. De este modo, un mayor control de la tecnología en el ámbito educativo será, en parte, gracias a la preparación del alumnado de forma autónoma y en horario no lectivo.

En este primer apartado se ha explorado la importancia que las redes sociales y los videojuegos tienen en la vida de los y las jóvenes fuera del ámbito escolar. Es por ello que la cantidad de horas que se le dedican al día por parte del estudiantado es desproporcionada, pues teniendo actividad lectiva de por medio, debería haber una mayor regulación por parte de los/las familiares al uso de las redes. Un aspecto, además, relevante, es el hecho de que algunos alumnos/as afirmen que la tecnología les llega a resultar aburrida o monótona al cabo de cierto tiempo de estar usándolas. Tal y como L'Ecuyer (2012) señaló, esto se puede deber a diversos factores, pero el más preocupante es la realidad de que existe una sobre-exposición a la tecnología, que empuja a las personas a necesitar cada vez más, pues hay una sobre-estimulación de los sentidos. Esto explicaría el motivo por el cual el alumnado concibe como aburridas muchas de las clases en el aula, a pesar de que en ellas se use la tecnología de la mejor forma posible.

Muchos/as familiares confían en el poder de “desintoxicación” de las redes sociales que sus hijos e hijas deben desarrollar, sin ayudarles en el camino, pues la mayoría de los/las tutores/as legales, tal y como muestran las gráficas, también hace un uso constante de la tecnología (ya sea videojuegos o redes sociales). Por ello, Torrecilla *et al* (2017) propuso a los/las tutores/as legales como los/las que deberían ser los principales promotores de la autorregulación de sus hijos e hijas.

Las ideas de Álvarez *et al* (2013) intervienen en este proyecto para señalar que padres y madres perciben la tecnología de forma desigual, pues esto dependería exclusivamente de la época en la que naciesen. Es decir, si los padres y madres de los/las adolescentes, han nacido rodeados de tecnología, habrá, según Álvarez, una mayor adaptación y aceptación de esta en los hogares por parte de los tutores legales, sucediendo lo contrario en unidades familiares en las que los tutores legales no hayan tenido ningún

tipo de contacto con la tecnología. A este tenor, se concluiría que la adaptación por parte de las familias a un mundo tecnológico es más que necesaria, especialmente en una era en la que el dominio de la Competencia Digital destaca en los centros educativos. Esta adaptación debe realizarse siempre y cuando los hijos e hijas realicen un consumo razonable de las tecnologías, las redes sociales y los videojuegos, sabiendo manejar la información y conociendo los peligros y las ventajas de esta.

Como reflexión con respecto al uso debido o indebido de la tecnología en los hogares por parte del alumnado, se considera necesario que tanto tutores/as legales como centros educativos pongan a la disposición del alumnado, más frecuentemente, información sobre los pros y los contras de la tecnología, sobre herramientas educativas necesarias para el desarrollo de competencias y no como pasatiempos, tratando de controlar la actividad digital de sus hijos e hijas, para prevenir así problemas como el ciberbullying (acoso, especialmente psicológico, por las redes sociales o cualquier medio digital), el sexting (intercambio de mensajes sexuales entre personas de diferente o misma edad), el grooming (engaño pederasta), etc.

En lo que respecta al uso de la tecnología, Torrecilla *et al* (2017) señala que WhatsApp es la aplicación más utilizada por la población joven, lo que viene a significar que el uso de esta herramienta en las aulas de 4º de la ESO en adelante, es una opción más que viable para innovar y trasladar el uso del inglés al día a día del alumnado; especialmente en una época en la que el uso de las redes sociales es imprescindible para los/las jóvenes.

En este apartado, se han destacado también los efectos negativos de las redes sociales, de la mano de FAROS Sant Joan de Déu (2020), quien señala que hay jóvenes que incluso alteran el horario del sueño por estar conectados a altas horas de la madrugada, lo que afecta, de forma directa, al rendimiento en las aulas al día siguiente, tal y como se ha mencionado anteriormente. Algunos de los/las adolescentes que han realizado los cuestionarios para este proyecto, han admitido que el uso de la tecnología lo ven como una obligación y que llega a resultar agotador. El mal uso de las redes sociales por parte de este público tan joven, genera trastornos psicológicos como el trastorno de ansiedad o la depresión, todo ello debido a la necesidad de encajar dentro de su grupo de iguales. Esta alta adicción a la perfección se debe, en gran medida, a la percepción que los adolescentes poseen de su grupo de iguales, pues consideran que para

poder encajar en la sociedad, deben destacar por su apariencia, y a la concepción de que deben pertenecer a un grupo para poder definirse. Llegados a este punto, me gustaría volver al rol de los/las tutores/as legales y de los centros, ya que son las principales fuentes de educación que poseen los alumnos y alumnas de estas edades, para que les ayuden a desaprender lo aprendido con respecto a los malos hábitos tecnológicos, y les ayuden a hacer un uso de la tecnología dentro de lo sano y lo normal.

En el siguiente análisis, veremos con más detenimiento cuáles son las opiniones del alumnado en lo que al uso de la tecnología en el aula respecta. Lógicamente, en una generación en la que la sociedad va de la mano con la tecnología, otros ámbitos como la educación deben modernizarse también, del mismo modo que alumnos, alumnas y familias lo hacen. Es por ello preciso indagar en metodologías acertadas y herramientas viables para la mayor eficiencia dentro de las aulas. Veamos a continuación cuáles son las opiniones del alumnado con respecto a esta práctica.

5.1.2. Uso de las TIC dentro del ámbito escolar

Para la adquisición de datos en este segundo cuestionario (adjunto en el anexo 9.2), el alumnado ha tenido que responder a diversas cuestiones referentes al uso de las herramientas TIC dentro del aula y en el ámbito escolar, a diferencia del primer cuestionario, el cual se centra en el uso de la tecnología en el hogar. Es en este cuestionario donde el alumnado ha respondido preguntas sobre las herramientas y aplicaciones utilizadas por el profesorado en el aula de inglés, además de aclarar cómo les gustaría que fuesen las sesiones y con qué aplicaciones o juegos les gustaría trabajar; haciendo hincapié en los aspectos positivos y negativos de la tecnología o en el control que el profesorado posee sobre los recursos utilizados en el día a día del aula, etc.

Para conocer con qué recursos se trabaja en las aulas, se le ha preguntado al alumnado por medios como Youtube, Google Drive, Aula virtual, Kahoot, Socrative o el uso de películas en el aula, así como la frecuencia con la que usan estas herramientas. Un gran porcentaje del alumnado afirma que el aula virtual es la herramienta que más usan, seguida de Google Drive y la reproducción de películas en el aula. De este modo, las gráficas demuestran que el Kahoot, Youtube o el Socrative no son utilizadas habitualmente dentro del aula con la misma frecuencia:

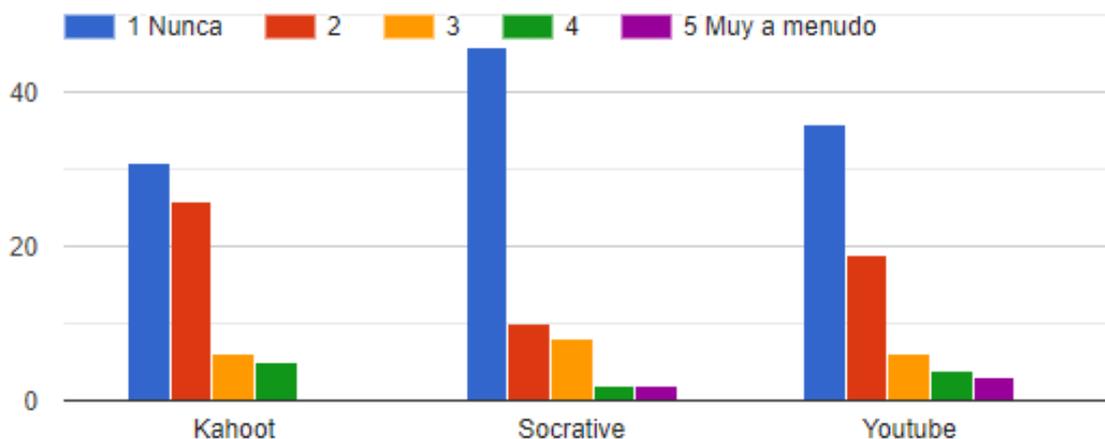


Figura 6: Gráfica sobre el uso de Kahoot, Socrative y Youtube en el aula

Siguiendo esta línea, se le ha permitido al alumnado añadir comentarios acerca de otras herramientas que sí sean usadas en las aulas de inglés, afirmando la mayoría que *Blinklearning* es la aplicación que más frecuenta el profesorado porque, cito textualmente

a uno de los/las alumnos/as, “tenemos los libros ahí y la mayoría del trabajo se hace con el libro”.

