



Escuela de Doctorado y Estudios de Postgrado

TRABAJO FIN DE MÁSTER

**EL USO DE RECURSOS AUDIOVISUALES PARA MEJORAR LA
EXPRESIÓN ORAL EN EL ÁREA DE LENGUA EXTRANJERA-INGLÉS**

Una propuesta didáctica para el tercer ciclo de Educación Primaria

THE USE OF AUDIOVISUAL RESOURCES TO IMPROVE THE ORAL
EXPRESSION IN THE ENGLISH AS A FOREIGN LANGUAGE

A didactic proposal for the third cycle of Primary Education

*Máster en Educación y Tecnologías de la
Información y la Comunicación*

Autora: Sara Sánchez Romero

Bajo la supervisión de: José Luis Sánchez de la Rosa

Convocatoria extraordinaria de septiembre

Curso 2020/2021

RESUMEN

En el Sistema Educativo Español, se aprende tanto inglés como francés como lenguas extranjeras durante la etapa de Educación Primaria. Como maestra de inglés en dicha etapa, he de afirmar que el objetivo final de cualquier lenguaje es la comunicación, por lo que debemos preparar a nuestro alumnado para que sea competente a nivel comunicativo. La educación, al igual que la sociedad, evoluciona continuamente. La llegada de las nuevas tecnologías ha supuesto la aplicación de metodologías innovadoras que incorporan recursos TIC al proceso de enseñanza-aprendizaje. El presente trabajo pretende investigar la importancia e influencia de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en el desarrollo de la habilidad oral en un idioma extranjero. Asimismo, también se plantea el diseño de una propuesta didáctica basada en el enfoque comunicativo incorporando materiales audiovisuales para mejorar la expresión oral en alumnado del tercer ciclo de Educación Primaria en el área de inglés como lengua extranjera. Las conclusiones de este trabajo confirman la relevancia de la incorporación de las TIC y recursos audiovisuales junto con el fomento de la competencia comunicativa en el idioma extranjero para el desarrollo íntegro de alumnos capaces de relacionarse tanto en su vida personal como académica y profesional.

Palabras clave: recursos audiovisuales, enfoque comunicativo, TIC, expresión oral, inglés, primaria.

ABSTRACT

In the Spanish Educational System, both English and French are learned as foreign languages during the Primary Education stage. As an English teacher at this stage, I consider communication as the final aim of any language, so we must prepare our students to be competent at the communicative level. Education, like society, is continually evolving. The incorporation of new technologies causes the application of innovative methodologies that incorporate ICT resources into the teaching-learning process. The present work tries to explain the importance and influence of the new technologies in the development of the oral skill in a foreign language. Likewise, the design of a didactic proposal based on the communicative approach is suggested, incorporating audio-visual materials to improve oral expression in students of the third cycle of Primary Education in the English as a Foreign Language area. The proposal is based on Task Based Approach using the green screen as the main tool. The conclusions of this work confirm the relevance of promoting communicative competence in the foreign language for the integral development of students capable of interacting both in their personal, academic and professional lives.

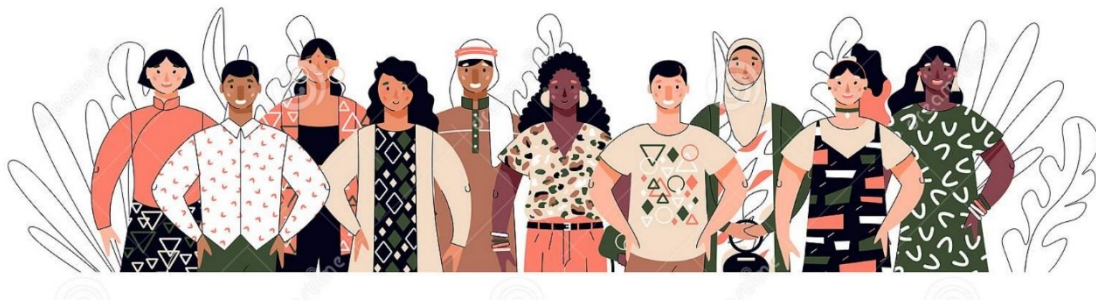
Key words: audiovisual resources, communicative approach, ICT, primary education, oral expression, English.

CONTENIDO

1. Introducción y Justificación	4
2. Objetivos	5
3. Marco Teórico	7
3.1. Metodología de Búsqueda de Información	8
3.2. Importancia de la Expresión Oral en el Área de Lengua extranjera	10
3.2.1. Procesamiento del input.....	11
3.2.2. La expresión oral: desde la imitación hasta la producción autónoma	12
3.3. Las TIC como Herramienta Didáctica en Educación Primaria	15
3.4. Introducción de contenido y recursos audiovisuales en el aula	20
4. Propuesta Didáctica.....	23
4.1. Diagnóstico de la Situación.....	24
4.2. Descripción del Contexto	25
4.3. Áreas de Mejora	26
4.4. Recursos Organizativos.....	27
4.5. Metodología	28
4.6. Recursos	29
4.7. Cronograma.....	31
4.8. Actividades.....	32
UNIDAD DIDÁCTICA “I’M SICK!”	32
4.9. Evaluación.....	42
5. Conclusiones	46
6. Bibliografía.....	49

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Vivimos en un mundo globalizado, en el que conviven muchas culturas y personas de diferentes nacionalidades. Si vamos de vacaciones a Marbella, donde el porcentaje de empadronados extranjeros asciende al 30%, a la capital de España o a Barcelona, nos encontraremos con gran diversidad cultural. Como dijo Nelson Mandela, “si hablas a un hombre en un lenguaje que entiende, va a su cabeza. Si le hablas en su idioma, va a su corazón”. Es por esta razón, por la que se enseña idiomas en las escuelas.



