

TRABAJO DE FIN DE GRADO
DE MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

RECURSOS DIGITALES PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS: UNA
GUÍA DOCENTE.

NOELIA GAMERO CULLEN
CURSO ACADÉMICO 2019/2020
CONVOCATORIA: JULIO

Resumen

Estamos asistiendo al nacimiento de metodologías más participativas e inclusivas que apuestan por un adecuado uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación. Estas metodologías responden a la necesidad de una escuela en continuo cambio, inmersa en la era digital y para unos nativos digitales como protagonistas. Existen numerosos ejemplos de la preocupación de docentes involucrados e involucradas por dar respuesta a las necesidades de la Sociedad de la Información en la que vivimos actualmente.

El presente proyecto de revisión teórica trata sobre las herramientas digitales que podemos usar en el Área de Inglés de Primaria, con el fin de servir de guía para mejorar las habilidades comunicativas de esta lengua. Se trata de una lista de *software* de libre configuración, que permite, junto con la creatividad de los docentes y discentes, crear una infinidad de actividades para mejorar las habilidades comunicativas en inglés. Todo esto hace posible realizar actividades interactivas, materiales y recursos digitales que pueden combinarse entre ellos. Este proyecto se inspira en la labor de dos maestros del Área de Inglés, que comparten sus ideas en la Red.

Palabras clave: creatividad, habilidades comunicativas, nativos digitales, metodologías participativas e inclusivas, software libre.

Abstract

We are witnessing the birth of more participatory and inclusive learning methodologies, whose objective is an appropriate use of Information and Communication Technologies. These learning methodologies respond to the needs of a changing school, that it is immersed in a digital era and whose students are digital natives. Many concerned and involved teachers are trying use these methodologies to meet the needs of the current Information Society.

This Undergraduate Dissertation is a theoretical review dealing with the digital tools that we can use in English in Primary Education. It is intended to serve as a guide to improve communicative skills in this language. It is a list of free software that, combined with teachers and students' creativity, create a wide range of activities to enhance communicative skills in English. This study is inspired by the work of two teachers of English, who share their original ideas in Internet.

Key words: creativity, communicative skills, digital natives, participatory and inclusive Learning Methodologies, free software.

ÍNDICE

1	Introducción	4
2	Justificación	5
2.1	Teórica	5
2.2	Normativa	7
3	Recursos digitales en el Área de inglés	10
3.1	Guía docente: las TIC y su relación con las “ <i>Skills</i> ”	12
3.1.1	Primer paso: crear y editar	13
3.1.2	Segundo paso: guardar y compartir.....	22
4	Conclusión y valoración personal	26
5	Bibliografía	29
6	Anexos: Entornos digitales de referencia	30

1 INTRODUCCIÓN

Este Trabajo de Fin de Grado (en adelante TFG) tiene como propósito analizar y resumir las herramientas y objetos digitales que nos permiten la enseñanza y aprendizaje del inglés. Nuestro objetivo es descubrir y profundizar cuales de estos recursos son los más favorables para el desarrollo y adquisición de las habilidades lingüísticas en el Área de Inglés, así como distinguir algunos ejemplos que se encuentran en la red, ya que existen números materiales, actividades y contenidos creados por docentes. En este sentido, debemos tener claro la diferencia entre recursos y contenidos educativos digitales, pues lo que aquí presentamos son los *softwares* que nos permiten producir y crear los contenidos (materiales, actividades y contenidos digitales). Sin olvidar, como hemos dicho anteriormente, exponer ejemplos con el fin de darle sentido y completar nuestro análisis.

Así pues, presentaremos en primera instancia, la importancia de las Tecnologías de la Información y Comunicación (en adelante TIC) en la sociedad y en la escuela del siglo XXI. Nuestro trabajo se justifica desde las actuales investigaciones, así como la normativa que lo respalda, lo cual nos permite vislumbrar y explicar la importancia de elaborar este TFG. Como futuros docentes, inmersos en una escuela y con una generación nacida en ella, debemos ser los primeros en estar actualizados, convertirnos y convertir a nuestras alumnas y alumnos en verdaderos alfabetos digitales instruidos en las TIC. A pesar de ser una generación totalmente inmersa en la era digital, ello no significa que sepan manejarlas adecuadamente.

Una vez justificado nuestro trabajo, explicaremos y definiremos qué son el *hardware* y el *software* y qué son los recursos digitales. Posteriormente, nos introduciremos en el eje principal de este TFG, que no será otro sino seleccionar, organizar y analizar aquellos recursos digitales más apropiados y funcionales para la enseñanza-aprendizaje de la segunda lengua (inglés) y el desarrollo de las *linguistic skills*¹. En este sentido, tendremos como referencia las habilidades lingüísticas o *linguistic skills*, que se recogen desde el Marco Común Europeo.

Por último, concluiremos con una valoración personal del trabajo, poniendo énfasis en nuestra futura labor como docentes y reflexionando sobre todo lo que hemos hablado a lo largo de los distintos epígrafes.

¹ Habilidades lingüísticas.

2 JUSTIFICACIÓN

2.1 TEÓRICA

El período histórico en el que nos encontramos sin duda nos marca un camino a seguir: ser usuarios avanzados de las TIC. Ante todo, hay que destacar el auge que se ha producido en su evolución y producción en los dos o tres últimas décadas, el cual ha sido imparable, teniendo un impacto y repercusión en nuestra sociedad en todos sus ámbitos, tanto económico, social, político y cultural (Coll & Monereo, 2012). Por ello, se habla de la Sociedad de la Información (en adelante SI) y a los nacidos en este siglo XXI se les denomina “nativos digitales”. Las TIC han modificado las prácticas sociales, introduciendo maneras nuevas de trabajar, de comunicarnos, de relacionarnos, de aprender, de pensar. En otras palabras, han modificado totalmente nuestra manera de vivir según Manuel Area (2009, p. 6):

Este “período histórico en el que nos encontramos se apoya en el cruce de diversos y variados procesos [...] como son la globalización o mundialización; la mercantilización de la información; la hegemonía de la ideología neoliberal; el incremento de las desigualdades entre los países avanzados y el resto del planeta; la superpoblación y los flujos migratorios del sur empobrecido hacia el norte rico”.

Sin entrar en debate sobre estas cuestiones, y en palabras de Coll y Monereo (2012, p. 17), también se muestra su influjo en el entorno educativo, ya que, “esta influencia se manifiesta en el desarrollo de las nuevas herramientas, escenarios y finalidades educativas, marcadas por la adaptabilidad, la accesibilidad permanente, el trabajo en red y las necesidades de una creciente alfabetización digital”.

Así pues, las TIC rompen barreras espaciotemporales, donde confluyen digitalmente textos, sonidos, e imágenes (fijas y en movimiento), representada a través de diferentes herramientas digitales y diferentes aplicaciones, las cuales, continuamente han experimentado un crecimiento y evolución. Por ello, a cada poco aparecen distintas y nuevas herramientas (*software*), en aparatos (*hardware*) cada vez más sofisticados y versátiles. Sin olvidar, que todo esto nos ayuda a tener un acceso inmediato a un ingente exceso de información, por lo que nos vemos, en muchas ocasiones sometidos a un verdadero “bombardeo digital”. Por tanto, entre esta constante evolución y bombardeo nos sentimos en la obligación de dar prioridad a la “alfabetización tecnológica”, para no caer en la denominada “brecha digital” y en la “infoxicación” (Coll & Monereo, 2012). En este vertiginoso progreso se nos hace en muchas

ocasiones casi imposible realizar una reflexión o abstracción. Como señala Cebrián (1998, p.81) “la velocidad es contraria a la reflexión, impide la duda y dificulta el aprendizaje. Hoy estamos obligados a pensar más rápido antes que mejor”.

Por lo tanto, es un reto para la escuela del siglo XXI integrar de manera más consciente, las nuevas tecnologías en el sistema y en la cultura escolar. Sin duda, el crecimiento exponencial en muy corto tiempo hace que dependamos más de las tecnologías. El reto es que desde la enseñanza se dé importancia a una formación del alumnado hacia usuarios conscientes y críticos. “Planificar y desarrollar proyectos y experiencias de educación virtual apoyadas en el uso de las redes telemáticas, así como propiciar la creación de -comunidades virtuales de aprendizaje-; creación de webs y materiales online de modo que puedan ser utilizados y compartidos por diferentes centros y aulas; creación de webs” (Area Moreira, 2009, p. 23)

En resumen, es evidente la importancia de involucrar a los agentes de la educación en las TIC y para ello deben adquirir unas habilidades y conocimientos. Marquès Graells (Roig-Vila, 2002) sintetiza tales habilidades y conocimientos en los siguientes puntos:

- Saber utilizar las principales herramientas de Internet.
- Conocer las características básicas de los equipos.
- Diagnosticar qué información se necesita en cada caso.
- Saber encontrar la información.
- Saber resistir la tentación de dispersarse al navegar por Internet.
- Evaluar la calidad y la idoneidad de la información obtenida.