Tras intuir que la mayoría de actividades son llevadas a cabo exclusivamente con el uso del libro y siguiendo un método más tradicional, también se le ha propuesto al alumnado opinar sobre la viabilidad del uso de herramientas como las redes sociales, los videojuegos o el WhatsApp en el aula:

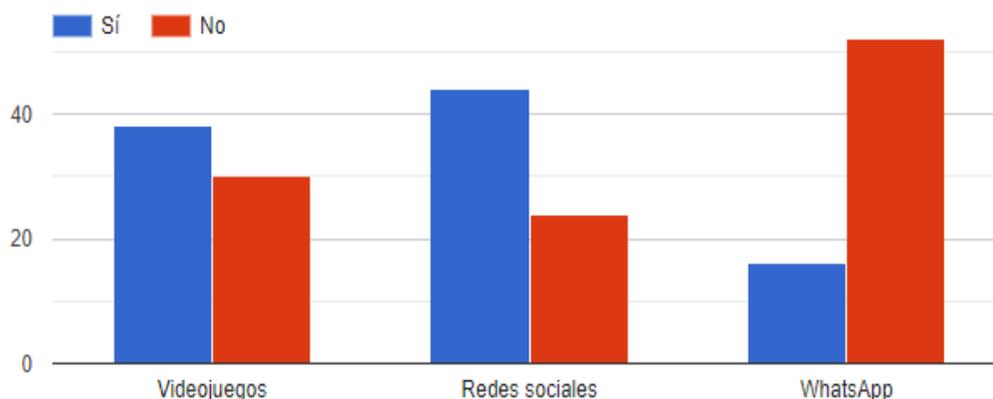


Figura 7: Gráfica sobre el uso de videojuegos, redes sociales y WhatsApp en el aula

Tras preguntarles si consideran posible aprender inglés dentro del aula de esta forma, 44 de los/las participantes han admitido que las redes sociales pueden ser aplicaciones que sí que contribuyan al aprendizaje del inglés, debido a que la mayoría del contenido que consumen se encuentra en esta lengua. Lo mismo sucede con los videojuegos, para los cuales 38 personas han respondido afirmativamente. Con WhatsApp encontramos lo contrario, ya que 52 personas han votado en contra, tal y como se observa en la gráfica. De este modo, se les permitió a los alumnos y alumnas opinar sobre los pros y los contras de la implementación de dichas herramientas en las aulas, para las cuales ha habido respuestas muy variadas.

Empecemos con las opiniones positivas que ha aportado el alumnado acerca de los videojuegos: Un gran porcentaje de alumnos/as ha coincidido en que el uso de videojuegos es viable ya que hay muchos “videojuegos en inglés en los que para tener que pasar de fase tienes que entender el contexto en el que te sitúa”. Además, otra persona afirma que “pueden ser útiles si usamos juegos que requieran leer y entender”. Uno/a de los/las estudiantes apostó por “no videojuegos como tal, pero sí algunos que motiven a hablar inglés con otros compañeros e interactuar más, que no sea solo entrar a clase y hacer actividades escritas, porque no tenemos el nivel que necesitamos para hablar con

los demás de forma oral, y debemos trabajar en ello”. Hay alumnado, por el contrario, que opta por videojuegos pero “tendrían que ser educativos, y que hagan pensar a aquellas personas que los usan. En la inmensa mayoría de los juegos ocurren diálogos muy a menudo, y eso nos ayuda a entender mejor el inglés”. También hay estudiantes que hacen hincapié en la importancia de la comprensión lectora, apostando por “videojuegos basados en cinemáticas donde haya diálogos en inglés y se puedan escoger diversas preguntas para guiar la conversación”. Uno/a de sus compañeros/as sigue su misma línea: “También comunicándonos con personas de alto nivel de inglés y jugando con ellos”. Por último, una persona concluye que “los videojuegos serían complicados de implementar, porque mucha gente se distraería. Pero si se logran usar de manera eficiente pueden mejorar exponencialmente el nivel de los/las alumnos/as”.

Santos (2017), citando a Zyda (2005), afirma que resulta “ineluctable la necesidad de aprovechar las diversas aplicaciones que ofrecen los videojuegos, lo cual es posible gracias a los llamados ‘videojuegos serios’ cuyo propósito principal no es lúdico” destacando su uso en “el sector público, educativo, de la salud, bélico y formativo” (p. 1169).

Se señala, además, que en la “didáctica de la lengua extranjera”, los videojuegos resultan beneficiosos para promover las destrezas comunicativas a nivel general, siendo una herramienta que contribuye al correcto aprendizaje de vocabulario en un idioma extranjero. Es por ello que “sería conveniente proponer al alumnado actividades con los llamados videojuegos serios o los videojuegos en general para intentar que la exposición a la lengua extranjera no se limite al contexto formal de la clase” (Santos, 2017, p. 1173).

De este modo, Santos (2017), tras una encuesta realizada al alumnado del Máster en Profesorado de la Universidad de Málaga, concluye que la preparación del profesorado es de vital importancia si pretenden hacer uso de los videojuegos en el aula. Esto se debe a que para poder utilizar videojuegos serios, deben primero entender su función y conocerlos para poder así hacerlos llegar al alumnado. Una vez más, la formación del profesorado en cuanto a las tecnologías es primordial para la implementación de la misma como herramientas innovadoras en el aula. Este estudio fue llevado a cabo a hombres y mujeres, entrevistando a un 60% del alumnado de la Universidad de Málaga que hace uso diario de videojuegos son de género masculino. Lo que implica que hay una menor demanda, entre las personas encuestadas, por parte de las mujeres, pues estas no utilizan los videojuegos en su día a día. Lo que Santos (2017) señala es la necesidad de manejar

las herramientas que el profesorado pretende usar con el alumnado, independientemente del género, considerando que para que el estudiantado aprenda de forma eficiente debe ser enseñado de forma eficaz. La formación inicial del profesorado es, en estos casos, un aspecto que no debe ser subestimado.

Por otra parte, los comentarios positivos acerca del uso de las redes sociales o WhatsApp siguen la misma línea y la mayoría del alumnado coincide en que “mediante WhatsApp se podría simular una situación real de conversación entre los alumnos, así se mejoraría la habilidad de chatear con personas en inglés” o “con el uso de conversaciones o retransmisiones”, considerando las clases, en este hipotético caso, más “amenas, originales, interactivas y dinámicas”. Uno/a de los/las estudiantes afirma que “en cuanto a redes sociales, cabría la posibilidad de crear un foro para dar opiniones personales y generar debate”. Concluyendo que “como todas estas opciones generan interés por parte del alumnado, es más productivo hacer uso de ellas”; de este modo, “numerosos recursos interactivos transmiten la idea de competitividad sana, la cual fomentaría el estudio”.

Sin duda alguna, la forma más factible de aprender un idioma es con su práctica diaria, ya sea de forma oral o escrita, o a través de comprensión auditiva (como puede ser el consumo de contenido en inglés como películas y vídeos que permitan al alumnado acceder a una gran variedad de acentos para su familiarización). Tal y como afirma el alumnado, este tipo de actividades son atractivas, pues promueven la competitividad para aprender el idioma y no para desvalorizarse o subestimarse entre compañeros/as.

Ante la propuesta de la creación de un foro o de un debate por parte del alumnado, una propuesta de actividades sería la de hacer una selección de temas y, tras una votación, elegir uno por mayoría. Tras ello, la clase se dividiría en dos grupos, a favor y en contra, contando cada grupo con 3 vocales. De esta forma, se podría comenzar una búsqueda de información que durase de 2 a 3 sesiones, en las cuales cada grupo prepare sus argumentos para tratar de ganar al equipo contrario, todo ello en inglés. Este tipo de actividades mejora la implicación del alumnado en el aula, pues resulta ser una propuesta diferente a lo que el alumnado está acostumbrado. Además, permite a los/las estudiantes aprender a manejar la información y a ser críticos con lo que encuentran en internet, haciendo una selección del material que cada grupo considere necesario. Por otra parte, favorece también el trabajo en equipo y el apoyo entre compañeros/as, pues destaca por ser un trabajo colaborativo.