En el Sistema Educativo Español, se aprende tanto inglés como francés como lenguas extranjeras durante la etapa de Educación Primaria. Como maestra de inglés en dicha etapa, he de afirmar que el objetivo final de cualquier lenguaje es la comunicación, por lo que debemos preparar a nuestro alumnado para que sea competente a nivel comunicativo.

Al tratarse de un idioma, debemos tener en cuenta no solo el vocabulario o la gramática, sino la expresión comunicativa, con el fin de llevar a cabo la función de relación de forma óptima ya que, como apuntábamos anteriormente, ésta es la meta principal de cualquier lenguaje.

La enseñanza de idiomas ha variado considerablemente en las últimas décadas. En la década de los 70 ya comenzó a aplicarse este enfoque comunicativo (Muñoz, 2010). Posteriormente, con la llegada de las nuevas tecnologías y los medios de comunicación, se han incorporado otros muchos recursos y técnicas que ayudan a mejorar la competencia comunicativa en el alumnado. ¿Cómo de importantes e influyentes son los medios de comunicación y los recursos audiovisuales en la expresión oral? Como dijo John Morley, “Las tres cosas más importantes de un discurso: quién lo pronuncia, cómo lo hace y qué se dice; y de las tres, la última es la

que menos importa”. Para hacer llegar un mensaje, no solo tiene que ser bueno, sino que el sujeto tiene que transmitirlo. Los recursos audiovisuales pueden ser una herramienta didáctica que potencie la expresión comunicativa del alumnado y, como apunta Cabero (2007), estos “son primordiales en los nuevos contextos y espacios de interacción entre los individuos”.

¿Es posible mejorar la expresión oral en un idioma extranjero a través del uso de recursos audiovisuales? ¿Qué aspectos positivos nos proporcionan las nuevas tecnologías a la hora de comunicarnos mejor? ¿Qué herramientas pueden resultarnos útiles para tal fin? Estas son algunas preguntas que nos planteamos en un principio al pensar en el desarrollo de este proyecto y que se responderán a lo largo del mismo.

Dentro de los tipos de comunicación encontramos la verbal y la no verbal. Deben fomentarse ambas para conseguir el nivel máximo de expresión. El currículo español también contempla la expresión oral y escrita. Además, encontramos una destreza más en el Marco de Referencia Común de las Lenguas (2001): la interacción.

En este trabajo nos vamos a centrar en mejorar la comunicación oral a través de recursos audiovisuales, que tan recientemente las escuelas han ido incluyendo en sus aulas e instalaciones.

2. OBJETIVOS

Objetivos generales.

1. Investigar la importancia e influencia de las nuevas tecnologías en el desarrollo de la expresión oral en un idioma extranjero.
2. Diseñar una propuesta didáctica incorporando materiales audiovisuales para mejorar la expresión oral en alumnado del tercer ciclo de Educación Primaria en el área de inglés como lengua extranjera.
3. Desarrollar la Competencia Comunicativa y Digital del alumnado mediante el uso de las TIC.



Figura 1. Objetivos Generales.
Fuente. Elaboración propia.

Objetivos específicos.

- Aumentar la motivación en el alumnado incorporando las nuevas tecnologías al proceso de enseñanza-aprendizaje de un idioma extranjero.
- Fomentar la recepción y comprensión de un input significativo mediante materiales audiovisuales.
- Perfeccionar los diversos elementos del discurso oral, tales como la entonación, el ritmo y la comunicación no verbal.
- Disminuir la ansiedad y el miedo a hablar en público.
- Promover un aprendizaje significativo de la lengua inglesa, preparando al alumnado para desenvolverse en el mundo real.
- Mejorar el manejo de aplicaciones como Madlipz, Toontastic y Chroma Key Studio con fines comunicativos.
- Desarrollar, no solo la destreza oral, sino también el vocabulario y la gramática de los tópicos propuestos.
- Fomentar el trabajo en equipo, así como la autonomía y la creatividad a la hora de preparar la exposición oral.

3. MARCO TEÓRICO

El objetivo principal de cualquier idioma es la comunicación. Aunque parece algo obvio, la enseñanza de lenguas extranjeras no ha incorporado el enfoque comunicativo hasta finales de 1960. Fue Dell Hymes quien afirmó que para comunicar eficazmente era necesario, no solo conocer el vocabulario y las reglas gramaticales, sino aprender qué era comunicativamente apropiado en un contexto dado (Demirezen, 2011).

El enfoque comunicativo aplicado a la enseñanza de idiomas fue desarrollado en la década de los 70 desde enfoques lingüísticos. Antes de avanzar, es necesario explicar a qué nos referimos con “enfoque comunicativo”. Según Molina, Cañado y Agulló (2005) el enfoque comunicativo (conocido como “Communicative Approach” en inglés), denominado también como “enseñanza comunicativa de la lengua”, “enfoque nocional-funcional” y “enfoque funcional”, pretende formar al discente para una comunicación real. Con la finalidad de acercar la realidad al alumnado, suele emplearse material auténtico junto con la ejecución de actividades similares a situaciones de la vida. Los juegos de rol o teatro (“role play” en inglés) son muy recurrentes en este tipo de didáctica.

Otros lingüistas como Wilkins, Canale y Swain (1980) defienden que el aprendizaje de una lengua se produce a través de un sistema generado a partir de una comunicación significativa en interacciones sociales. Para aprender una nueva lengua es importante la exposición a lo que llamamos “input”, es decir, “el conjunto de muestras de la segunda lengua” (López Romero, 2014). Sin embargo, no es suficiente con exponerse a ese input, por más que se reciba en calidad y en cantidad. Según Swain (1985) es primordial que los aprendices produzcan un “output”, es decir, poner en práctica y experimentar los conocimientos adquiridos sobre la lengua extranjera. Solo así, se conseguiría un aprendizaje significativo.