Por otro lado, nos podemos olvidar los beneficios de las TIC, Bayardo et al. (2006), los resume así:

- Influir y beneficiar en mayor proporción el área educativa, ya que la hace más accesible, dinámica y, por tanto, significativa.
- Transmitir, procesar y difundir información de manera instantánea.
- Reducir la brecha digital sobre la que se tiene que construir una sociedad de la información y una economía del conocimiento.
- Mejorar la calidad del aprendizaje.

- Aumentar la implicación del alumnado en sus tareas y desarrollar su iniciativa, ya que les invita a tomar decisiones “pequeñas”, y a filtrar, escoger y seleccionar información.

2.2 NORMATIVA

La normativa actual nos pone de manifiesto todo lo anteriormente mencionado, tanto la Ley de mejora de calidad educativa, Ley Orgánica 8/2013 del 9 de diciembre (en adelante LOMCE), como en el Decreto Ley 89/2014 (Gobierno de Canarias, 2014) por el que se establece el Currículo de la Comunidad Autónoma de Canarias, nos remarcan que el alumnado debe adquirir los aprendizajes imprescindibles para continuar desarrollándose como ciudadano activo, crítico, y responsable en el plano individual, social y académico profesional. Son individuos que están inmersos en la SI, y como tales deben ser críticos y responsables con toda la información a la que acceden. Por otro lado, las TIC nos permiten que el alumno sea el propio protagonista de su aprendizaje y el docente sea un mero guía o facilitador, que permite al alumnado construir su propio conocimiento.

Además, la LOMCE y el Currículo de Canarias expresan la necesidad de destacar tres ámbitos, los cuales provocarían una profunda transformación del sistema educativo, estos son la Tecnología de la Información y la Comunicación, el fomento del plurilingüismo y la modernización de la Formación Profesional. Este TFG se centra en los dos primeros, quedando más que justificada la necesidad de facilitar una transversalidad (de las TIC y el Inglés) del aprendizaje en todas las áreas y la obligación de centrarnos en su análisis y reflexión, para extraer de ello una mejora y una verdadera transformación del sistema educativo.

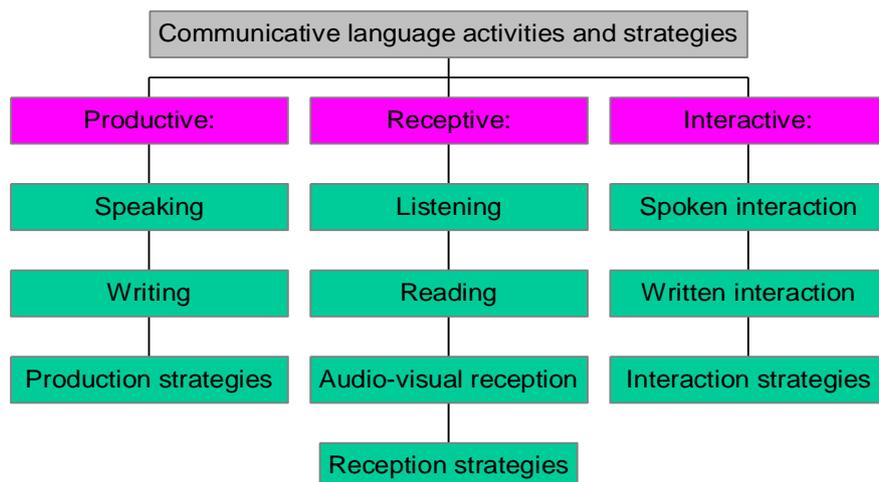
Debemos recordar que la estructura del currículo se fundamenta en tres fuentes² (sociológica, psicológica y epistemológica). La fuente sociológica, expone las causas que fundamenta los cambios en el sistema educativo. Así pues, la sociedad presenta unas necesidades y como vimos anteriormente, vivimos en la SI y en un mundo cada vez más globalizado, lo cual precisa de un plurilingüismo y una adquisición de habilidades que propicien el manejo independiente y crítico de las TIC. La fuente psicológica, en pocas palabras nos viene a remarcar que el protagonista de la educación no es otro que el alumnado. Para ello, hay que tener en cuenta su edad, cómo este construye su aprendizaje y en función de esto, los docentes tenemos que acercarle el conocimiento. En este sentido, las TIC más que nunca nos ayudan a construir aprendizajes

² Mencionamos fuente como principio, fundamento u origen del Currículo.

enriquecedores y llenos de significado, pues permite que acercar el conocimiento al alumnado sea un proceso más individualizado, más motivador y cercano a sus intereses, como por ejemplo los vídeos de YouTube, que te permiten seleccionar material afín a los gustos del alumnado y, al estar en la red, los y las estudiantes pueden utilizarlo cada vez que quieran o necesiten. Por último, partiendo de las necesidades de la sociedad y las características del alumnado, nos hace falta un tercer elemento, los contenidos o la fuente epistemológica, que no son otra cosa que la evolución científica y lógica de las materias. Así pues, en el Área de Inglés los contenidos se pueden extraer del Marco Común Europeo de Referencia (o MCER) que nos explica el conocimiento que debe adquirir una persona para ser un usuario básico, medio, avanzado o experto en el uso de alguna de las lenguas modernas. En general, desde el currículo podemos ver claro el qué, cuándo, cómo y porqué de los conocimientos mínimos que tendría una alumna o un alumno al terminar la etapa de Primaria. Sin olvidar que, tras finalizar la etapa, debe ser competente en unas destrezas y habilidades que se recogen en el artículo 5 del Currículo de Canarias (Gobierno de Canarias, 2014): Comunicación lingüística; Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología; Competencia digital; Aprender a aprender; Competencias sociales y cívicas; Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor; Conciencia y expresiones culturales.

Así mismo, en el artículo 6, nos expone que éstas competencias deben ser tratadas transversalmente desde todas las áreas en “aras de la adquisición de la autonomía del alumnado”. Por ello en el anexo del Área de Lengua Extranjera del Decreto 89/2014, se nos explica como contribuye el Área de Inglés al desarrollo de las competencias, que a continuación explicamos brevemente.

En primer lugar, la competencia en Comunicación lingüística (CL) nos pone de manifiesto que esta nos es más que el uso de la lengua como instrumento social y el alumnado debe manejar unas destrezas orales y escritas (expresión e interacción). Así lo expresa también desde el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (en adelante MCER) en el siguiente cuadro:



El MCER define las competencias como «la suma de conocimientos, destrezas y características individuales que permiten a una persona realizar acciones» y define al individuo como agente social. Es por ello que estas habilidades cobran sentido y significado si se usan en situaciones de interacción social. Con la ayuda de las TIC, el alumnado no solo podrá conseguir el desarrollo de estas habilidades, sino que le permitirán abrir una puerta a una nueva realidad cultural. Así, se ven reforzadas las competencias digitales (CD) y las competencias sociales y cívicas (CSC), acercando al alumnado al conocimiento y respeto de aspectos culturales y socioculturales de la lengua en cuestión. Todo ello sin olvidar que para la enseñanza de esta lengua también es frecuente el uso de retahílas, canciones, trabalenguas, cuentos infantiles, libros e incluso películas, que no son solo producción lingüística, sino artística, y que se convierte en fuente de enriquecimiento y disfrute personal. Este tipo materiales sirven para que el alumnado tome conciencia de la importancia de apoyar y apreciar las obras de artistas, por lo que contribuyen también al desarrollo de la competencia en conciencia y expresiones culturales (CEC) (Gobierno de Canarias, 2014).

Aprender una lengua implica el conocimiento y el manejo de una serie de estrategias que permitan al alumnado asumir gradualmente su propio progreso y servirse de los recursos a su alcance de manera autónoma y efectiva con el fin de seguir aprendiendo durante toda la vida. De esta manera, se contribuye a la adquisición de la competencia aprender a aprender (AA) y sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE). Una vez más vemos que el uso de las TIC contribuye a la adquisición de esas estrategias y a la motivación para que el alumnado siga formándose, no solo dentro del aula sino fuera de ella. No queremos decir que el acercamiento a la segunda lengua se haga solo a través de las TIC, pues el propio docente es el que crea las interacciones y comunicaciones en la lengua inglesa, pero las tecnologías digitales permiten al alumnado la posibilidad de interactuar con nativos de la lengua, que de otra manera resultaría

más difícil. Además de ser indudable la influencia ejercida por las TIC en la vida cotidiana de las personas, también lo es en el procedimiento de asimilación de una lengua. Resulta más sencillo y eficaz conocer un idioma extranjero por medios como las películas de animación, las series, las redes sociales, los intercambios comunicativos con hablantes de esa lengua, etc., los cuales facilitan el desarrollo de habilidades comunicativas empleadas en interacciones reales y contextualizadas (Gobierno de Canarias, 2014).