El uso de la tecnología está únicamente presente en el proceso de búsqueda de información, en caso de que usen internet y no libros, por lo que es una actividad que puede ser implementada en las aulas una vez por trimestre, estudiando el avance del alumnado en cuanto al dominio del idioma y el control del vocabulario y la gramática.

Sin embargo, no todo el estudiantado opina de forma positiva ante la posibilidad de implementar estas tres herramientas en el aula. La mayoría de los que lo consideran, cito textualmente, “inviabile”, se justifican afirmando que no creen que “funcionase dentro del aula, es más bien como un trabajo individual desde casa para aprender más”; añadiendo que “el WhatsApp y las redes sociales no serían muy útiles”. Otros alumnos/as simplemente afirman que no les parece buena opción ya que deben prepararse para la EBAU.

El uso de WhatsApp en las aulas a través de grupos en los que el alumnado se comunique únicamente en inglés, aunque resulta una idea atractiva para los/las estudiantes, es una opción viable para realizar con grupos de primero de bachillerato o cuarto de la ESO, pues son alumnos de mayor edad y, por ende, probablemente se tomarían este tipo de actividades seriamente y con el objetivo de aprender. Esto implica, además, que al ser mayores, es probable que la mayoría disponga ya de sus propios teléfonos móviles. El hecho de utilizar el WhatsApp como una herramienta voluntaria en el aula y no obligatoria sería lo más viable, pues no todos los alumnos y alumnas consideran beneficioso su uso en las aulas, tal y como se ha observado en las gráficas. Además, tal y como señala el alumnado, para segundo de bachillerato no es una opción factible, pues en el transcurso del año se dedican a practicar exámenes tipo EBAU, y el equipo docente no siempre dispone del tiempo necesario para introducir nuevas herramientas, especialmente porque el alumnado se encuentra desbordado de contenido a esas alturas de su etapa educativa. A este tenor, no cabe duda que la mejor opción para ellos sería tratar de utilizar el inglés para comunicarse con sus compañeros/as, tratando de practicarlo y mejorarlo. Sin embargo, en caso de no llevarse a cabo esta práctica en el aula, ya sea porque el alumnado se siente retraído, o por cualquier otra razón, hay aplicaciones de teléfono móvil como HelloTalk, en las cuales participan personas de todo el mundo con el único objetivo de practicar idiomas, comunicándose a través de un chat, y en el cual se le permite al usuario reproducir los mensajes escritos para escuchar la pronunciación, o hacer correcciones por parte de personas nativas para el correcto uso de las expresiones y la pronunciación de la lengua. Cabe mencionar, además, que son

aplicaciones completamente seguras y con profesionales, por lo que no supondría ningún inconveniente el uso de aplicaciones de este tipo por un público menor de edad, siempre y cuando los/las tutores/as legales den su consentimiento.

Siguiendo esta línea, el uso de herramientas innovadoras o más motivadoras que las tradicionales trae consigo un control por parte del equipo docente. Por ello, la preparación del profesorado es esencial para la correcta implementación de nuevo material, por lo que se le ha preguntado al alumnado sobre su opinión acerca del manejo que tienen los/las docentes de la tecnología que utilizan en el aula:



Figura 8: Gráfica de los conocimientos sobre las TIC que posee el profesorado

Tal y como se aprecia en este gráfico, la mayoría del alumnado, con un porcentaje de un 27.9%, opina que el equipo docente utiliza las TIC con mucha dificultad. Un 26.5% afirma que tienen que mejorar o usar aplicaciones diferentes y un 13.2% coincide con que las herramientas utilizadas les entorpecen en el proceso de aprendizaje. Únicamente un 19.1% considera que el profesorado tiene bastante control sobre la tecnología usada en las aulas. El 8.8% restante ha añadido, posteriormente, que “depende mucho del profesor, pues hay algunos que lo utilizan con mayor facilidad y otros a los que les cuesta mucho. En ocasiones les ayudamos cuando lo necesitan”. Un/a alumno/a opina que “hay una diferencia en el nivel de control de la tecnología entre los profesores, porque hay algunos que saben mucho y les es sencillo. Sin embargo, también los hay que les cuesta mucho pero las usan de todos modos. Por lo general, las controlan en menor medida que nosotros”. Uno/a de sus compañeros/as concluye que el escaso control por parte del profesorado se debe a la “costumbre de trabajar solo con libros”.

El hecho de que exista profesorado que haga un menor uso de la tecnología en el aula y apueste por el método tradicional se deba a diversos factores. Desde la falta de

tiempo y el exceso del temario, hasta la rapidez en el método de enseñanza; pues en muchas ocasiones la tecnología tiende a entorpecer más que a beneficiar.

Si sumamos los porcentajes del alumnado que considera que es necesario un mayor control, por parte del profesorado, de los recursos tecnológicos, o que las herramientas utilizadas deben mejorar, obtendríamos un 67.6% de alumnos y alumnas que opinan que la tecnología entorpece más de lo que beneficia. Por ello se ha invitado a dar su opinión acerca de los aspectos que considerasen positivos y negativos sobre el uso de las TIC para la enseñanza del inglés. Veamos las respuestas positivas. Por lo general, los aspectos favorables que destaca el alumnado ante el uso de la tecnología son el dinamismo, la interactividad y el interés que genera entre los/las adolescentes. Además, afirman que el uso de películas o vídeos en las clases les permite “mejorar y entender más el acento de otras personas que no sean tu profesor o profesora”, añadiendo que “por ejemplo, ver películas o series en inglés es una opción más llevadera que los *listenings* de clase y nos pueden llegar a interesar más”. Tres alumnos apuestan por el uso de la tecnología debido a que mejora “la lectura, la escucha y la comprensión de la lengua en ámbitos cotidianos ya que hay variedad de actividades y tienes la posibilidad de contactar con nativos desde clase”. Asimismo, también consideran que las TIC ofrecen una gran variedad de opciones en lo que a las presentaciones orales respecta, pues les permite prepararlas de forma diferente y divertida: “en las presentaciones podemos hacer muchas más cosas con la tecnología que con una simple cartulina. Con las aplicaciones del *iPad*, por ejemplo, realizaríamos unas exposiciones más interactivas y atrayentes que no sean solo lo que se muestra en un trozo de papel”. Y, para finalizar, el alumno/a concluye añadiendo que hay mayor facilidad para acceder a una gran cantidad de información y de diccionarios, o simplemente de contenido en inglés: “Además, con los traductores podemos buscar rápido pronunciaciones de palabras o una palabra en concreto que en ese momento no nos sale”.

El uso de la tecnología en la educación, cuando se centra en la búsqueda de información y manejo de vocabulario, puede resultar siendo una herramienta imprescindible para el proceso de aprendizaje del alumnado. Sin embargo, el alumnado debe ser enseñado a pensar de forma crítica con respecto a la información que encuentra.

En cuanto a los aspectos negativos, 5 alumnos/as coinciden en que la tecnología da paso a la distracción y la falta de atención, pero que “también les sucede con otras asignaturas”.

Otro de los inconvenientes que se mencionan es, cito textualmente, “que se tome como un juego y sin la seriedad necesaria, y se pierda el motivo de aprender”. Además, un/una estudiante señala que “es tedioso trabajar todo el rato en lo mismo porque no hacemos otra cosa que escribir, lo cual no es malo, pero solo nos enfocamos en gramática y no tanto en el *speaking*”. Asimismo, los/las jóvenes también mencionan aspectos fundamentales de la metodología del profesorado y la dinámica del aula, aportando que el profesorado “se aprovecha de que está todo digitalizado para acelerar con el temario, además omiten ciertos contenidos” o que “puede llegar a generar problemas un exceso de uso de la tecnología, nunca se debe abandonar por completo el cuaderno y algunos ámbitos de enseñanza tradicional como las tareas”.

Según diversos estudios, el abuso de la tecnología por parte de las personas en la actualidad, especialmente de los y las adolescentes, tiene efectos negativos en el cerebro. De este modo, se destaca el déficit de atención en las clases, la hiperactividad y la disminución en la capacidad de retención de contenidos como síntomas principales del uso de las TIC en exceso y dentro de las aulas (Alarcón, 2015).