La recepción de un input adecuado se tornaba complicado con la falta de acceso a múltiples materiales nativos de calidad, especialmente los audiovisuales. La invención de las nuevas tecnologías ha traído consigo numerosas ventajas al aula de idiomas (Demirezen, 2011):

- La investigación y la búsqueda de información es mucho más rápida y barata. Asimismo, disponemos de múltiples plataformas donde encontrar vídeos, charlas, canciones, explicaciones, audios, etc., nativos y de calidad.
- Resulta motivador su uso para el aprendizaje de lenguas extranjeras.
- Motivó la aparición de metodologías más activas, atractivas y eficaces.
- El material audiovisual resulta más atractivo e interesante que los típicos libros de texto.

Actualmente, los ordenadores, tabletas y smartphones, no son solo aparatos que nos proporcionan información, sino que además cumplen la función de cámara de fotos, cámara de vídeos, grabadoras, editor de fotos y videos y reproductor.

En las próximas páginas analizaremos el aprendizaje de idiomas desde un enfoque comunicativo, la importancia de la expresión oral en el área de lengua extranjera y las ventajas que ocasionan las TIC como herramienta didáctica en el aula. Además, mencionaremos algunos recursos audiovisuales que podremos utilizar en las lecciones de inglés para acercar/dirigir la enseñanza hacia un sistema más eficaz y motivador para el alumnado.

3.1. METODOLOGÍA DE BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN

En cualquier trabajo es imprescindible una investigación previa de calidad. Esta tarea debe ser delicada y rigurosa, ya que nos brinda la oportunidad de obtener conocimiento teórico estudiado y verificado con anterioridad, lo que nos ayuda a asentar las bases de nuestro proyecto.

Para realizar la búsqueda de información de este Trabajo de Fin de Máster, he recurrido, en primer lugar, a autores de reconocida importancia en el ámbito pedagógico y educativo, y que estuviesen relacionados con la adquisición de una lengua extranjera. De esta forma, he seleccionado estudios de Krashen, Chomsky, Swain, Dell Hymes, Brewster, Ellis y Girard.

Por otro lado, hay otras personas reconocidas y que resultan de gran interés para este trabajo por sus investigaciones sobre la importancia de las TIC en educación. Por tanto, también he seleccionado algunos autores relevantes en este campo como son Cabero (2007), Ferrer (2014) y Graells (2013).

Una vez que tenía la referencia de grandes autores, necesitaba estudios más recientes. Para ello realicé mi búsqueda en portales web como ISTE o ERIC. También investigué en Google Académico, ya que me permitía hacer diversos filtros. En una primera instancia introduje conceptos como “TIC” y “Primary Education”. Sin embargo, la cantidad de resultados era demasiado elevada (888.000 resultados), por lo que seleccioné aquellos que tuviesen estas palabras en el título, y que fuesen publicados a partir del año 2010. La cifra se redujo bastante, a 11 resultados, cantidad razonable para empezar a leer y a informarse sobre la temática.

En una segunda instancia, centré la búsqueda en el área de inglés. Para ello, introduje conceptos como “TIC” y “oral expression”, y que solo apareciesen en el título. Obtuve un único resultado que fue realmente interesante por las coincidencias que mostraba con mi intención de proyecto.

Chao Chao, K. W. Estrategias didácticas mediadas con TIC en un curso de expresión oral francesa/Didactic strategies mediated by ICT in a french oral expression course.

Visitado el 28/05/2021:

<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/14801/14093>

Necesitaba más artículos relacionados con las TIC y el área de inglés, por lo que propuse otra búsqueda introduciendo los conceptos “ICT” y “foreign language”, los cuales debían aparecer en el título del artículo, y éstos publicados a partir del año 2015. El resultado fue la cifra de 141 artículos. Aún resultaba una cifra elevada, por lo que los ordené según la relevancia y ojeé los 15 primeros, de los cuales fui seleccionando aquellos que pudiesen resultar relevantes para mi proyecto basándome en el resumen.

Por último, y focalizando el trabajo a la propuesta didáctica que pretendía elaborar, realicé la investigación introduciendo los conceptos “audiovisual” y “communicative”, de forma que apareciesen únicamente en el título del artículo. Obtuve 41 resultados. Después, los ordené para que apareciesen primero los más recientes. Ojeé

el resumen de los 15 primeros y seleccioné aquellos que acercasen postura con mi campo de investigación: la educación. Uno de ellos me llamó especial atención.

Álvarez, P. A., de Francisco, M. T., & Antonio, J. English on the Screen: Using Audiovisual Resources in the Communicative Classroom. Visitado el 30/05/2021: <https://zaguan.unizar.es/record/14853/files/TAZ-TFM-2014-165.pdf>

3.2. IMPORTANCIA DE LA EXPRESIÓN ORAL EN EL ÁREA DE LENGUA EXTRANJERA

“Los docentes deben estar convencidos de que la metodología que emplean en cada momento del proceso de enseñanza-aprendizaje es la más adecuada” (Cesar Bona, 2015).

Esta cita es una buena forma de introducir el tema que vamos a tratar a continuación. A lo largo de la historia han existido diferentes métodos, técnicas y enfoques sobre cómo enseñar una segunda lengua, y cada uno está basado en los factores que ha determinado cada época. Actualmente, vivimos en un mundo globalizado, en el que priman las tecnologías de la información y donde saber comunicar y transmitirla es realmente importante. Debido al momento presente que experimentamos y a sus circunstancias, el Marco Común Europeo de Referencia de las Lenguas (2001) recomienda el enfoque comunicativo del que hemos hablado anteriormente.