Por último y no menos importante, el dominio de una lengua extranjera contribuye al desarrollo integral de las personas, facilita el acceso a nuevas experiencias y relaciones interpersonales, permite acceder a otras culturas, tender puentes y participar en una sociedad cada vez más globalizada y plurilingüe. Además, facilita la movilidad, un aspecto cada vez más presente en la Europa actual. Por ello, una vez más, para la elaboración del Currículo de Canarias se ha empleado como guía el MCER. (Gobierno de Canarias, 2014).

3 RECURSOS DIGITALES EN EL ÁREA DE INGLÉS

Como hemos visto hasta ahora, vivimos en un mundo globalizado y en la Sociedad de la Información, lo cual nos pone de manifiesto la necesidad de ser usuarios avanzados del idioma más hablado del mundo y de las TIC. El Currículo de Primaria de Canarias así lo expresa, que la enseñanza del inglés y las TIC se den desde una perspectiva transversal, donde se conjugue su aprendizaje desde distintas áreas. Sin embargo, lo que aquí nos interesa es el Área de Inglés y proponer una guía de recursos digitales que ayude al docente a impartir su enseñanza a través de las tecnologías digitales, lo cual a su vez ayuda a mejorar el aprendizaje en la lengua inglesa, sobre todo, que estas tecnologías favorezcan la adquisición de las habilidades y las destrezas comunicativas que el MCER nos menciona. Así pues, con este objetivo partiremos de lo general a lo particular en esta guía docente, pero comenzaremos con una definición clara y sencilla de las TIC: “las nuevas tecnologías son aquellos medios electrónicos que crean, almacenan, recuperan y transmiten la información de forma rápida y en gran cantidad, y lo hacen combinando diferentes tipos de códigos en una realidad hipermedia”. (Cabero Almenara, 2000)

Si desglosamos más aún estas TIC, veremos que en esencia no son otra cosa que sistemas informáticos, los cuales a su vez se componen de un *hardware* y *software*. La parte físicas, tangible, todo aquello que podemos tocar con las manos es el *hardware*, en síntesis, son los

ordenadores, portátiles, *smartphones*, cámaras, *tablets*, etc. Por otro lado, el *software* es la parte intangible, el equipamiento lógico del sistema informático, los programas y los datos que se almacenan. Y un tercer elemento que hace posible que todo esto se conjugue en una interconexión mundial gracias a internet. Como lo define la Real Academia de la Lengua Española, internet es una “red mundial descentralizada, formada por la conexión directa entre ordenadores y demás dispositivos mediante un protocolo especial de comunicación, el TPC/IP, con el propósito de comunicarse en el «ciberespacio» y acceder a grandes cantidades de información de todo el mundo”.

Así pues, el docente debe ver todo este aglomerado tecnológico como su mayor aliado para acercar el conocimiento al alumnado, desde una perspectiva “multisensorial” y de “multiactividades”, lo cual se asemeja a la actividad humana. Un *hardware* y *software* cada vez más sofisticados hacen posible que, desde un solo dispositivo, se puedan crear los contenidos y los materiales multimedia, e internet permite que todos esos recursos lleguen al mayor número de personas. Desde un ordenador o un *smartphone* o una *tablet* haciendo uso de sus utilidades (cámara, micrófono, teclados, en si el *hardware*), junto con los programas, aplicaciones y plataformas online (en si el *software* que más nos interesa es el libre que no supone ningún coste), y con la creatividad del o de la docente, todo ello hace posible la creación de contenidos y materiales educativos multimedia, actividades interactivas, creación de exposiciones, trabajos, investigaciones, etc.

Por tanto, a esta combinación de *software* y *hardware* la vamos a llamar de ahora en adelante recursos o herramientas digitales. El esquema del MCER sobre las “*Communicative language activities and strategies*” nos facilita y posibilita una mejor delimitación de los recursos digitales en el Área de Inglés. Así pues, si nos centramos en las estrategias y actividades de producir (*Speaking-Writing*) y recibir (*Listening-Reading*) podríamos usar casi las mismas, porque el mismo hecho de utilizar unas herramientas para crear recursos como docentes, significa que los y las alumnos/as también podrán usarlas en el mismo sentido para hacer sus propias producciones. Con respecto a las estrategias y actividades de interactuar podemos echar mano de aplicaciones móviles de comunicación, redes sociales, o cuentas de correo electrónico, siempre teniendo controladas esas interacciones para que sean seguras.

Además, en la red encontramos ejemplos de listas sobre herramientas digitales para el aprendizaje, que hace posible hacer una selección adecuada y actualizada. Todos los años desde 2007 Jane Hart (del *Centre for Learning & Performance Technologies*), a través de una

encuesta abierta, ha recopilado cada año una lista de recursos para el aprendizaje generada a partir de 2.524 votos y 46 países, profesionales de la enseñanza y otros profesionales, que cada año están invitados a votar las 10 mejores herramientas. Su contribución ayuda a generar una lista de recursos para el aprendizaje, que en suma son unos 200, como YouTube, PowerPoint, Google Docs/Drive, Word, Zoom, Kahoot, Google Forms (Hart, 2019), etc. Esta lista nos proporciona un acercamiento a los recursos más usados actualmente para el aprendizaje. Mucho de ellos se han creado específicamente para la educación, para una enseñanza más interactiva y motivadora.

3.1 GUÍA DOCENTE: LAS TIC Y SU RELACIÓN CON LAS “SKILLS”

Todo lo anteriormente descrito posibilita que la experiencia, en el Área de Inglés, resulte más atractiva y motivadora, pues conjuga múltiples opciones en las que se combinan audios, videos, textos, imágenes, etc. (Baño, Bosom, Ezquerro, & Hernández, 2012). Así, siguiendo el hilo conductor de este TFG, las herramientas o recursos que aquí presentamos, como una guía docente, se pueden ver desde una doble perspectiva. Por un lado, estos recursos sirven para el docente poder crear los contenidos, como los audios (*Listenings*) o las lecturas (*Readings*), pero por otro el alumnado puede producir sus propios contenidos, escritos (*Writings*) o en formato audio (*Speakings*). Con respecto a las destrezas y estrategias de interacciones comunicativas, se pueden hacer a través de juegos, o a través de las TIC con personas de habla inglesa, o entre compañeros, ya sean interacciones directas dentro del aula o por medio de las TIC con mensajería, chat, videollamadas, etc...

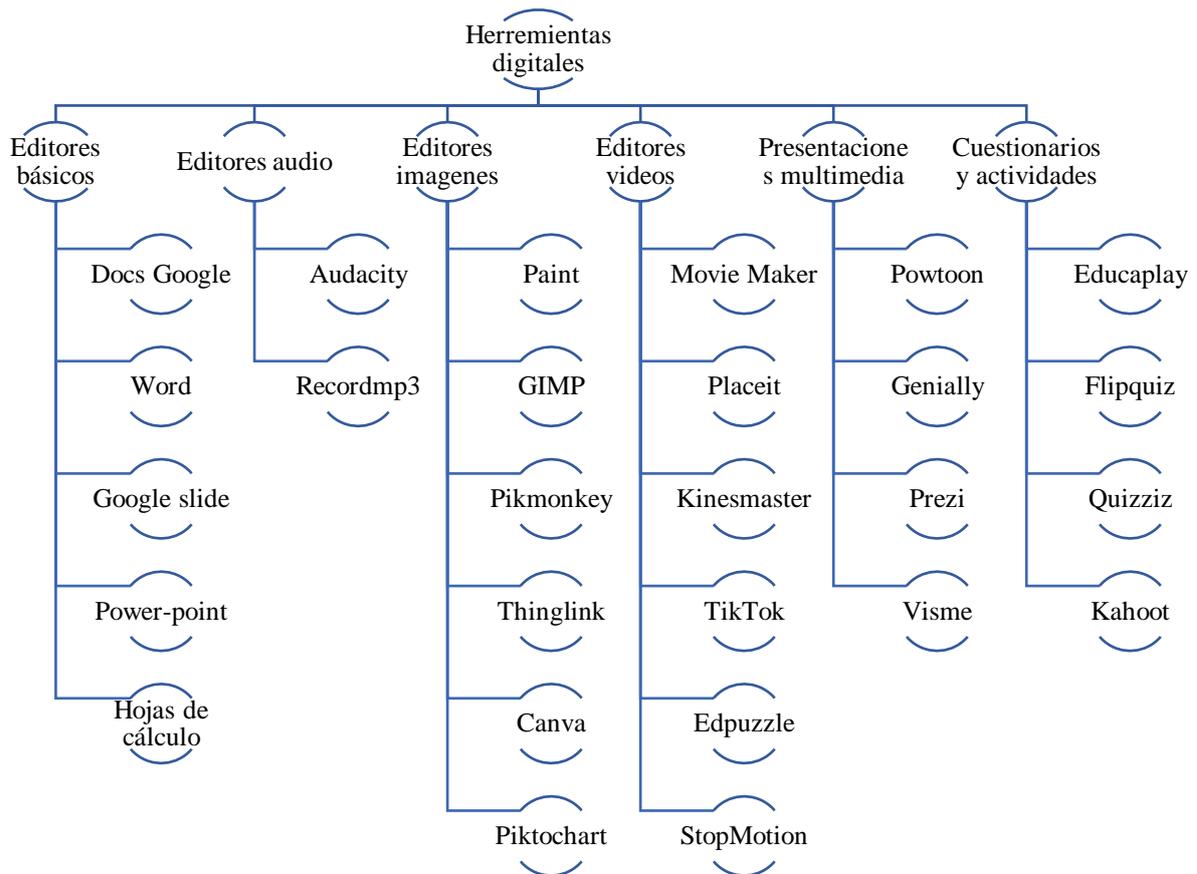
A modo de resumen, en la siguiente infografía vemos la idea de esta guía docente plasmada en una imagen, lo cual contribuye a ejemplificar cómo las nuevas tecnologías ayudan a transmitir la información de una manera sencilla, versátil y práctica.