El alumnado de 2º de Bachillerato, más concretamente 17 personas, señalan que les gustaría trabajar con juegos como el Kahoot, usar aplicaciones como Netflix o redes sociales como Tik Tok y Twitter para crear debates y hablar de tendencias. También comentan la utilidad de Youtube o Spotify como herramientas de enseñanza a través de la música o de vídeos explicativos de contenido, permitiéndoles “mejorar el *listening*”. Aplicaciones como Genius, las cuales destacan por su contenido musical, son una fuente de vocabulario que permite al alumnado entender, en este caso, las letras de las canciones (en muchas ocasiones explicadas por los/las mismos/as autores/as), mientras la reproducen, contribuyendo al aprendizaje a través de la música.

Sin embargo, a pesar de las ideas que muchos/as aportan, dos alumnos/as añaden que “no depende del recurso sino de la persona” y que “las actividades interactivas y competitivas mejorarían el aprendizaje, ya que la competitividad es una de las mayores motivaciones”, concluyendo que “por ejemplo, con los verbos irregulares, además de hacer los exámenes, si se utilizasen desde el principio juegos o competiciones entre nosotros, nos ayudaría a enfocar las cosas de forma diferente”.

En relación con la pregunta anterior, se les plantea pensar en la posibilidad de dar clases sin usar la tecnología, a lo que el alumnado responde que sí es posible

(aproximadamente 20 personas), siempre primando la práctica del inglés hablado y no escrito, a través de debates sobre “temas de actualidad en inglés para que así practiquemos vocabulario” y “siendo clases 100% orales y de interacción entre profesor/a y alumnado”. Sin embargo, 4 participantes afirman que, aunque es posible, quizás “la capacidad de atención sería reducida” y que sin tecnología “las clases serían poco dinámicas” pero que “depende de la actitud del profesorado”, ya que la mejor opción sería “realizar actividades distintas a las de los libros”.

Por otra parte, se han considerado diversas propuestas del alumnado acerca de las mejoras que se deben implementar en las aulas. De este modo, 5 alumnos/as aseguran que es necesario priorizar la práctica del inglés oral y no escrito, especialmente en cursos como 2º de Bachillerato: “Desde mi punto de vista, con intentar implementar un mayor uso del *speaking* sería mejor, ya que mejora la comunicación y, posteriormente, el inglés”. Los 5 participantes, además, que necesitan centrarse en “el vocabulario y no tanto en aprender gramática, pues el problema está en que las clases de inglés, al haberlo estado estudiando desde pequeños, se nos hacen repetitivas en Bachillerato. Por ello pienso que se deberían utilizar la mayor parte de las clases en realizar actividades diferentes a las que normalmente hacemos cuando enseñan teoría. Además, es muy importante estudiar el uso del idioma enfocado al día a día”. Los/las adolescentes apuestan también por los grupos reducidos en los que se les permita trabajar entre compañeros/as, habiendo más “interactividad con el profesorado” y siendo “grupales, para aprender a manejar las situaciones normales de la vida y no memorizar tantos conceptos”. Ha habido también 3 alumnos/as que han transmitido la importancia de tener a profesorado nativo en las aulas, para mejorar aspectos como la comprensión auditiva y, en caso de no ser posible, la mejoría se podría encontrar con la ayuda de “películas o un *workshop* en el que podamos debatir todos juntos, viendo vídeos y comentándolos o debatiendo sobre algún tema”. Por lo general, el alumnado muestra también su preocupación sobre la realización de la EBAU sin un correcto nivel de comprensión oral, pues consideran que únicamente se hace hincapié en el contenido del examen, olvidando que también deben adquirir un cierto nivel de comprensión oral a lo largo del curso académico. Por ello, 10 estudiantes afirman que sus puntos débiles en cuanto al inglés son, principalmente, la comprensión oral y “la agilidad con el vocabulario”. Los/las mismos/as estudiantes aseguran, además, tener problemas con la gramática, pues en muchas ocasiones les resulta complejo usar los tiempos verbales de forma oral: “realmente aprendes el idioma cuando eres capaz de

pensar en tu cabeza en ese idioma y no en español”. Más tarde, un/a alumno/a añade que el motivo por el que considera que existe esta decadencia en cuanto a la comprensión oral es porque “solo hablas en clase si es necesario, tienes dudas o quieres comentar algo, pero nada más; por lo que debe haber una mayor insistencia en ello”.

Sin embargo, ante estas debilidades, el alumnado también afirma contar con el apoyo del equipo docente. 8 alumnos/as, por un lado, señalan que su profesora les permite acudir a “refuerzos por las tardes para tratar de explicarte tus puntos débiles” y que les “ayudan mucho y les escuchan, siendo todos muy compasivos”; mientras que otras 4 personas añaden que “no lo hacen porque no les pido ayuda, no comento mis problemas con la profesora, pero estoy seguro de que perfectamente podrían ayudar”. Además, un/a alumno/a afirma que le da “vergüenza preguntar porque es sobre cosas básicas” y que “si no se repasa nada desde la base, aunque sea de forma rápida, nunca se va a aprender nada al 100%”.

En cuanto a los videojuegos, el alumnado apuesta por aquellos en los que haya una mayor interacción con personas nativas del inglés, para poder así mantener conversaciones, considerando, además, que la mayoría deben ser videojuegos educativos para mantener el orden en el aula; pues la tecnología, aunque beneficiosa, también promueve la distracción.

Como se ha visto en el marco teórico, una posible mejora podría consistir en la introducción de lo que Santos (2017) denomina “videojuegos serios”, los cuales destacan por su naturaleza no lúdica, y encontrados en áreas como el sector público, educativo, y formativo. Además, dicho autor señala que debería promoverse el uso de estos videojuegos en las aulas para poder así apartar al/ a la alumno/a del uso de la lengua extranjera únicamente en el contexto formal del aula.

La necesidad de trabajar con videojuegos en las aulas, implica que el profesorado deba estar preparado para su uso, teniendo que conocer los videojuegos que demanda el alumnado para poder iniciar la labor docente.

Las gráficas muestran, además, que el alumnado considera viable la opción de trabajar con videojuegos, ya que ello fomenta la competitividad sana y lo consideran de gran importancia para el proceso de aprendizaje. Con las redes sociales, además, podrían generar un debate en torno a ciertos temas, los cuales utilizarían para mejorar el nivel oral del inglés.

WhatsApp ha sido la aplicación menos votada por el alumnado en cuanto a su viabilidad en las aulas, pues muchos comentan que su uso está limitado a un trabajo individual del día a día y no en las aulas. Desgraciadamente, el uso de esta herramienta depende de la edad del alumnado y de si disponen o no de teléfonos móviles, por lo que sería una actividad muy limitada y, además, una fuente de distracción (especialmente para el alumnado más joven). De este modo, se concluye que los videojuegos y las redes sociales son las dos nuevas formas de innovación que podrían barajarse en las aulas, siempre y cuando estén bien planteadas.

En lo que respecta a la realidad del aula, el alumnado señala que el profesorado no posee control sobre las herramientas que suele usar, y que en muchas ocasiones deben ser ayudados por los/las estudiantes. Por ello, Santos (2017) señalaba la importancia de que el profesorado conociese las herramientas tecnológicas con las que pensaba trabajar, de este modo, se ahorrarían explicaciones de última hora.

Por último, el estudiantado considera necesario que se trabaje con personas nativas en las aulas, o con actividades nuevas que no sean las que, tradicionalmente, presente el libro de texto. Muchos/as alumnos y alumnas consideran que sus puntos débiles, como la comprensión oral o el uso de la gramática, deben ser mejorados, especialmente en cursos como 2º de Bachillerato. Por ello, 5 personas afirman que no participa en clase porque les genera cierta vergüenza el hecho de intervenir sin un cierto nivel de inglés. Como alternativa, se puede barajar la opción de diseñar actividades que beneficien la práctica del idioma de forma oral, especialmente en alumnado de bachillerato, pues necesita una mayor preparación para su futura incorporación en el mundo laboral o su inicio como estudiantes en Universidades, Ciclos, F.P., etc. Juegos como el “Pasapalabra” en inglés ayudarían al alumnado a pensar de forma rápida y a practicar vocabulario específico de ciertos temas que cada estudiante, de forma individual o en grupos, desee.

En vista de la situación descrita en este capítulo, sería necesario revisar qué opina el profesorado sobre el uso de la tecnología en las aulas, pues la mayoría del alumnado encuestado se encuentra en desacuerdo con las metodologías utilizadas por el equipo docente. Además, conocidas ya las opiniones del alumnado en ambos cuestionarios, resultaría interesante comprobar los motivos por los cuales los profesores y las profesoras optan por las herramientas que utilizan y no otras. Veamos su opinión en el siguiente apartado.