Ya que el objetivo que se persigue es comunicar, la expresión oral juega un papel muy importante. Sin embargo, llegar hasta el punto de producir en una lengua extranjera no es nada sencillo. Según Krashen (1985), y siguiendo su hipótesis de orden natural, existe una estructura en la adquisición de un idioma. El discente tiene que recibir una gran cantidad de input como paso previo a la producción. Como hemos mencionado anteriormente, para que los conocimientos lingüísticos se asienten en la mente del estudiante y resulten significativos, debe producirse el “output” o expresión lingüística, y de esta forma, el aprendiz ponga en práctica sus conocimientos (Swain, 1985). Solo así, éste último podrá recibir retroalimentación sobre sus errores y realizar posibles mejoras para alcanzar siempre un nivel superior.

3.2.1.PROCESAMIENTO DEL INPUT

Es imprescindible la exposición a un input significativo para llegar a la expresión oral. Aun así, no es suficiente con estar expuesto al idioma extranjero, sino que dicho conocimiento tiene que ser adquirido y procesado. Carroll (2001) alude a dos tipos de situaciones, una primera en la que el aprendiz no esté prestando atención al input y, por tanto, no lo esté procesando, y otra segunda en el que además de percibir el estímulo, procesa la información y la encaja en uno de sus sistemas mentales. De este modo, podemos introducir un concepto nuevo y relevante para el proceso: “intake”, es decir, aquellas percepciones transformadas en representaciones mentales (Carroll, 2001). Para que este proceso se complete con éxito, debemos proponer actividades que supongan un esfuerzo y una participación activa del alumnado durante la exposición a la lengua extranjera. A continuación, se exponen algunos recursos para un input significativo:

MÚSICA	
Herramienta	Tarea
Lyricstraining	Rellenar los huecos de las canciones
SongMeanings	Foro donde debatir sobre el significado de las canciones
Songfacts	Datos curiosos sobre las canciones
Genius	Explicación de frases concretas de las letras
AUDIOVISUAL	
Herramienta	Tarea
Edpuzzle	Visionado de vídeos con preguntas de comprensión
ESL Video	
Liveworksheets	Fichas interactivas con preguntas de unir, verdadero falso, respuesta corta y opción múltiple en la que incorporar vídeos
LECTURA	
Herramienta	Tarea
Newsela	Lecturas informativas graduadas con preguntas de comprensión
World Book Day	Extractos de libros en formato PDF, audiolibros y propuestas de actividades
Khan Academy	Lecciones completas variadas en formato curso, interactivas y entretenidas

Figura 2. Recursos para un input significativo
Fuente. Elaboración propia.

Brewster, Ellis y Girard (2002) proponen algunas orientaciones metodológicas para el desarrollo de la escucha activa:

- Debe ocurrir un período extenso previo en la que el alumnado esté expuesto a la lengua que se pretende adquirir.
- Usar canciones, juegos o historias para disminuir el filtro afectivo y motivar al alumnado.
- Recurrir a ayuda contextual para facilitar la comprensión de la información.
- El input proporcionado debe estar un nivel justo por encima de la competencia de los estudiantes para que resulte un reto.
- Seleccionar recursos auténticos para exponer al aprendiz a una variedad real de acentos.
- Simular situaciones de la vida real con la finalidad de que adquieran el lenguaje con un propósito.

3.2.2.LA EXPRESIÓN ORAL: DESDE LA IMITACIÓN HASTA LA PRODUCCIÓN AUTÓNOMA

Una vez los estudiantes han estado expuestos durante un largo período a la lengua extranjera, la han comprendido, procesado y añadido a sus esquemas mentales, es hora de dar un paso más y dar el salto a la producción oral. Si el alumnado es capaz de expresarse oralmente y transmitir información en la lengua de destino, el proceso habría culminado con éxito. Esto es lo que buscamos alcanzar en este apartado.

No es fácil desarrollar la habilidad oral, ya que le acompañan numerosas barreras afectivas. Según Krashen (1997) el alumnado tiene un filtro afectivo, es decir, todos aquellos factores que favorecen o impiden el aprendizaje. La vergüenza, la autoestima o el miedo son sentimientos que provocan el aumento del filtro afectivo y dificultan la adquisición de un idioma. Expresarse oralmente ante un público puede provocar este tipo de sensaciones. Por esta razón, es importante procurar un ambiente relajado que motive a los aprendices y ayude a disminuir su filtro afectivo. Brewster, Ellis y Girard (2002) nos proporcionan algunas orientaciones didácticas para favorecer la expresión oral en el alumnado:

- Proporcionar a los estudiantes las herramientas necesarias para producir mensajes orales fácilmente. Así, usar estructuras simples como saludos e interacciones sencillas que incrementen su autoestima.
- Respetar el período de silencio y no forzar al alumnado a hablar hasta que no se sientan preparados para ello (Krashen, 1985).
- Recurrir a rutinas como presentaciones personales, hablar del tiempo atmosférico, diálogos simples, etc.
- Intentar no interrumpir continuamente a un estudiante para corregirle. Es preferible esperar al final para darle algunos consejos sobre cómo mejorar.
- Escuchar con atención para que el alumnado se sienta seguro de que estamos recibiendo su mensaje.
- Proporcionarles un buen ejemplo a seguir, es decir, un modelo guía.
- Proponerles usar un lenguaje adecuado a su nivel.