3.1.1 Primer paso: crear y editar

A continuación, presentamos una lista con editores de documentos, audios, imágenes, vídeos, y editores multimedia, todo de *software* libre y que se pueden usar desde cualquier dispositivo. Como hemos dicho, actualmente todos los *hardware* ya vienen con micrófonos y cámaras para

hacer fotos y vídeos, así como teclados ya sean táctiles o físicos. Por otro lado, en esta sección de creación también debemos tener en cuenta las plataformas y sitios web de presentación multimedia, así como creadores de actividades interactivas y cuestionarios. Lo que exponemos a continuación es solo una breve explicación, queda en manos de los docentes y docentes la habilidad de crear infinidad de recursos, materiales, actividades, etc., todo lo que la imaginación y la creatividad les permitan.



Editores básicos: Todos estos editores los conocemos y hemos trabajado casi a diario en la universidad con ellos, como *Linux*, *Microsoft*, *Google* o *MacOs*. Este paquete de herramientas son los elementos básicos para iniciarse en la creación de contenidos digitales.

- Doc/Word: Son el punto de partida de cualquier material educativo, los textos son los contenidos básicos para la enseñanza y en Inglés los usamos tanto para los “*Writings*” como “*Readings*”.

- Google Slide/Power-point: Es la herramienta básica que cualquier estudiante y docente deben familiarizarse. Es la más versátil pues podemos trabajar con sonidos, imágenes y videos y se pueden trabajar estrategias y actividades de producir y recibir comunicación.
- Hojas de cálculo: O como lo conocemos como Excel. Aunque a priori parezca que no se pueda utilizar para la aplicación de las destrezas y estrategias comunicativas del Inglés, a modo de ejemplo, podríamos crear diferentes hojas con el vocabulario que se ha trabajado a lo largo del curso. En cada hoja se podría insertar el vocabulario de un tema, compartiendo este documento con el alumnado y que ellos mismos pudieran insertar su propio vocabulario y posteriormente utilizarlo de repaso.

Editores de audio: Los audios son los recursos más valorados a la hora de aprender inglés, ya que toda habilidad comunicativa empieza por escuchar el idioma, así nos sucede desde pequeños con nuestra lengua materna. Además, los “*Listenings*” se han convertido en un recurso ameno y motivador sobre todo desde que los *Podcasts*³ se han hecho populares. Tanto docentes como alumnado pueden subir los audios creados a diferentes plataformas online, como Ivoox o el Spotify. Es importante no solo oír audios de personas de habla inglesa, sino que el discente cree sus propios audios permitiendo así oírse. Ofrece la oportunidad de mejorar la pronunciación.

- Audacity: Plataforma informática que se usa para grabación y edición de audios, es el editor más difundido. Con este recurso, no solo permite grabar sonidos, sino también subir y editar archivos de audio, mezclar varias pistas de audio, modificar el tono y velocidad, incluir efectos de sonido. Este software de libre configuración se tiene que instalar en el dispositivo con el que vayas a trabajar y es compatible con todos los formatos de archivos más conocidos como por ejemplo el MP3. (Dannenberg & Mazzoni, 2000)
- Recordmp3: Esta herramienta se caracteriza por su sencillez, pero también por su potencial. Lo bueno es que no hace falta ni instalarlo ni registrarse ni poner contraseña, solo es necesario conectar o autorizar el micrófono del dispositivo que se vaya a usar. Una vez grabado se puede descargar el audio grabado, o usar la dirección web

³ Un podcast es una publicación digital periódica en serie, ya sea en audio o en video, y que normalmente se puede descargar de Internet a través de una sindicación web. ... La palabra podcast proviene de la mezcla en inglés de iPod (gadget con el que se hicieron populares) y Broadcast (difundir contenidos). (Erlandsen, 2011)

expresamente creada para el audio, además de poder compartirlo en un aula virtual, Ivoox, en los blogs, sitios webs que hayamos creados, etc. (Daniel, 2012)

Editores de imágenes: En el aprendizaje de cualquier idioma el apoyo del lenguaje no verbal, como gestos o imágenes son un recurso muy importante para ayudar a la comunicación, sin olvidar que una característica de la SI es usar constantemente la imagen para expresarnos y comunicarnos, y las redes sociales o la misma publicidad que nos bombardea con imágenes, son un claro ejemplo. Asimismo, nosotros como docentes de Inglés utilizamos constantemente *flash card*, posters o fotos que hacen más atractiva y sencilla la comunicación y podemos usar las TIC para producir este material. También podemos usar las TIC para realizar infografías, presentaciones sencillas, pero con atractivas imágenes, para ello podemos recurrir a los bancos de imágenes o crearlas nosotros mismo desde nuestros dispositivos.

- Microsoft Paint: Todo ordenador con *Windows* trae instalado una amplia variedad de software básico y sencillo para realizar las tareas convencionales. Entre ellos, *Microsoft Paint* se utiliza para editar imágenes de una forma sencilla e intuitiva, siendo para muchos el elegido como primera toma de contacto a la hora de modificar una imagen. Es un paquete muy simple que no permite crear diseños muy avanzados, pero esta es precisamente una de sus virtudes: rápido, sencillo y directo (Educación 3.0, 2019).
- GIMP: Es uno de los programas gratis para editar imágenes más avanzado y puede ser la mejor elección. Es una opción perfecta para los usuarios que busquen un software avanzado con cientos de funcionalidades profesionales, pero lo importante tiene una licencia libre. Aunque no es sencillo su uso, se puede aprender a manejarlo gracias a toda la documentación que existe para aprender su manejo (Educación 3.0, 2019).
- Picmonkey: Es un editor de fotos y diseño gráfico online, que combina potencia y sencillez para que tanto docentes como estudiantes editen cualquier tipo de imagen. Gracias a las funcionalidades y filtros que incorpora, permite aplicar efectos, añadir objetos y textos de forma intuitiva (Educación 3.0, 2019).
- Thinglink: Es una herramienta muy útil que permite alojar audio, vídeo y enlaces enriquecidos directamente en las imágenes, lo que da a cualquier foto un potencial de material interactivo. No se trata de una simple imagen la que estaremos mostrando, sino un completo menú donde ver vídeos, escuchar canciones, compartir social media, etc. (AMD, 2020)

- Canva: Es un *software* y sitio web de herramientas de diseño gráfico simplificado. Es un formato muy intuitivo de arrastrar y soltar, con acceso a más de 60 millones de fotografías y 5 millones de vectores, gráficos y fuentes, además de ofrecer un catálogo de más de 15 millones de plantillas personalizables para editar y crear proyectos propios. Por tanto, con Canva las posibilidades educativas son infinitas (*banners, posts, historias, webs*), pero sobre todo su sencillo uso hace posible crear material educativo de una manera fácil y sencilla (Wikipedia, 2020).
- Piktochart: Es una aplicación de infografía basada en la web que permite a los usuarios sin experiencia crear fácilmente infografías y visuales utilizando plantillas temáticas. Proporciona más de 600 plantillas editables o mediante el uso de funciones más avanzadas, personalizar según lo desee. El editor permite a los usuarios ver las imágenes en línea o incrustar en un sitio web, así como también permite incluir múltiples elementos interactivos como gráficos, vídeos, visualización de mapas e iconos animados (Wikipedia, 2020). Tanto Canva como esta aplicación dan la posibilidad de que cualquier contenido aburrido, inspire creatividad.