5.2. Análisis de datos del profesorado

En este cuestionario (adjunto en el anexo 9.3) han contestado 14 miembros del equipo docente del departamento de inglés, de entre 28 y 56 años de edad, y pertenecientes al Luther King de La Laguna y al IES Luis Diego Cuscoy, en Cabo Blanco. Este formulario contiene preguntas para indagar sobre las preferencias del profesorado en el aula, si utilizan más libros que tecnología, más ejercicios de comprensión escrita que oral, o auditiva, etc. Además, se les invita a responder sobre la frecuencia con la que utilizan las TIC en el aula, así como el motivo de su uso y su eficacia. Se les plantea, también, la posibilidad de reflexionar sobre si utilizarían o no herramientas más innovadoras, sobre la predisposición del alumnado ante el uso de la tecnología, la atención a la diversidad con las TIC y las reformas que consideran necesario implementar en las aulas para que el alumnado aprenda las lenguas extranjeras de forma eficiente.

A continuación, adjunto una gráfica sobre la primera cuestión que se le plantea al profesorado. La pregunta es la siguiente: ¿En el aula, prefieres el uso del libro, de diferentes herramientas TIC, de la práctica del inglés oral, etc.?

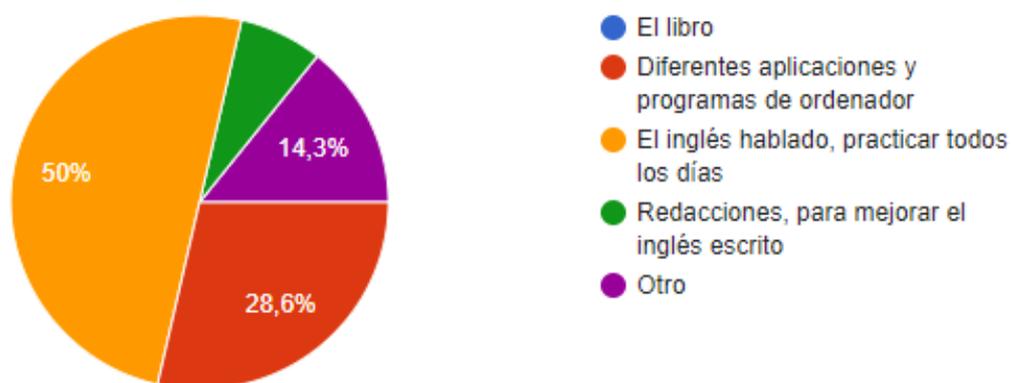


Figura 9: Gráfica de los recursos utilizados por el profesorado en el aula

En esta ocasión, se observa que 7 profesores/as enfatizan la práctica del idioma de forma oral. Un total de 4 profesores/as utiliza herramientas TIC, mientras que solo 1 persona, confirma que utiliza redacciones para mejorar el inglés escrito. Las 2 personas restantes añaden, posteriormente, que prefieren “una unificación de todo lo anterior” y que “se pueden usar varios métodos al mismo tiempo, intercalar los libros con el uso de aplicaciones que refuerzan el estudio”.

Ante la posibilidad de utilizar los recursos de los que se dispone de forma conjunta (es decir, libros y tecnología), se les pregunta por la frecuencia con la que usan la tecnología en el aula:

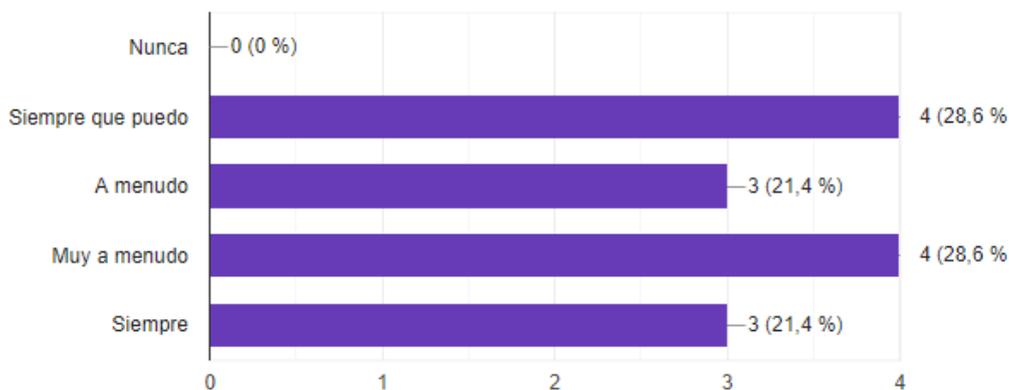


Figura 10: Gráfica sobre la frecuencia con la que el profesorado usa las TIC en el aula

Tal y como se observa en la gráfica, ninguno de los/las docentes prescinde de la tecnología en las aulas, y la mayoría, lo que se traduce en 4 profesores/as, admite que la usa muy a menudo y siempre que pueden, lo que se traduce como un uso habitual y diario de las TIC. Posteriormente, el equipo docente añade que la tecnología es “una herramienta útil” y que en ella encuentran “libros digitales y uno de sus beneficios es que permiten realizar actividades de comprensión oral”. Además, un gran porcentaje argumenta que las TIC “motivan y facilitan la adquisición de conocimientos” al ser “un soporte más ameno, dinámico y motivador, pues fomenta el aprendizaje y el interés del alumnado”. Debido a que muchos alaban la tecnología por “intensificar las destrezas del inglés”, muchos coinciden en que la usan porque “hoy en día la enseñanza no sería posible sin ver vídeos para *listening*, escuchar *reading* leídos en diferentes acentos, etc.”. Si bien se sabe que “los alumnos utilizan la tecnología en todo momento”, la mayoría de los/las docentes afirma que sus centros “se rigen por el aumento de las nuevas tecnologías”, pues “es la herramienta del futuro y casi ya del presente”.

El equipo docente, posteriormente, añade también que, por lo general, hace uso de *Google Classroom*, *Youtube*, *Google Drive*, libros digitales, *Agendaweb*, *Autoenglish*, *Blinklearning*, *Keynote*, y *Breaking News English* para la enseñanza diaria en el aula, mientras que algunos mencionan el uso de *Power Point* y presentaciones para enseñar los

contenidos. De este modo, se les invita a opinar sobre la eficiencia de las herramientas de las cuales hacen uso:

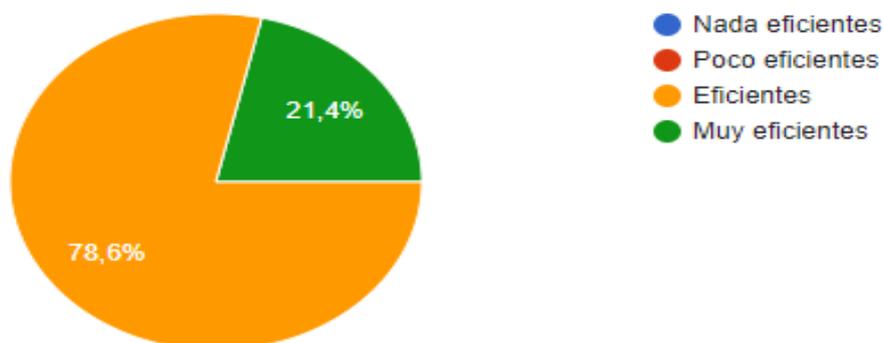


Figura 11: Gráfica sobre la eficiencia de los recursos utilizados por el profesorado

En este caso, 11 miembros del equipo docente aseguran que las herramientas usadas son “eficientes” y 3 consideran “muy eficientes”. Sin embargo, se les plantea también la opción de pensar sobre aplicaciones más eficientes de las cuales puedan disponer en el día a día del aula, a lo que la mayoría responde que sí que hay herramientas más eficientes que las que usan actualmente, pero que “dependerá de lo que se quiera hacer con los/las alumnos/as”. Algunos aseguran que se muestran “esperando” a que se creen mejores aplicaciones que usar y que se necesita “buena conexión de internet en el aula” antes de usar cualquier recurso TIC. Por último, defienden también que el profesorado necesita “más cursos realistas y prácticos para aprender a usar las TIC correcta y productivamente”.