Con estas orientaciones en mente, el desarrollo de la competencia oral debe estar cuidadosamente organizada para obtener un resultado satisfactorio. Basándonos en el PPP método (Presentación, Práctica y Producción), Wiyanah, Irawan, & Kurniawan (2021) proponen las siguientes fases para el progreso de la expresión oral:

1. **Fase de introducción.** En esta etapa, es necesario exponer a los estudiantes a situaciones donde la comunicación ocurra. De esta forma, pueden apreciar la utilidad de la expresión oral e incrementar su motivación. Además, es importante activar el conocimiento previo que poseen sobre el idioma e introducir las estructuras nuevas que deben adquirir para hablar. Tanto las grabaciones de audio y vídeo, como en intercambio de información entre docentes u otros estudiantes pueden ser recursos válidos para esta etapa.
2. **Fase de práctica controlada.** En este período, el alumnado recurre a todos los aspectos aprendidos para hablar con un determinado propósito. Así, eligen una estructura adquirida con la finalidad de comunicar algo de forma mecánica por medios de patrones de sustitución o transformación. Algunas actividades apropiadas para esta etapa serían la reproducción de actuaciones breves, teatros sencillos, saludos y rutinas.

3. **Fase de práctica semi-controlada.** Esta etapa se desarrolla cuando los estudiantes son capaces de expresarse por ellos mismos sin necesidad de recibir gran cantidad de instrucciones. Aún no son hábiles en el uso correcto del vocabulario o las estructuras por ellos mismos, así que los docentes continúan guiándoles en el proceso de producción, aunque algo menos que en la etapa anterior. Durante esta fase, es necesario brindarles situaciones contextualizadas y los recursos adecuados para que se produzca la comunicación. Así, irán construyendo su discurso paso a paso. Por ejemplo, podría usarse actuaciones breves sobre situaciones de la vida diaria y el alumnado practicaría las estructuras aprendidas.

4. **Fase de producción.** En esta etapa los estudiantes son capaces de desarrollar su competencia comunicativa por ellos mismos. Durante esta fase, es primordial crear un ambiente donde el alumnado se sienta cómodo, y promover el respeto y la tolerancia cuando los compañeros hablan. Debemos hacer ver a los estudiantes que cometer errores no es algo malo, sino que son parte del proceso de aprendizaje. Debates, preguntas y respuestas, discusiones o conversaciones de la vida real podrían ser actividades adecuadas para esta fase, siempre teniendo en cuenta que necesitan un tiempo previo para preparar su discurso u organizar las ideas sobre lo que quieran comunicar. Esto último puede hacerse en parejas o pequeños grupos.

Al igual que ocurría con el input, en el apartado 3.2.1., este proceso debe estar muy bien planificado y organizado para que resulte exitoso. A continuación, se exponen algunas actividades que resultarían adecuadas para desarrollar la producción oral del alumnado:

HERRAMIENTAS TIC PARA EL DESARROLLO DE EXPRESIÓN ORAL	
Herramienta	Tarea
Voki	Crear personajes animados con tu propia voz
Chatterpix	Añadir boca y voz a cualquier imagen
Voice change	Cambiar la voz para que suene más aguda, como un alien, etc.
Madlipz	Hacer doblajes de videos, cambiar la historia original
Video Voice Dubbing Editor	Poner voz a un videoclip, hacer tu propia canción

Toontastic	Crear una historia/comic, elegir el personaje, la trama y el escenario incluyendo tu voz y en formato video. Es posible manejar el personaje a lo largo de los diferentes escenarios, como un videojuego
Scratch	Creación de historia, videojuegos y animaciones
Canva	Crear una presentación visual y acompañarlo de una explicación
Redes Sociales	Realización de reels, stories, videos cortos, etc.
Chroma Vid	Crear escenarios diferentes, cambiar el fondo de un video

Figura 3. Recursos TIC para el desarrollo de la expresión oral
Fuente. *Elaboración propia.*

A lo largo del apartado 3.2. hemos mencionado algunas herramientas TIC que nos ayudan al desarrollo de la competencia comunicativa en el área de lengua extranjera. Pero ¿son realmente efectivas en la didáctica de la Educación Primaria? El siguiente punto contesta a esta pregunta teniendo como referencia a autores como Warlick, Cabero (2007), Ferrer (2014) y Graells (2013).

3.3. LAS TIC COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Si pensamos en la imagen de un aula, no nos la imaginamos sin una pizarra, una tiza blanca, pupitres y libros. Sin embargo, hoy en día debemos añadir a esa imagen una serie de materiales que, gracias a la inclusión de las tecnologías en nuestro día a día, forman parte de la educación actual. Como dice David Warlick, “necesitamos la tecnología en cada clase y en las manos de cada estudiante y maestro porque es el bolígrafo y el papel de nuestro tiempo, y son las lentes a través de las cuales experimentamos nuestro mundo”.

El uso prorrogado de la tecnología en nuestra sociedad nos obliga a los docentes a tener un conocimiento básico sobre los recursos de los que disponemos y formarnos en cómo utilizarlos de forma didáctica con nuestro alumnado. De nada sirve tener un ordenador en clase, o que cada alumno tenga una tableta, si no proponemos actividades que resulten interesantes y fomenten el desarrollo cognitivo y digital del estudiante. No

es suficiente con enseñarle las tecnologías al alumno, es imprescindible que éste último aprenda con ellas, se familiarice y las utilice en su entorno más cercano (Gaspar Ferrer, 2014).

No solo autores como Cabero (2007) corroboran la eficacia de las nuevas tecnologías en el aula, sino también las leyes educativas como la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la cual afirma que el uso de los ordenadores y tabletas resulta divertido y motivador en el proceso de enseñanza-aprendizaje, a la misma vez que apropiado para el desarrollo de la Competencia Digital.

Por si no resultase aún convincente la inclusión de las TIC como herramienta didáctica en la educación, Graells (2013) apunta tres argumentos importantes.