Editores de vídeos: Un paso más de las ediciones es la creación de vídeos, que nos permiten una infinidad de posibilidades para la mejora comunicativa de nuestro alumnado. Una novedad son los vídeos y con aplicaciones como TikTok, que han sido todo un fenómeno viral de esta generación digital, permitiendo la creación de vídeo cortos, para luego subirlos a las redes sociales e incluso haciéndolo en muchas ocasiones como un reto. ¿Por qué no usarlas en nuestro favor para mejorar las habilidades comunicativas en inglés de nuestro alumnado, proponiéndoles retos, mediante la creación de conversaciones o vídeos de repaso? También nos ayuda a realizar nuevas metodologías como las “*Flipped Classroom*”⁴ o dar las clases virtualmente, como se ha tenido que hacer por circunstancias especiales por el confinamiento por la COVID-19. Por tanto, con los vídeos podemos desarrollar destrezas y estrategias de comunicación para recibir y producir, pero incluso podemos dar un paso más, no solo centrarnos en los editores que aquí presentamos, sino incluso en plataformas y aplicaciones de videollamada⁵, y así practicar la interacción hablada.

⁴ O aula invertida es un método de enseñanza donde los estudiantes preparan los estudios fuera de aula y las clases la utilizan para practicar, hacer los deberes e interactuar.

⁵ Para videollamadas tenemos Skype, GoogleDuo o *apps* como Whatsapp que nos ofrecen hacer videollamadas, para videoconferencias existe Google Meet o Zoom.

- Movie maker: Es uno de los programas gratis para editar vídeos más conocidos y utilizados por los usuarios de Windows. Algunas de las funciones que se pueden realizar son: añadir textos, efectos, animaciones con transiciones y otro tipo de efectos para personalizar el vídeo, además de cortar, acelerar o ralentizar un vídeo. También tiene incorporado un editor de audio para ajustar la música o añadir diferentes efectos, además de una función que permite compartir los vídeos directamente en YouTube, Facebook, etc. (Florido, 2018)
- Placeit – Video Maker: Es un programa para crear y editar videos profesionales de forma rápida y sencilla, aunque es de pago tiene una versión gratuita. Es una herramienta que tiene una gran cantidad de plantillas predefinidas que se pueden usar, por ejemplo, vídeos de diapositivas, historias para Instagram, plantillas de introducción. Además, cuenta con una biblioteca con más de 1300 audios. Por tanto, es una herramienta muy versátil y de uso sencillo. (Florido, 2018)
- Kinemaster: Es un editor de vídeo muy completo, con muchas posibilidades de personalización, filtros, retoque de brillo, contraste, saturación, transiciones, títulos, temas... que se puede manejar de una manera bastante sencilla y con buenos resultados. Cuenta con las típicas opciones de otras aplicaciones de este estilo como cortar, pegar, unir o insertar imágenes. Pero no se queda ahí, tiene otras características como efectos de transición en 3D de gran calidad, rotación de imágenes o avance de fotograma a fotograma, así como *Chroma key*⁶ (Oscina, 2014)
- Tik Tok: Es una aplicación muy interesante que permite grabar con diversos efectos vídeos entretenidos y compartirlos, pero además es una plataforma que tiene acceso al contenido compartido por otros creadores, lo que viene siendo una red social como Facebook o Instagram. Las opciones de edición son sencillas enfocadas a personas sin conocimientos avanzados. Su uso no se restringe a crear, editar y compartir el contenido, también es posible interactuar con otros usuarios. Encontrarás multitud de ideas de todo tipo creados por millones de usuarios. (SOFTONIC INTERNATIONAL S.A., 2020)
- Edpuzzle: Una herramienta digital muy interesante, la cual convierte cualquier vídeo en una lección educativa de una forma rápida e intuitiva, ya que está diseñada para insertar

⁶ Es un método para el recorte de una filmación, donde el fondo es de color azul o verde, básicamente consisten en insertar letras o imágenes en un vídeo, reemplazando un color por el video a insertar.

preguntas en los vídeos que realicemos en clase o en cualquier recurso de YouTube. Asimismo, resulta ideal para trabajar la “*Flipped Classroom*”, puesto que con ella se pueden insertar preguntas abiertas o tipo test en cualquier parte del vídeo y en el caso de que los estudiantes dispongan de usuario y contraseña, será posible obtener un *feedback* de las respuestas. Por último, permite insertar un audio propio por encima de los vídeos para introducir la lección. (Wikipedia, 2020)

- Stop Motion: La animación en volumen o animación fotograma a fotograma (a veces mencionada mediante su término en inglés: *stop motion*) es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas. A estas imágenes fijas sucesivas se le denomina fotograma. El fotograma a fotograma se utiliza para producir movimientos animados de cualquier objeto, ya sea rígido o maleable, como por ejemplo juguetes, bloques de construcción, muñecos articulados o personajes creados con plastilina (Wikipedia, 2020). Su aplicación permite crear aplicar una película fotograma a fotograma, como todos los editores de vídeos e imágenes, tiene las mismas funcionalidades que los editores que hemos expuesto anteriormente, tiene también para editar con la técnica *Chroma key*, además de la posibilidad de incorporar sonidos e incluso bocadillos tipo comic.

Herramientas y plataformas de presentaciones multimedia: Una vez que hayamos trabajado con todos estos editores, otras de las maravillosas herramientas que podemos utilizar son las generadoras de presentaciones, las cuales hacen que nuestras clases alcancen otro tipo de experiencias más enriquecedoras e interactivas, pues en estas presentaciones podemos introducir textos, imágenes, vídeos y audios, y así podemos trabajar las destrezas y estrategias de producir y recibir.

- Powtoon: Es un programa de animación de videos. Permite crear presentaciones interesantes, atrapantes y entretenidas. Es un *software* en línea y tiene como función crear vídeos y presentaciones animadas, reproduciéndose como en una especie de caricatura, de una persona hablando, mostrando cuadros de diálogo que el usuario haya escrito. Es muy usado en el ámbito escolar y el nombre "Powtoon" es una fusión de "PowerPoint" y la palabra "Cartoon". (Anonimo , 2020)
- Genially: También conocida como Genial.Ly, es un *software* en línea que permite crear presentaciones interactivas y animadas de forma muy sencilla. Puede ser gratuita o de pago, dependiendo de las necesidades de cada uno. Genially dispone de cuatro

modelos dependiendo del usuario: para corporaciones, para medios, para diseñadores y para educación. Dispone de infinidad de plantillas para la creación de contenidos educativos. Gracias a los recursos de la aplicación, permite implantar fácilmente en las clases las estrategias de gamificación y *Flipped Learning*. (Somproyecte, 2020)

- Prezi: Herramienta online de presentaciones que huye de los tradicionales formatos de páginas y presenta un muro en varias dimensiones con zoom, donde el autor puede establecer las conexiones oportunas para exponerlas a la audiencia. Se utiliza en línea o para descargar y trabajar sin conexión. (Wikipedia, 2020)
- Visme: Es una herramienta en línea que permite a todos los usuarios crear diseños que hagan más dinámicas sus presentaciones para comunicar visualmente datos, conceptos e ideas. La herramienta permite crear *banners*, infografías, animaciones, presentaciones profesionales, gráficas, entre otros. La aplicación cuenta con un sin número de plantillas que hacen más fácil el diseño para las personas que no son diseñadores. Lo que diferencia a Visme de otros programas (PowerPoint, Google Slides, Canva, Piktochart, Prezi, etc.) es que permite crear contenido de gráficos simples, con una serie de funciones interactivas que lo hacen más vivencial como; Agregar vídeos o audios; añadir mapas, cuestionarios, formularios; agregar animación a todo lo que puedas como imágenes, diapositivas, etc.; crear tus propias plantillas, diapositivas y contenidos; se puede controlar los usuarios con los que quieres compartir el documento. (Cabrera, 2018)

Herramientas/plataformas de actividades y cuestionarios: Con el objetivo de complementar todo ese contenido digital, necesitamos herramientas que también nos sirvan de repaso y refuerzo. Las TIC hacen que esta experiencia sea entretenida a modo de reto y juegos, además de ofrecer la posibilidad de un *feedback* instantáneo.