Hasta ahora se le ha preguntado al profesorado la posibilidad de trabajar con herramientas más eficientes, pero también con herramientas más innovadoras. Si en cuanto a la eficiencia el profesorado se ha mostrado positivo, con la innovación la mayoría coincide en que no es posible ser más innovador en las aulas a través de las TIC. Únicamente 3 profesores/as han añadido que “sí, con el uso de *tablets*”, también a través de “la clase online por *Zoom* y *Webex*” y siempre afirmando que “sí, pero solo si fueran útiles para el alumnado (las videoconferencias y las aulas virtuales)”.

Por otra parte, la atención a la diversidad con el uso de las TIC es también un elemento fundamental dentro del aula, pues el material debe ser adaptado para esos/as estudiantes. Uno/a de los/las profesores/as, ante esta cuestión, añade que la tecnología es “un elemento motivador y promueve el autoaprendizaje, facilita la elaboración de

programas de trabajo específicos y facilita la participación de alumnado con discapacidad, ayudando a muchos alumnos/as en el acceso a la información”. Además, 6 profesores afirman que este alumnado “se impone su propio ritmo de aprendizaje y son supervisados por el profesorado”. A pesar de tener que “adaptar ejercicios, añadiendo actividades a alumnos determinados”, aseguran que la tecnología les ofrece una gran variedad de recursos para trabajar desde la inclusividad. Sin embargo, aseguran que la diversidad se atiende de la misma forma con o sin tecnología: “se atiende de la misma forma que como si no estuvieran las TIC. También es verdad que a veces es más fácil porque son alumnos que suelen necesitar más tiempo y con el *iPad* pueden sacar fotos y agilizar el proceso de copiado”. El hecho de que profesores y profesoras vean este proceso de atención a la diversidad a través de la tecnología como “complicado”, aseguran que “haciendo guía y seguimiento constante con actividades y aplicaciones que se adaptan a sus perfiles y material complementario y uso de grupos cooperativos en búsqueda de información”, todo resulta más sencillo.

Sin lugar a dudas, el alumnado, sean cuales sean sus características, se muestra siempre favorable al uso de la tecnología en el aula, y así lo demuestra el profesorado a través de sus respuestas:

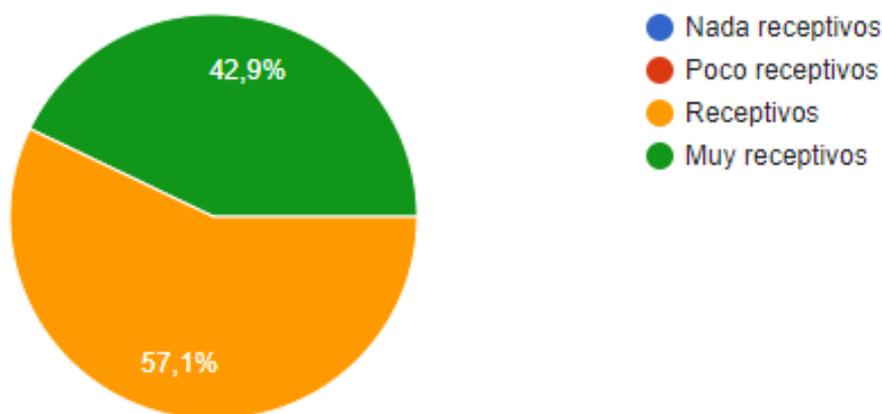


Figura 12: Gráfica sobre la acogida de las TIC por parte del alumnado

En esta gráfica observamos que 8 miembros del equipo docente afirman que el alumnado se encuentra “receptivo/a” ante el uso de las TIC, y 6 de ellos/as, que se muestran “muy receptivo”, ninguno habiendo votado de forma negativa en cuanto a la percepción del alumnado sobre la tecnología.

Sin embargo, en caso de querer prescindir de la tecnología y preparar clases dinámicas, ¿considera el equipo docente viable esta posibilidad? 12 profesores/as han respondido que sí es posible llevar a cabo clases dinámicas sin necesidad de recurrir a ella. Asimismo, 2 afirman que “sí, ya que solo se necesita creatividad” y otros 2 señalan que “sí, pero que se necesita reducir la ratio por aula”. Únicamente un/a docente afirma que “ahora ya casi no es posible”.

Finalmente, teniendo en cuenta las ventajas de la tecnología, se les ha preguntado sobre las mejoras que consideran necesario implementar o introducir en las aulas para que el alumnado aprenda inglés de forma eficiente. De este modo, 2 profesores/as nuevamente coinciden en que reducir la ratio por aula es la mejor opción, pues así tienen la oportunidad de atender al alumnado de forma más individualizada. Las aulas son la preocupación principal del profesorado, 3 docentes aseguran que las clases deben ser “adecuadas para una correcta audición y movilidad del alumnado”. Además, un/una docente asegura también que la mejoría se encuentra en “la participación sin complejos y las simulaciones de trabajo, adaptando las unidades a personajes que el alumnado pueda recrear a través de exposiciones y representaciones, con trabajo cooperativo”. Por otra parte, un/una docente expresa que “es una cuestión más actitudinal que de herramientas” y que también “dos profesores/as por aula de inglés para las clases orales” serían una gran ayuda y que, en caso de no ser posible “provocar su interés a través de la gamificación y el trabajo cooperativo” será siempre una buena opción.

Llegados a este punto, el hecho de que el profesorado se encuentre tan negativo con respecto a la innovación a través de las TIC, se debe a que, tal y como aseguran, el número de alumnos/as por aula es su principal preocupación. La mayoría coincide que reducir la ratio es la mejor opción para poder llevar a cabo las clases de forma correcta, pues como docentes pretenden ayudar a todo el alumnado de forma individual y grupal, pero con un número tan elevado por aula, es imposible. Una alternativa sería, tal y como el profesorado exige, aumentar el número de profesores/as por aula, teniendo a dos en vez de a uno. Además, proponen el uso de la gamificación y el trabajo cooperativo como primer paso hacia la innovación.

6. Conclusiones y propuesta de mejora

Este proyecto nos ha permitido explorar temas como el auge de la tecnología en la actualidad, en diversos ámbitos como la educación, los hogares, etc. La innovación mediante las herramientas TIC, especialmente la innovación metodológica en las aulas, es una cuestión necesaria a tener en cuenta, tal y como señalan los/las estudiantes que han participado en los cuestionarios de este proyecto. A continuación, se presentarán los inconvenientes encontrados en cada análisis, para poder así proponer una propuesta de mejora para cada uno de ellos.

El primero de los tres objetivos era el análisis de las experiencias previas y actuales del alumnado fuera del ámbito educativo, para el cual obtenemos las siguientes conclusiones que figuran a continuación. Tal y como se presentó en el análisis del primer cuestionario, los/las adolescentes afirman que los recursos digitales utilizados en las aulas hasta el momento (como libros digitales, Aulas Virtuales, etc.), en ciertas ocasiones, les producen aburrimiento. Es por ello que el uso de la tecnología en el ámbito educativo debe ser presentado de manera distinta. Una de las propuestas de mejora en base a este problema fue, y es el uso de las redes sociales o la gamificación como alternativa; de este modo, jugar con la motivación del alumnado es un elemento fundamental para que no pierdan la ilusión por aprender, especialmente en cursos como 2º de Bachillerato, donde el alumnado se encuentra desbordado con el contenido de la EBAU. Lo que es más, debido a la sobre-exposición que el alumnado sufre a la tecnología y en los hogares, tal y como demostraron las gráficas, una nueva propuesta de mejora sería que el profesorado, en cualquier nivel educativo, aprenda a prescindir de la tecnología cuando esta se usa como un simple medio para acelerar el proceso de enseñanza.

Al principio de este proyecto se barajó la idea de innovar con las TIC o de saber cuándo se podía prescindir de la tecnología. Llegados a este punto, se considera importante prescindir de ella cuando, aun creyéndose que se está innovando, el alumnado no muestra interés alguno o no aprende. En muchas ocasiones, el simple uso de un *Power Point* puede hacer que la dinámica del aula cambie para mejor. Sin embargo, usar este tipo de herramientas no significa innovar, sino traspasar el contenido a otra plataforma para poder así proyectarlo al estudiantado. Es por ello que se sugiere que el profesorado aprenda a prescindir de la tecnología para poder beneficiar así al alumnado y a su proceso de aprendizaje si se considerase necesario. ¿Cómo se podría prescindir de la tecnología y

motivar al alumnado? La idea más atractiva sería a través de juegos cooperativos, en los que el alumnado trabaje en grupos y, tal y como un gran porcentaje ha pedido en este proyecto, con cierto nivel de competitividad. Un buen ejemplo sería el mencionado previamente en la página 42, el cual sigue el modelo de “Pasapalabra”. En caso de querer realizar este tipo de juegos con el uso de las TIC, esto no supondría ningún inconveniente, pues Internet ofrece una gran variedad de herramientas para motivar el uso de juegos en el aula. No obstante, ello no implica que el/la profesor/a sepa cuándo es necesario prescindir de la tecnología y acercarse más al alumnado, y cuándo usar las herramientas disponibles en la red.