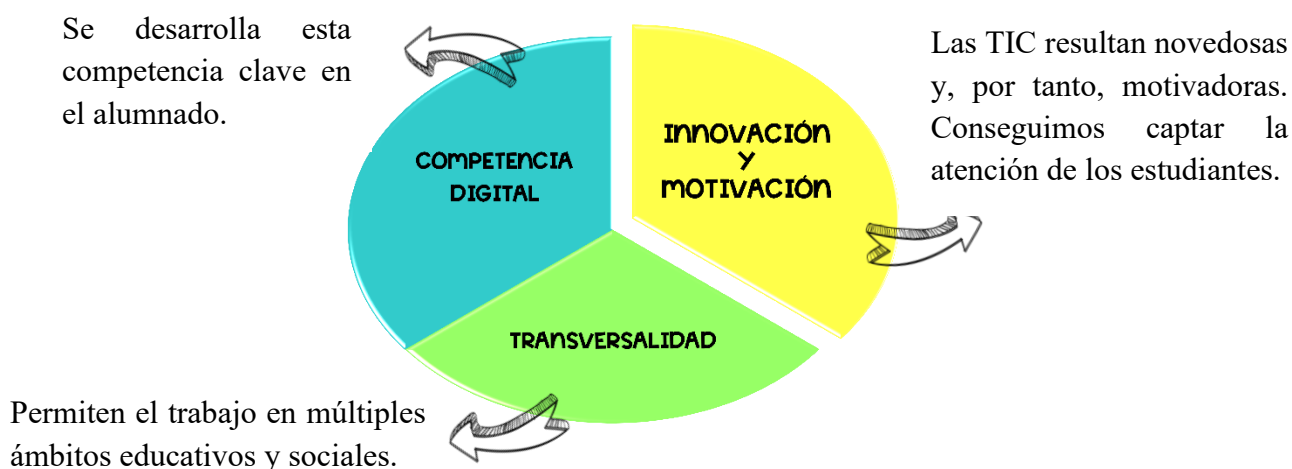


Figura 4. Razones para incluir las TIC en la educación Graells (2013).
Fuente. *Elaboración propia.*

Este autor también enumera algunas de las ventajas e inconvenientes del uso de las TIC como herramienta pedagógica en el ámbito educativo:

COLECTIVO DE DOCENTES	
Beneficios	Inconvenientes
Fuente de recursos educativos para la enseñanza, la orientación y la rehabilitación.	Desarrollo de estrategias de esfuerzo mínimo.
Individualización.	Estrés.
Mayor contacto con los estudiantes.	Problemas debido al mantenimiento de los dispositivos tecnológicos.
Libera al docente de los trabajos repetitivos y rutinarios.	Subordinación a los sistemas informáticos.
Facilita la evaluación.	Requiere una gran devoción y motivación.
Actualización y renovación profesional.	

Figura 5. Ventajas y desventajas desde la perspectiva del docente.

Fuente. Graells, P. M. (2000). Impacto de las TIC en educación: funciones y limitaciones. Publicación electrónica.

COLECTIVO DE ALUMNADO	
Beneficios	Inconvenientes
Aprenden de forma más rápida.	Crean adicción.
Resulta atractivo.	Produce aislamiento.
Proporciona un acceso inmediato a múltiples recursos educativos y a entornos de aprendizaje.	Ocasiona cansancio visual y otros problemas físicos.
Facilita la autoevaluación.	Su dominio requiere mucho tiempo.
Fomenta la flexibilidad educativa	Distracción.
Fomenta la colaboración entre compañeros.	

Figura 6. Ventajas y desventajas desde la perspectiva del alumnado.

Fuente. Graells, P. M. (2000). Impacto de las TIC en educación: funciones y limitaciones. Publicación electrónica.

Sin embargo, antes de utilizarlas, debemos tener claro las posibilidades y los riesgos que conlleva su uso, buscando siempre su máximo potencial pedagógico. Centrándonos en el área de idiomas, Brewster, Ellis y Girard (2002), afirman que la tecnología tiene muchos beneficios y aportes al aprendizaje del alumnado en el aula de lengua extranjera:

- **Psicológico:** Estimula la motivación de los niños ya que lo encuentran divertido.
- **Lingüística:** Combina sonido y visión, proporciona un contexto completo para el lenguaje, incluye la comunicación no verbal, desarrolla todas las habilidades, introduce nuevas palabras y frases, y ayuda a revisarlas.
- **Cognitivo:** Desarrolla la observación, la curiosidad, la información y las habilidades de investigación de los niños, así como el aprendizaje independiente.
- **Social:** Los alumnos que trabajan juntos en un proyecto informático desarrollarán habilidades de colaboración.
- **Cultural:** Proporciona información de fondo sobre los países de habla inglesa.

Siguiendo en la línea de idiomas, se podrían clasificar las distintas aplicaciones de las TIC por destrezas, obteniendo las siguientes categorías:

Destreza de comprensión lectora: internet brinda acceso a numerosos sitios web con textos adecuados a su edad y clasificados por niveles. También pueden acceder a periódicos y revistas online para niños.