- Educaplay: Es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia, caracterizadas por sus resultados atractivos y profesionales. Tiene multitud de plantillas para crear actividades tales como mapas, adivinanzas, crucigramas, diálogos, dictados, organización de letras y palabras, ejercicios para relacionar, sopas de letras y test, lo cual es una buena alternativa para que los estudiantes aprendan jugando. Está orientada a crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose, su uso resulta sencillo e intuitivo. La plataforma es de carácter participativo, y todos los usuarios se benefician de la labor que ponen en común en la plataforma, ya que las

actividades se comparten no solamente para que otros usuarios las jueguen, sino que esos otros usuarios pueden mostrarlas, a su vez, dentro de colecciones temáticas. (Google Site, 2020)

- FlipQuiz: Es la herramienta digital ideal para gamificar el repaso de clase. Con ella es posible idear un panel con fichas de preguntas y respuestas que van desde los 100 a los 500 puntos. La forma de creación es intuitiva y profesional. El modo de uso es muy simple y funciona con enunciados en tarjetas que cada estudiante o grupo ha de responder correctamente para obtener la mayor puntuación (Wikipedia, 2020). Un truco sería aumentar el nivel de dificultad según la puntuación de las fichas (que vienen predeterminadas en el panel) y premiar un número determinado de puntos. Estos pueden cambiarse por privilegios en clase tales como una parte de nota en el parcial o la elección de sitio, por ejemplo. Lo ideal es que los propios estudiantes, trabajando en grupos, puedan crear sus propios paneles y retarse unos a otros para ver quién sabe más sobre los contenidos vistos en clase. La realización de sus propias preguntas genera un nivel de aprendizaje mayor que si solo las responden.
- Quizziz: Es una herramienta web con la que generar test interactivos. De esta forma los estudiantes obtienen sus resultados inmediatamente y el docente tendrá todos los datos almacenados. La herramienta es compatible con todos los dispositivos que tengan un navegador como ordenadores, tabletas y teléfonos inteligentes. Esta herramienta se diferencia de otras similares (como Kahoot) en que no es necesario visionar en la pizarra las preguntas, sino que estas aparecen en su dispositivo. Del mismo modo, facilita que cada estudiante conteste a su ritmo y que, tanto preguntas como respuestas, sean barajadas por cada participante, por lo que ninguno estará haciendo la misma pregunta al mismo tiempo. Esta herramienta permite ser empleada en grupo y que las preguntas puedan ser visionadas en un proyector, de manera que los estudiantes contesten en sus cuadernos (Wikipedia, 2020). A pesar de exista una versión no *on-line*, lo ideal es que se haga desde un dispositivo, puesto que a cada estudiante se le asigna tanto un avatar y un “meme” tras cada respuesta, lo cual resulta muy divertido y motivador. Por último, al igual que Educaplay, podremos utilizar un gran abanico de pruebas ya elaborados por otros docentes. Una vez finalizado el cuestionario, se genera un código de acceso que los participantes deben introducir en sus dispositivos. Como en las anteriores herramientas, es conveniente que los estudiantes ideen sus propios cuestionarios.

- Kahoot: Es una plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación (disponible en *app* o versión web). Una herramienta muy útil para profesores y estudiantes para aprender y repasar conceptos de forma entretenida, como si fuera un concurso. La forma más común es mediante preguntas tipo test, aunque también hay espacio para la discusión y debate. Los alumnos eligen su alias o nombre de usuario y contestan a una serie de preguntas por medio de un dispositivo móvil. servicio web de educación social y gamificada, es decir, que se comporta como un juego, recompensando a quienes progresan en las respuestas con una mayor puntuación que les catapulta a lo más alto del ranking. Cualquier persona puede crear un tablero de juego, aquí llamado “un Kahoot!” (Iván, 2018), por lo que es importante que el alumnado cree sus propios cuestionarios y lance retos a sus compañeros.

3.1.2 Segundo paso: guardar y compartir

Una vez creados los materiales y contenidos podemos guardarlos en el dispositivo donde lo hemos creado, en la nube o compartirlo con otros docentes y con nuestro alumnado, dependiendo del objetivo para lo que hemos realizado todos estos materiales. Es una ventaja guardar nuestros trabajos en la nube, ya que facilita que podamos disponer de ellos desde cualquier dispositivo, pero es muy importante que exista una buena conexión a internet y los dispositivos permitan la sincronización. Las nubes también hacen posible que el trabajo en equipo remoto sea más eficaz, haciendo posible conectar a las personas desde diferentes lugares y compartir los archivos o documentos que tengamos que editar en equipo. Ejemplos de nubes hay muchos como Dropbox, Onedrive, iCloud, los cuales tienen una versión gratuita, pero nos dan pocos megas de almacenamiento. Sin embargo, una nube que nos da bastantes megas de almacenamiento y gratuitamente es Google Drive, además de gestionar en una misma plataforma la edición de diferentes tipos de documentos, con utilidades como las que presentamos en los editores básicos de esta guía.

Posteriormente, para alojar todos los contenidos y materiales creados, hacemos uso de más herramientas educativas digitales o soportes/plataformas digitales, con la finalidad de almacenar y compartir con sus usuarios los documentos o materiales digitales. Los ejemplos aquí expuestos, principalmente, son una recopilación de experiencias de docentes y enlaces a sitios webs, lo cual nos permite vislumbrar como los docentes enseñan el Área de inglés a través de las TIC. Pondremos un ejemplo desde las redes sociales, en esta ocasión Instagram, ya que

muchos “intragramers”⁷ con perfiles educativos usan las plataformas de redes sociales, como anuncios para desviarte a sitios donde tienen sus materiales y recursos educativos publicados como [Teachers pay Teachers](#)⁸

Instagram se ha convertido en la plataforma de red social más popular para compartir fotos y vídeos, que permite a su vez subir a otras redes sociales sus historias, igual que [Facebook](#), [Tumblr](#), o [Flickr](#). Por tanto, si queremos buscar algún perfil educativo, comencemos por Instagram, que te deriva al mismo perfil en otras redes sociales o sus otros enlaces webs. Aunque existen muchos más ejemplos de maestras de inglés, tratando de aportar su granito de arena con sus intervenciones en las redes, nos hemos decantado por este perfil:

ClassClassYesYes: Detrás de este nombre, tenemos a una maestra de inglés y la hemos seleccionado porque a nuestro parecer ejemplifica muy bien la nueva generación de maestras y maestros, que utilizan a su favor las TIC. Es interesante cómo esta joven maestra hace uso de las TIC, tratando de divulgar sus propias experiencias como docente. Este ejemplo no es el único, es más, muchos perfiles siguen la misma estructura y en Instagram hemos podido encontrar perfiles parecidos como el de Iris, la autora de *Class Class Yes Yes*. Por otro lado, en el mismo Instagram han creado una comunidad el #clastrodeig, un claustro virtual formado por todos y todas las docentes y profesionales de la educación, que comparten sus ideas y recursos en esta red social. Así con, el *hashtag* #clastrodeig, podemos conocer más perfiles de maestros que están creando una comunidad muy bonita, con maravillosas ideas y con ganas de innovar y cambiar la educación.

La estructura en común de estos docentes es que Instagram es su base para darse a conocer. Allí suelen poner un enlace de [Linktree](#)⁹: <https://linktr.ee/classclassyesyes>. En esta ocasión, su enlace personalizado, en Instagram te lleva a su Linktree y desde allí te permite acceder a su canal de YouTube, a su web, artículos que ha publicado o a sus recursos subidos a *Teachers pay Teachers*. Todos bajo el mismo nombre, Class Class Yes Yes. Este es el enlace de su canal de YouTube y el de su web:

<https://www.youtube.com/channel/UCVP9s5925aB8r4CGrvvHihQ>

<https://classclassyesyes.com/>

⁷ Como se denomina a los usuarios con más de mil seguidores.

⁸ Este sitio web en particular te permite colaborar con una cantidad mensual y así tienes derecho a descargarte muchos materiales de otros profesores, o si subes tus propios materiales tienes derecho a descargas también.

⁹ Es una herramienta que permite crear un enlace personalizado y enviar a los usuarios a una página donde puede encontrar más enlaces.

Principalmente, esta maestra en sus distintos enlaces nos proporciona ideas y recursos para imprimir que ha creado ella misma, con editores como PowerPoint o Canva. También de ideas sobre temas que le motivan, abriendo una ventana para debatir dentro de su web. Este primer ejemplo es una propuesta magnífica para lanzarnos en esta aventura, además de poder vender nuestras ideas. Cuando estamos empezando y aún no contamos con un trabajo estable, no resulta mala idea este ejemplo, como toma de contacto con las TIC y una forma de conseguir un ingreso extra. Sin embargo, no ejemplifica claramente lo que hemos recogido en nuestro TFG, ya que lo que buscamos son ejemplos de docentes que hacen uso de las herramientas aquí mencionadas y cómo las han trasladado a sus aulas.

Por ello, a continuación, presentamos el ejemplo de un blog de una docente de Primaria de un colegio de Murcia, que nos muestra su trabajo con las TIC y los recursos digitales que ellas usan en sus clases.

Our English Class: Este blog es a nuestro parecer el más completo y visualmente ordenado que hemos identificado. A pesar de que existen muchos ejemplos, en general los otros blogs no suelen tener una barra de menú, sino que aparecen las entradas por orden de fechas o suelen tener un menú ordenado por cursos. En este caso, nos encontramos ante el blog de una maestra especialista en Inglés y Psicopedagogía, dirigido a los miembros de la comunidad educativa, no solo a profesionales de la educación sino también a los protagonistas de la educación, el alumnado y en concreto su alumnado.