Una propuesta de mejora para el uso de las redes sociales puede ser la creación de perfiles en Instagram que se centren en personajes históricos relevantes, o movimientos actuales atractivos para el alumnado, para poder así subir contenido utilizando el inglés como única lengua posible, y hablando sobre la época o las vidas de sus personajes o movimientos históricos. Todo ello tratando de reunir información sobre ellos y exponiendo, al final del trimestre, un trabajo informativo sobre lo que han aprendido para sus compañeros/as. El método de evaluación de este tipo de actividades, además, estaría centrado en la frecuencia y calidad de la actividad del alumno/a en su cuenta de Instagram, por ejemplo. Un aspecto importante sería la obligación del alumno/a a seguir las cuentas de sus compañeros/as de clase, pues sería un usuario creado única y exclusivamente para sus clases de inglés y no como una cuenta personal. El profesor o profesora que esté supervisando esta actividad deberá participar también en ella, creando otro perfil para poder así añadir como contactos a su alumnado, y nunca utilizando su cuenta personal en caso de poseerla. Por último, es destacable el hecho de que este tipo de actividades solo podría llevarse a cabo con alumnado de cursos mayores debido a la madurez y manejo correcto de las redes. Es por ello que se recomienda su uso en cursos como Bachillerato.

Este tipo de actividades las considero, personalmente, útiles para el alumnado de 2º de Bachillerato, pues pueden elegir personajes como los que estén estudiando durante el curso para su preparación en la EBAU, aprendiendo más sobre sus vidas, y adelantando así el estudio para esta prueba mientras practican el inglés.

Otra propuesta de mejora que nace en base al análisis del primer cuestionario sería la importancia en la adaptación de las familias en cuanto a la tecnología. Esto se debe a que, a pesar de que se pueda prescindir de ella en determinadas clases, el auge que las TIC están teniendo en la sociedad es indudable. Además, al alumnado se le exige trabajar

cada vez más con recursos y plataformas digitales, considerándose necesario el manejo de la Competencia Digital. Sin duda alguna, este período actual de confinamiento y alerta sanitaria está siendo beneficioso para muchos/as tutores/as legales, pues estos deben reunirse con el profesorado a través de videoconferencias, iniciándose, muchos y muchas, en el descubrimiento de las TIC.

El segundo objetivo de este proyecto era el de analizar las experiencias del alumnado dentro del ámbito escolar y en torno al uso de las herramientas TIC. Por ello, tras el análisis de los datos, expuesto en el capítulo anterior, se ha llegado a las conclusiones que se exponen seguidamente.

Debido a que el alumnado no ha considerado viable el uso de WhatsApp en las aulas, han propuesto el uso de videojuegos siempre y cuando puedan tener la posibilidad de jugar con nativos, practicando así el idioma y aprendiendo nuevo vocabulario. Como única propuesta de mejora ante esta opción, encontramos la preparación del profesorado en este ámbito, pues deben conocer perfectamente el juego con el que pretendan trabajar con el alumnado. Además, se recomienda abandonar la zona de confort y tratar de buscar juegos que puedan ser usados dentro de lo posible, en base a los recursos de los cuales disponga. Es por ello que se proponen los videojuegos serios, expuestos por Santos (2017), para el correcto aprendizaje del estudiantado.

De este modo, se concluye que las redes sociales y los videojuegos serios son la mejor opción como propuesta de mejora en las aulas actualmente. Siguiendo esta línea, se considera necesaria la realización de cursos de formación para el profesorado que no sea considerado nativo digital y que no tenga control de las redes sociales o videojuegos, tratando de incorporarlos e iniciarlos en este tipo de recursos, con un objetivo únicamente educativo.

Por último, el tercer cuestionario, enfocado al profesorado, presenta sus preferencias en torno al bienestar del alumnado y la comodidad para trabajar dentro del aula. El equipo docente encuestado afirma la escasez de conocimiento en cuanto a ciertos recursos TIC, por lo que apoyan la opción de tener acceso a cursos más realistas que les ayuden a formarse en las TIC y la gamificación para su posterior uso en las aulas.

En base al tercer objetivo marcado, el cual consistía en el análisis de datos del profesorado, se ha llegado a las conclusiones que se anuncian a continuación. Parte del profesorado señala que no es posible ser más innovadores en las aulas, mientras que otro

porcentaje afirma la necesidad de los cursos de formación para poder avanzar y erradicar el problema de motivación del alumnado. Es por ello que como propuesta de mejora, se aboga por un plan de formación continua para que el profesorado pueda recapacitar sobre las metodologías que cada uno/a siga en las aulas, tratando de hacerles ver la importancia de la innovación y de renovar los recursos y las ideas, ya que un gran porcentaje apuesta por la creatividad.

Por último, el número de alumnos/as por aula es la principal preocupación del profesorado, lejos del manejo o uso de las TIC en las aulas. La ratio es un factor determinante a la hora de implementar ciertas mejoras en las aulas, pues el correcto funcionamiento de cualquier herramienta o material que se pretenda implementar, debe realizarse con grupos reducidos para que el equipo docente pueda solventar las dudas que aparezcan. Es por ello que se ha propuesto la presencia de dos profesores/profesoras por aula, en vez de uno/a; mejorando así el rendimiento del alumnado y la atención recibida. El hecho de que el alumnado termine la clase sin dudas es un gran paso para el correcto aprendizaje del mismo.

Obviamente, muchas de estas opciones no están al alcance del profesorado ya que no depende de ellos/as ni de los centros, pues son decisiones que deben ser tomadas desde la Consejería de Educación, por ejemplo. No obstante, cabe la posibilidad de barajar estas ideas, planteándolas donde sea necesario hacerlo, para poder así disponer de una realidad diferente en las aulas.

7. Bibliografía

Alarcón, I. (2015). *Abuso de tecnología afecta al cerebro*. El Comercio. Recuperado el 26 de mayo del 2020 de: <https://www.elcomercio.com/tendencias/abuso-tecnologia-efectos-cerebro-usoexcesivo.html>

Álvarez, M., Torres, A., Rodríguez, E., Padilla, S., y Rodrigo, M. (2013). “Attitudes and parenting dimensions in parents’ regulation of internet use by primary and secondary school children”. *Computers & education*, vol. 67, 69-78.

Cabero, J. (2007). *Tecnología Educativa*. Madrid: McGraw-Hill.

Calvo J.R. (2018). Juegos, videojuegos y juegos serios: Análisis de los factores que favorecen la diversión del jugador. *Miguel Hernández Communication Journal*, 9 (1), pp. 191 a 226. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). Recuperado el 5 de junio del 2020 de: <http://dx.doi.org/10.21134/mhcj.v0i9.232>

FAROS Sant Joan de Déu. (2020). *Los riesgos de las redes sociales en la salud mental de los adolescentes*. [Web]. Recuperado de <https://faros.hsjdbcn.org/es/articulo/riesgos-redes-sociales-salud-mental-adolescentes> el 25 de mayo de 2020.

Gil, J., y Prieto, E. (2019). Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio. *Revista Ensayos Pedagógicos* Vol. XIV, Nº 1, pp. 91-121.

Gómez, J., y Cano, J. (2011). El pensamiento docente y su influencia en la implantación de las tecnologías de la información y la comunicación en el aula: desafíos y oportunidades. *Revista Contextos Educativos*, 14, pp. 67-83. Recuperado el 5 de junio del 2020 de: <https://publicaciones.unirioja.es/ojs/index.php/contextos/article/viewFile/640/603>

Gómez, P. y Monge, C. (2013). Potencialidades del teléfono móvil como recurso innovador en el aula: Una revisión teórica. *DIM: Didáctica, Innovación Y Multimedia*, (26).