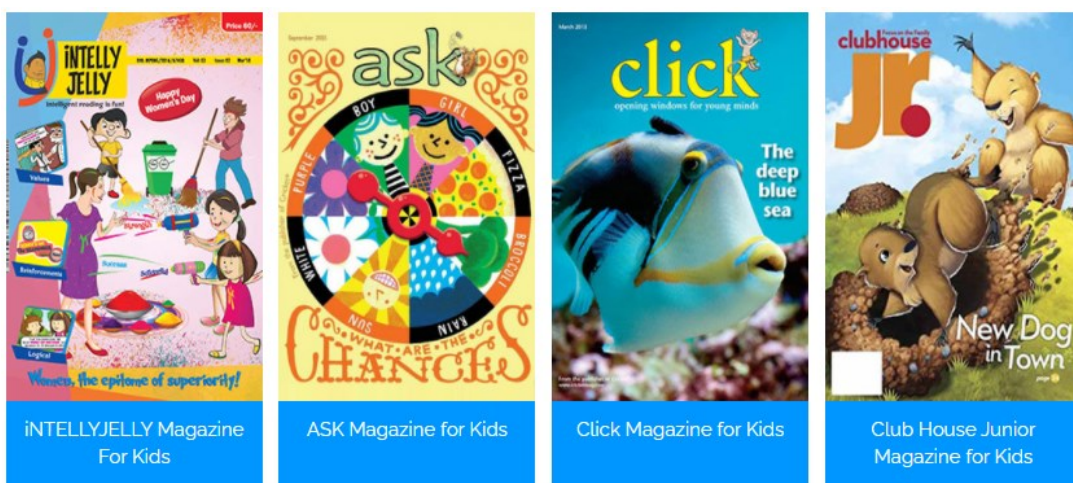


Figura 7. Ejemplo de revistas infantiles en inglés.
Fuente. Kids World Fun: <https://www.kidsworldfun.com/magazines.php>



Destreza de expresión escrita: El uso de chats online en clase, de forma correctamente regulada, puede resultar interesante y motivante para los estudiantes. Además de escribir en blogs, diseñar alguna entrada para una red social, etc.

Destreza de comprensión oral: el alumnado puede escuchar audios e incluso visualizar videos proporcionados digitalmente por el libro de texto o extraídos de internet. Además, pueden acceder a recursos reales como son los podcasts o programas de radio para niños.



Destreza de expresión oral: las TIC son perfectas para realizar video conferencias con otros estudiantes. Pueden grabar sus voces, crear cortos, hacer presentaciones PowerPoint que acompañen sus exposiciones o incluso grabarse actuando un guion.

El Marco Común de Referencias para las Lenguas (2001) también recoge una quinta destreza: interacción. Las videollamadas online además de grabarse representando un role-play también son una forma de contribuir al desarrollo de esta habilidad incorporando las TIC.



Hasta ahora hemos visto la influencia que tienen las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la educación. Asimismo, hemos mencionado el peso que tienen los materiales audiovisuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. A continuación, centraremos la atención en estos últimos, analizando qué son y cómo incorporarlos al aula de idiomas.

3.4. INTRODUCCIÓN DE CONTENIDO Y RECURSOS AUDIOVISUALES EN EL AULA

En la sociedad actual, la mayoría de los niños se sienten más atraídos por las películas, teléfonos móviles, ordenadores, videojuegos, tabletas o la televisión que por las pizarras. Vivimos en una sociedad basada en imágenes, es decir, los estudiantes de hoy en día están acostumbrados a la rapidez que les ofrecen los estímulos visuales. Según Marcel Just, director del Centro de Imágenes Cerebrales Cognitivas en la Universidad Carnegie Mellon, citado por Rodríguez-Donaire (2016), el cerebro humano procesa 60.000 veces más rápido una imagen que un texto. Además, retiene el 80% de lo que vemos, y tan solo el 20% de lo que leemos y el 10% de lo que escuchamos. He aquí la evidencia del atractivo y el potencial didáctico que nos ofrecen los recursos audiovisuales y que hace que estos resulten herramientas de aprendizaje realmente eficaces.

Los materiales audiovisuales se producen, distribuyen y utilizan como componentes planificados de los programas educativos. Ayuda al proceso de aprendizaje en lo que se refiere a la motivación, clasificación y estimulación (Carter Good). Las ayudas audiovisuales son materiales multisensoriales que motivan y estimulan al individuo (Burton). Hace que la experiencia de aprendizaje dinámico sea más concreta y realista y clara (Kinder S. James).

Según McKean y Roberts las ayudas audiovisuales son dispositivos complementarios mediante los cuales el profesor, a través de la utilización de más de un canal sensorial, es capaz de aclarar, establecer y correlacionar conceptos, interpretaciones y apreciaciones.

Con la aparición de las nuevas tecnologías, la expresión audiovisual se refiere al uso de máquinas como medios de difusión y comunicación (ordenadores, TV). El uso de materiales audiovisuales es crucial para desarrollar la Competencia Digital en el alumnado. La incorporación generalizada de las TIC en las escuelas ha dado a los docentes una herramienta poderosa para desarrollar las lecciones.

Los materiales audiovisuales resultan divertidos para los estudiantes ya que combinan imágenes y sonidos. Hay diferentes recursos con estas características, y que vamos a agrupar en tres grandes categorías:

- ❖ **Material audiovisual.** Es aquel que une la imagen y el sonido.
- **Smartboard o pizarra interactiva.** Es un dispositivo con múltiples funciones, ya que se conecta al ordenador mediante un proyector y permite el uso de los dedos o un bolígrafo inteligente para controlar la pantalla. La mayoría de los colegios ya la incorporan en sus aulas. Sus usos van desde la realización de actividades interactivas hasta la visualización de vídeos. Al alumnado le encanta escribir en la pantalla y resolver actividades frente a sus compañeros.
- **Proyector, vídeo (DVD) o televisión.** Tradicionalmente ya se usaban los vídeos o la televisión en las aulas. Sin embargo, estos han sido sustituidos por proyectores en los últimos años. Internet contiene gran biblioteca de recursos tales como películas, dibujos, cortos, canciones, etc., que se pueden proyectar y que ofrecen una base para la realización de tareas.
- **Tabletas u ordenadores portátiles.** Cada vez en más colegios existen carros con un gran número de tabletas o portátiles, lo que significa que cada alumno tiene acceso a uno. Podemos preparar lecciones proporcionando estos dispositivos para la ejecución de actividades individuales, en parejas o en grupos.
- **Pantalla verde o croma.** No es exactamente un dispositivo audiovisual, pero es una herramienta que facilita la creación de fondos de vídeos, de forma que las grabaciones de los estudiantes resulten más realista o atractivas. No es más que una tela de color verde que se expone de forma vertical junto a una pared. El alumnado realiza la grabación con la tela verde de fondo y posteriormente, gracias a una aplicación, puede cambiar el fondo verde por una imagen.