En la página principal vemos la última entrada que ha hecho en su blog, que no es otra cosa, que el último reto del curso. Con motivo de la graduación de sus alumnas y alumnos de 6º, ha creado una actividad en forma de reto, invitado a sus alumnos y alumnas a crear una foto, presentándose y editándola con una *app* de móvil llamado Pic college. A continuación, presenta un vídeo que colgó en su canal de YouTube, más el texto en inglés donde explica qué es lo que tienen que hacer. Para finalizar, creó un Padlet para que los niños compartieran sus creaciones. Por tanto, en esta primera entrada ya podemos ver cómo esta maestra hace uso de las TIC en el Área de Inglés. Una simple actividad, en forma de reto, donde su alumnado está practicando y desarrollando las estrategias y destrezas comunicativas de recibir y producir en lengua inglesa y fundamentalmente haciendo uso de la tecnología digital. Si seguimos navegando ¹⁰, podemos observar que, además de tener el menú de botones, al principio de la página, de izquierda a derecha podemos encontrar más información como premios, reconocimientos o proyectos en

¹⁰ Hace referencia a navegar por la red, en esta ocasión estamos navegando por un blog y sus distintas capas.

los que colabora, distintos enlaces su canal de YouTube, sus redes sociales, sitios webs que usa para AICLE¹¹, otros blogs de compañeros tanto de maestros de Inglés como de otras materias, etc. A destacar, los reconocimientos que tiene desde la Consejería por sus buenas prácticas en la web 2.0, a través del INTEF¹².

Si seguimos explorando y descubriendo las diferentes pestañas del menú principal, nos llama la atención su orden y dedicación a este blog. Lo primero que podemos ver es su presentación con el nombre “sobre mí” y dentro los principales proyectos en los que trabaja, en un formato interactivo con el uso de Genally y Thikling, juega con la interconectividad. Si pinchas en cada proyecto te lleva a la parte del blog donde está colgado dicho proyecto. Por ejemplo, [Our English Radio Channel](#), esa entrada del blog la encontramos también en su presentación. Este ejemplo plasma totalmente la idea que pretende conseguir esta guía para el uso de las TIC en el Área de Inglés. En primer lugar, presenta el proyecto en formato *e-book*¹³ a través de una plataforma en línea llamado [Calameo](#)¹⁴. Posteriormente, vemos un vídeo con los pasos que el alumnado debe seguir para que edite su propio *Postcad*. En el vídeo aparecen imágenes de alumnos y alumnas, agarrando textos explicativos y mostrando el proceso de creación de los *Postcads* en grupos. Además, añade la rúbrica con los criterios para evaluar la actividad, los puntos que evalúa son pues la articulación, entonación, respiración, si utilizan una entrada, expresión y estilo. Al final, sube al blog a través de la plataforma [Spreaker](#), los 13 *podcasts* creados por su alumnado. El producto final de cada grupo es un programa de radio, que dura unos 10 minutos, donde el alumnado hace un *role play*¹⁵ de entrevistas, presentaciones de noticias, el tiempo, etc., sobre todo hablan de ellos mismos de cosas del colegio o de la zona.

Más adelante, siguiendo la barra de herramientas del blog, podemos ver una entrada sobre la LOMCE, otra sobre su programación de Inglés en los diferentes cursos, para que lo conozcan los padres y puedan hacerles un seguimiento. Si continuamos, en ese mismo orden vemos las actividades competenciales y los proyectos en los que participa, etc. Es este orden lo que nos llamó la atención porque vas desglosando y descubriendo poco a poco todo su trabajo y también su metodología por proyectos o ABP¹⁶, en el que unos de sus objetivos finales es conseguir un

¹¹ Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras; inmersión lingüística.

¹² El Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado.

¹³ Anglicismos que significa libro electrónico.

¹⁴ Es la forma ideal de publicar y compartir todos sus documentos en línea, crea publicaciones de documentos electrónicos interactivos, accesibles desde un ordenador y capaz de reproducir la sensación de lectura de un documento impreso.

¹⁵ Técnica de dramatización, simulación o juego de rol.

¹⁶ Aprendizaje Basado en Proyectos, consiste en una modalidad de enseñanza y aprendizaje centrada en tareas, un proceso compartido de negociación entre los participantes, siendo su objetivo principal la obtención de un producto final.

producto. Otra cosa que destacar es que deja de usar el libro y cuadernillo tan típico de esta materia.

Todo lo que hay en este blog no tiene ningún desperdicio, pues podríamos seguir hablando de todas las cosas que ha trabajado con su alumnado y no nos daría espacio para presentar todos los increíbles recursos que hemos visto. Sin duda lo que destacamos y por lo que finalmente nos decantamos para tomar lo de ejemplo, son los dos proyectos en los que está inmersa y es coordinadora, los cuales están interconectados muy acertadamente, el proyecto “[EvoluTICvos](#)” y el proyecto ETE. El primero es sobre las TIC y el otro es sobre las redes de centros bilingües. A modo de resumen, ella desde su Área de Inglés lanza retos a sus alumnos y alumnas para que conozcan nuevas *apps* y las utilicen con finalidades educativas, con el fin, no solo crear un producto final, sino que además algunos de estos retos sean propuestos en conjunto con los demás centros bilingües de la zona. Por último, evaluarlos y presentarlos en conjunto no solo en los centros bilingües sino también para el proyecto “EvoluTICvos”. Así pues, este trabajo que hemos puesto como ejemplo, vemos reflejado en la práctica todo lo que hemos intentado explicar en este TFG y sin duda es viable y recomendable ponerlo en práctica como docentes.

4 CONCLUSIÓN Y VALORACIÓN PERSONAL

A lo largo de este TFG he podido comprobar la riqueza documental que existe sobre las TIC a nivel educativo. Tanto las diversas fuentes teóricas que he consultado, más toda la documentación existente en la red me han permitido hacer mi TFG sobre una revisión teórica y científica de las TIC en la enseñanza. Seguramente, toda esta fuente documental también ha servido de inspiración y creación de la LOMCE y las diferentes concreciones curriculares posteriores. Así pues, este aglomerado justificativo del TFG, más lecturas que me dejé por el camino, me han servido para vislumbrar el sentido y la importancia de la enseñanza de las TIC desde edades muy tempranas. Por ello, he podido concluir que un uso adecuado y apropiado de las TIC permite acercar el conocimiento al alumnado de una manera más motivadora e interactiva. Una enseñanza-aprendizaje de las TIC crea la posibilidad de realizar materiales que se acercan a la actividad humana (multisensorial y multiactividad). Y qué motivador poder acercar el Inglés al alumnado sin el tan recurrido libro, sino a través de herramientas TIC, que

nos dan miles de oportunidades para crear nuevas posibilidades comunicativas, tal y como las realizamos en nuestra vida diaria.

¿Cómo conectar los dos pilares centrales de este TFG, las TIC y la enseñanza de la competencia comunicativa del Inglés? En esta era digital y globalizada, no solo por el mercado, sino por la misma tecnología que nos conecta mundialmente, se hace casi imprescindible que sepamos una segunda lengua. Por lo tanto, tanto las teorías actuales como la normativa vigente apuestan por unas aulas conectadas con esta era digital e inmersas lingüísticamente en inglés. La inmersión lingüística en inglés se basa en crear y generar desde todas las áreas la posibilidad de aprender inglés y las TIC ayudan con su multitud de recursos en la red y con la infinidad de posibilidades para utilizar esos recursos. Además, desde el Área de Inglés junto con las herramientas TIC, podemos producir tanto docentes como discentes infinidad de productos para un fin comunicativo. Un claro ejemplo es la *Our English Radio Channel*, en el blog *Our English Class*, donde la autora preparó a su alumnado para que hicieran sus propios programas de radio.

Este TFG me ha servido para darme cuenta de la importancia de la enseñanza y aprendizaje de las TIC en Inglés y cómo pueden encajar e interactuar perfectamente en nuestras aulas. Además, con buenos métodos pueden incrementar la participación, inclusión y motivación del alumnado. El fin no es bombardearlo con infinidad de materiales y recursos sacados de internet sin ningún criterio y fin, ya que, como dice Confucio, “Me lo contaron y lo olvidé, lo vi y lo entendí, lo hice y lo aprendí”. Por ello, para que las TIC sirvan de mejora tiene que existir un trabajo detrás, un pilar fundamental que no es otro que basar nuestro trabajo en metodologías activas como proyectos, *Flipped Learning*, ABP, espiral de creatividad, etc. Todos ellos se basan en aprender haciendo. Como vimos en el ejemplo de *Our English Class*, la maestra creadora de este blog se utiliza la metodología ABP, un modelo de aprendizaje donde el alumnado “planea, implementa y evalúa proyectos que tengan aplicación en el mundo real más allá del aula de clase”. Estos proyectos parten de los intereses del alumnado, planteando un problema real o no, pero con la premisa de que posteriormente los conocimientos, destrezas y competencias adquiridas se puedan trasladar a la realidad. Por otro lado, me he dado cuenta de que también es importante no solo implicar a los alumnos y alumnas con proyectos de su interés, sino adecuar el lenguaje a cómo hablan ellos a diario, porque esto proporciona un grado de motivación extra. En otras palabras, hablar su mismo idioma, como plantear *challenges* en vez de retos, por ejemplo, hace posible que se impliquen de otra manera que usando un lenguaje menos cercano a sus intereses.