González, A. (2018). Adolescentes y redes sociales, una relación inevitable. ABC Educación. Recuperado el 2 de mayo del 2020 de: https://www.abc.es/familia/educacion/abci-adolescentes-y-redes-sociales-relacion-inevitable-201803191608_noticia.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.ecosia.org%2F

Guacho, L., Padilla, N., Padilla, Y y Obregón, A. (2020). Mejora del Speaking en el idioma inglés con el uso de WhatsApp. *Revista Espacios*, vol. 41 (02), 1-9.

Guerra, V. (2001). El uso de la tecnología en la educación. *Red Digital: Revista De Tecnologías De La Información Y Comunicación Educativas*, (2).

Gutiérrez, P., Yuste, R., Cubo, S., Lucero, M. (2011). Buenas prácticas en el desarrollo de trabajo colaborativo en materias TIC aplicadas a la educación Profesorado. *Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 15 (1), pp. 179-194. Universidad de Granada. Recuperado el 5 de junio del 2020 de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56717469013>

L 'Ecuyer, C. (2012). *Educación en el asombro*. Barcelona: Plataforma Editorial.

Maggi, F. y García, E. (2013). *Las tecnologías Web 2.0: Su impacto y su uso en la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras y con la metodología CLIL (Content and Language Integrated Learning)*. [Tesis Doctoral, Universidad de Zaragoza]. Repositorio de la Universidad de Zaragoza. <http://zaguan.unizar.es/record/12537/files/TESIS-2013-096.pdf>

Morduchowicz, R. (2013). *Los adolescentes del siglo XXI: Los consumos culturales en un mundo de pantallas* (1ª ed., Popular. Breves; 711). Buenos Aires: Fondo de cultura económica.

O' Dwyer, J. (2015). *Innovación en las enseñanzas universitarias: experiencias presentadas en las V Jornadas de Innovación Educativa de la ULL*. España: Universidad de La Laguna. Recuperado el 16 de abril de 2020 de: <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/12015>

Pizzolitto, A. y Macchiarola, V. (2015). Un estudio sobre cambios planificados en la enseñanza universitaria: Origen y desarrollo de las innovaciones educativas. *Innovación Educativa*, 15(67), 111-134.

Santos, I. C. (2017). Los videojuegos: una herramienta para aprender una lengua extranjera. *Edunovatic 2017 - Conference proceedings: 2nd Virtual International Conference on Education, Innovation and ICT*. Pp. 1169-1773. Recuperado el 26 de mayo del 2020 de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7013498>

Torrecilla, T., Vázquez, T., y Monteagudo, L. (2017). Percepción de los padres sobre el empoderamiento digital de las familias en hogares hiperconectados. *Profesional de la Información*, 26(1), 97-104.

Vidal, M., y Rivera, N. (2007). Investigación-acción. *Revista Cubana de Educación Médica Superior*, 21(4), 1-4.

Waddell, G. (2017). *Action Research* [Vídeo]. Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=Ta21Oat1bro>

8. Anexos

Debido a la extensión de los documentos que contienen los cuestionarios, se adjuntará un link en cada anexo, que dirigirá a una carpeta de OneDrive donde se encuentra todo el material necesario a presentar.

8.1. Cuestionario 1: Uso de la tecnología por el alumnado fuera del centro educativo

Las preguntas formuladas han sido las siguientes:

1. Cuando llegas a casa después del Instituto, ¿sueles jugar a algún videojuego o usas las redes sociales?
2. Para los que respondieron "sí", ¿a qué videojuegos sueles jugar?
3. Para los que respondieron sí: ¿De qué redes sociales haces uso habitual?
4. En caso de haber respondido "otra", indica cuál.
5. Para los que respondieron "sí", ¿cuántas horas le dedicas al día y los fines de semana? ¿Hay mucha diferencia entre la cantidad de horas?
6. Para los que respondieron "sí": Cuando dejas de jugar o de usar el móvil, ¿a qué se debe?
7. En caso de haber seleccionado "otro motivo", especifica cuál.
8. ¿Cuántas horas le dedicas a las redes sociales?
9. En caso de haber respondido "más de 4 horas", por favor, especifica cuántas horas son.
10. ¿Qué piensan tus padres sobre el uso que haces del móvil, las tecnologías, los videojuegos, etc?
11. Si respondiste "otro", por favor, indica el qué:
12. ¿Por qué usas las redes sociales o juegas a videojuegos en tu tiempo libre?
13. ¿Las herramientas tecnológicas que usas en casa, desde videojuegos hasta redes sociales, te ayudan a mejorar tu nivel de inglés? Di por qué y evita responder "sí" o "no".
14. ¿Cómo de adicto te consideras a la tecnología?
15. ¿Te suele generar ansiedad o estrés el uso de videojuegos o redes sociales? ¿Por qué?

Acceso al cuestionario completo con las correspondientes respuestas:
https://drive.google.com/drive/folders/1qQH3hRDk1TX8G557zCH_u_2R41xJnBXC?usp=sharing

8.2. Cuestionario 2: Uso de la tecnología por el alumnado en clase de inglés

Las preguntas formuladas han sido las siguientes:

1. ¿Qué recursos tecnológicos usa el profesorado (y con qué frecuencia) dentro del aula?
2. Especifica alguna otra herramienta o aplicación que no haya sido mencionada en la pregunta anterior pero que sí use el profesorado de inglés en el aula.
3. ¿Crees posible que se pueda aprender inglés dentro del aula con el uso de videojuegos, redes sociales, o WhatsApp?
4. ¿Cómo te gustaría que fuesen las clases de inglés haciendo uso de videojuegos, redes sociales o WhatsApp?
5. ¿Cómo crees que es el control que el profesorado tiene sobre la tecnología?
6. En caso de haber indicado "otra" en la pregunta anterior, por favor, indica cuál es el motivo por el cual consideras que el profesorado controla o no la tecnología.
7. Comenta algún aspecto que consideres POSITIVO sobre el uso de la tecnología para el aprendizaje del inglés.
8. Comenta algún aspecto que consideres NEGATIVO sobre el uso de la tecnología para el aprendizaje del inglés.
9. ¿Con qué aplicaciones te gustaría que trabajase el profesorado de inglés dentro del aula? Di por qué.
10. ¿Consideras que se pueden llevar a cabo las clases de inglés sin usar la tecnología y de forma dinámica? ¿Cómo?
11. ¿Qué mejora dirías que es necesaria implementar o introducir en las aulas para que el alumnado aprenda inglés de forma eficiente (con o sin tecnología)?
12. ¿Cuál es tu punto débil con el inglés?
13. En cuanto a la pregunta anterior, ¿te ayuda el profesorado a mejorar los problemas con los que te encuentres? ¿Cómo lo hacen?

Acceso al cuestionario completo con las correspondientes respuestas:

https://drive.google.com/drive/folders/1qQH3hRDk1TX8G557zCH_u_2R41xJnBXC?usp=sharing

8.3. Cuestionario 3: Uso de la tecnología por el profesorado en el aula

Las preguntas formuladas han sido las siguientes:

1. Como profesorado del Departamento de inglés, ¿en el aula prefieres el uso del libro, de diferentes aplicaciones, del inglés hablado, el inglés escrito, o una mezcla entre todas?
2. En caso de haber elegido “otro”, indica cuál.
3. ¿Con qué frecuencia haces uso de la tecnología en el aula?
4. ¿Por qué usas tecnología en el aula?
5. ¿De qué herramientas o aplicaciones haces uso durante las clases de inglés?
6. ¿Cómo crees que son las herramientas o aplicaciones que has mencionado en la pregunta anterior para el proceso de enseñanza-aprendizaje?
7. ¿Crees que podrías usar otras herramientas más eficientes? En caso afirmativo, indica cuáles.
8. ¿Crees que podrías usar otras herramientas más innovadoras? En caso afirmativo, indica cuáles.
9. ¿Los exámenes o actividades de la asignatura son realizados de forma escrita o virtual?
10. ¿Cómo se atiende a la diversidad en el aula de inglés con el uso de la tecnología?
11. ¿Cómo de receptivos se muestran los alumnos al uso de la tecnología?
12. ¿Consideras que sea posible preparar o llevar a cabo clases dinámicas sin usar tecnología?
13. ¿Qué mejora dirías que es necesaria implementar o introducir en las aulas para que el alumnado aprenda inglés de forma eficiente (con o sin tecnología)?

Acceso al cuestionario completo con las correspondientes respuestas:

https://drive.google.com/drive/folders/1qQH3hRDk1TX8G557zCH_u2R41xJnBXC?usp=sharing