En conclusión, este TFG ha sido un reto total, desde la documentación bibliográfica hasta la búsqueda de los recursos digitales, pues sin un criterio el océano de Internet resulta en ocasiones casi imposible de navegar. Gracias a los ejemplos aquí expuestos, he conseguido no naufragar y me han servido de hilo conductor para no perderme entre toda la información que existe en internet. Porque así me he podido dar cuenta de la importancia de una guía para que los discentes y los docentes hagan un uso adecuado de las TIC. No es mi objetivo, una vez hecho todo este análisis, bombardear a los y las docentes con contenidos digitales. El objetivo es tener una guía de herramientas y recursos, para aplicarlos de manera práctica, siendo reflexivos con esta selección y con un fin concreto. No corramos por ser los más novedosos y “tecnológicos”. Ante la abrumadora y amplia posibilidades de las TIC, seamos reflexivos y críticos y hagamos las cosas con sentido y para un fin. Porque si no todo lo que nos brinda las TIC quedará en hermosos y vistosos espejismos, pero sin la adquisición de unas competencias por parte del alumnado.

5 BIBLIOGRAFÍA

- Area Moreira, M. (2009). *Introducción a la tecnología educativa*. La Laguna: Universidad de La Laguna.
- Baño, J. J., Bosom, A., Ezquerro, E., & Hernández, M. J. (08 de 06 de 2012). *Universidad de Burgos*. Obtenido de Creación de contenidos innovadores para el docente en contextos TIC: <http://antia.usal.es/sharedir/tutoriales/CreacionContenidosv2/index.html>
- Cabero Almenara, J. (2000). *Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación*. Síntesis.
- Cebrián, J. L. (1998). *La Red*. Madrid: Taurus.
- Coll, C., & Monereo, C. (2012). *Psicología de la educación virtual. Aprender y enseñar con las Tecnologías de la Información y Comunicación*. Madrid: Ediciones Morata, S.L.
- Gobierno de Canarias (22/06/2020). *Curriculum de Canarias: Boletín oficial de Canarias*. [Mensaje en una web oficial]. Recuperado de <http://www.gorbiernodecanarias.org/boc/2014/156/001.html>.
- Hart, J. (septiembre de 2019). *Top Tools for Learning*. Obtenido de Results of the 13th Annual Learning Tools Survey published 18 September 2019: <https://www.toptools4learning.com/>
- Roig-Vila, R. (2002). *Las nuevas tecnologías aplicadas a la educación, elementos para una articulación didáctica de las tecnologías de la información y la comunicación*. Alicante: Publicaciones Universidad de Alicante.
- Somprojecte. (2020). *Somprojecte*. Obtenido de Somprojecte: <https://somprojecte.com/recursos/herramientas/genially/>
- Wikipedia. (2020). *Wikipedia La enciclopedia libre*. Obtenido de <https://es.wikipedia.org/>

6 ANEXOS: ENTORNOS DIGITALES DE REFERENCIA

Sitios web, plataformas y *apps* que hemos usado en este trabajo.

DEFINICIONES PARA LA GUIA:

Anonimo. (22/06/2020). *Powtoon*. [Mensaje en una web profesional]. Recuperado de <https://www.ecured.cu/Powtoon>

AMD, J. (22/06/2020). *Qué es ThingLink y cómo te ayuda a enriquecer tus imágenes*. [Mensaje en una web profesional]. Recuperado de <https://www.joseamd.com/mantenimiento-web/thinglink-enriquecer-imagenes/>.

Daniel. (22/06/2020) *Record mp3: la forma más simple de grabar y compartir audio desde el navegador*. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://hipertextual.com/archivo/2012/01/record-mp3-la-forma-mas-simple-de-grabar-y-compartir-audio-desde-el-navegador/>.

Educación 3.0. (22/06/2020). *Los 15 mejores programas gratis para editar imágenes o fotografías*. [Mensaje en una revista digital]. Recuperado de <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/programas-gratis-para-editar-imagenes/>

Erlandsen, M. (22/06/2020) *¿Qué es un podcast y cómo funciona?*. [Mensaje en una revista digital]. Recuperado de <https://www.guioteca.com/internet/%C2%BFque-es-un-podcast-y-como-funciona/> .

Google Site. (22/06/2020). *Educaplay*. [Mensaje en una web profesional]. Recuperado de <https://sites.google.com/site/educaplay424/>

Florido, M.. (22/06/2020) *22 Mejores programas para crear y editar vídeos GRATIS y de pago*. [Mensaje en una web profesional]. Recuperado de <https://www.marketingandweb.es/marketing/programas-edicion-videos/>

Iván, R.(21/06/2020). *Kahoot!: qué es, para qué sirve y cómo funciona*. [Mensaje en una web profesional]. Recuperado de <https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>.

Oscina, O. (22/06/2020). *KineMaster, editor de vídeo para Android*. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://eltalleraudiovisual.com/kinemaster-editor-de-video-para-android/>

SOFTONIC INTERNATIONAL S.A.(22/06/2020) *Red social gratuita para compartir vídeos divertidos*. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://tik-tok.softonic.com/>

Somprojecte. (20/06/2020). *¿Qué es Genally?*. [Mensaje en una web profesional]. Recuperado de <https://somprojecte.com/recursos/herramientas/genially/>

Wikipedia. (20/06/2020). *Wikipedia La enciclopedia libre*. [Mensaje en una wiki]. Recuperado de

<https://en.wikipedia.org/wiki/PicMonkey> , <https://es.wikipedia.org/wiki/Audacity>

<https://es.wikipedia.org/wiki/pictochar>, <https://es.wikipedia.org/wiki/canva>

<https://es.wikipedia.org/edpuzzle>, <https://es.wikipedia.org/wiki/stopmotion>

<https://es.wikipedia.org/wiki/prezi>, <https://es.wikipedia.org/wiki/flipquiz>

<https://es.wikipedia.org/wiki/quizziz>

LISTA DE VINCULOS:

Audacity: <https://www.audacityteam.org/download/>

Canva: https://www.canva.com/es_es/

Calameo: <https://es.calameo.com/>

ClassClassYesYes:

- <https://www.instagram.com/classclassyesyes/es/?hl=es>
- <https://linktr.ee/classclassyesyes>,
- <https://www.youtube.com/channel/UCVP9s5925aB8r4CGrvvHihQ>,
- <https://classclassyesyes.com/>

Dropbox: https://www.dropbox.com/es_ES/login

Edpuzzle: <https://edpuzzle.com/>

Educaplay: <https://es.educaplay.com/>

Facebook: <https://www.facebook.com/>

Flickr: <https://www.flickr.com/>

FlipQuiz: ??

Genially: <https://www.genial.ly/es>

GIMP: <https://www.gimp.org/>

Google

<https://www.google.es/drive/apps.html>

iCloud: <https://www.icloud.com/>

Kahoot: <https://kahoot.com/>

Kinemaster: <https://www.kinemaster.com/>

Movie maker: <https://www.topwin-movie-maker.com/es/>

Onedrive: <https://onedrive.live.com/about/en-us/signin/>

Our English Class:

- <http://pelesa2.blogspot.com/>
- Our English Radio Channel;
<http://pelesa2.blogspot.com/p/our-english-radio-channel.html>
- EvoluTICvos;
<http://pelesa2.blogspot.com/p/proyecto-colaborativo.html>

Padlet: <https://es.padlet.com/dashboard>

Pic college: <https://piccollage.com/>

Picmonkey: <https://www.picmonkey.com/>

Piktochart: <https://piktochart.com/>

Placeit – Video Maker: <https://placeit.net/video-maker?rfsn=3435332.1d308>

Powtoon: <https://www.powtoon.com/>

Prezi: <https://prezi.com/es/>

Quizziz: <https://quizziz.com/>

Recordmp3: <http://ww7.recordmp3.org/>

Spreaker: <https://www.spreaker.com/>

Drive:

Stop Motion:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cateater.stopmotionstudio&hl=es>

Teachers pay Teachers:
<https://www.teacherspayteachers.com/>

Tik Tok: <https://www.tiktok.com/es/>

Thinglink: <https://www.thinglink.com/>

Tumblr: <https://www.tumblr.com/>

Visme: <https://www.visme.co/>