❖ **Material auditivo.** Es aquel que proporciona sonido. Los estudiantes obtienen exposición al lenguaje hablado de una variedad de fuentes. Gran parte de ella proviene del maestro, cuya voz representa la fuente más importante de entrada de idiomas. Los estudiantes también obtienen información lingüística al escucharse unos a otros y de cualquier profesor visitante, asistente de clase o incluso de los materiales de audio disponibles. Estos últimos también son una ayuda eficaz, por lo general las radios, grabadoras, teléfonos inteligentes entran en esta categoría.

- **Reproductor de audio.** Se puede utilizar para que los estudiantes adquieran la capacidad de cantar, producir un discurso y recitar un poema correctamente.
- **Grabadora de cinta.** Es un aparato electrónico portátil para grabar y reproducir sonido. Se puede utilizar para aprender idiomas extranjeros, rimas y canciones con claridad.
- **Radio.** Se puede utilizar para escuchar discursos famosos y para enseñar buena pronunciación en un idioma extranjero.

❖ **Materiales visuales.** Son aquellos que presentan imágenes en diferentes formatos y que capta la atención del alumnado para el desarrollo de diversas tareas. Hay diferentes tipos:

- Realia o materiales reales.
- Flashcards.
- Posters y trípticos.
- Periódicos, revistas y cómics.
- La pizarra tradicional o interactiva.

Tras comentar la variedad de materiales visuales, auditivos y audiovisuales a disposición del colectivo docente para uso didáctico, es importante corroborar su eficacia en las clases de inglés como lengua extranjera. Entre otros reconocidos estudios, sería interesante destacar algunos que ratifican las múltiples ventajas del uso de dichos recursos en la adquisición de una segunda lengua: Wazeema y Kareema (2017), Mathel y Alidmat (2013) y Kurniawan (2016).

4. PROPUESTA DIDÁCTICA

La comunicación siempre ha sido un factor clave en nuestra vida diaria. Según Canale (1983) “...entendemos por comunicación el intercambio y la negociación de la información entre, al menos, dos individuos a través del uso de símbolos verbales y no verbales, métodos orales u escritos y procesos de producción y comprensión”.

La comunicación es un elemento primordial en el proceso de adquisición de una lengua extranjera. Según Abbs y Freebairn (1980) la capacidad de comunicarse consiste en poder desenvolverse de manera efectiva en el mundo real, y para lograr ese propósito, los estudiantes necesitan muchas oportunidades para practicar el lenguaje en situaciones que los estimulen a comunicar sus intereses, ideas y opiniones. Por tanto, debemos brindar al alumnado de inglés la oportunidad de desarrollar su competencia lingüística y comunicativa ante situaciones de la vida real.

Además, y como dice César Bona, si queremos una educación efectiva debemos utilizar la metodología que mejor se adapte al momento que estamos viviendo. Como hemos apuntado anteriormente, diseñaremos esta propuesta teniendo en cuenta el enfoque comunicativo, además de los recursos audiovisuales y la tecnología de la información y la comunicación, que tan útiles resultarán para el desarrollo de habilidades digitales y comunicativas en el alumnado. Asimismo, estas herramientas ayudan a incrementar la motivación de los estudiantes, así como el interés por el idioma, lo que fomentará un ambiente de concentración en la tarea que, como Gass y Selinker (2008) señalan, "la atención y la participación son necesarias para una comunicación exitosa".

La expresión oral es el objetivo final del proceso comunicativo. Sin embargo, el procedimiento no es sencillo. Existen diversas fases que el alumnado tiene que superar, entre ellas la comprensión de un buen input, la incorporación del mismo a sus sistemas mentales, la codificación del mensaje que quiere transmitir y, finalmente, expresarlo oralmente. A lo largo de este proceso, el docente acompañará al estudiante ofreciéndole estímulos audiovisuales de calidad y guiándole en la producción oral con un fin comunicativo. Esta propuesta didáctica tiene como finalidad mejorar y cumplir la meta de la comunicación incorporando recursos audiovisuales a lo largo del proceso.

4.1. DIAGNÓSTICO DE LA SITUACIÓN

Es evidente que existe una relación entre el progreso social y las políticas educativas. Emergen nuevas metodologías con el fin de adecuar el proceso de enseñanza-aprendizaje a un determinado contexto y situación histórica.

Desde la aparición de las nuevas tecnologías en la sociedad, la inclusión de éstas al sistema educativo ha sido un objetivo prioritario. Actualmente, la mayoría de los centros escolares están dotados con recursos tecnológicos con la finalidad de cumplir lo que se indica en la misma ley LOMLOE, en el artículo 19: “desarrollar la competencia digital”. Además, la nueva Orden del 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo de Educación Primaria en Andalucía, en su artículo 4 sobre orientaciones metodológicas, invita al colectivo docente a incluir “actividades que estimulen la motivación por la integración y la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación”.

En esta sociedad cada vez más globalizada, la adquisición de una lengua extranjera se torna más importante. Las nuevas tecnologías y los beneficios que conlleva su uso didáctico ofrecen ayudas y recursos que fomentan este tipo de aprendizajes. Las TIC, además de resultar motivadoras para el alumnado, ofrecen numerosas y variadas oportunidades, no solo para obtener referencias lingüísticas de calidad mediante los recursos audiovisuales, sino también para producir el idioma de manera significativa y comunicativa. Los medios audiovisuales ayudan al desarrollo de las habilidades de los estudiantes y a la construcción de aprendizajes significativos aportando una amplia variedad de aplicaciones y material lingüístico.

Como docentes actualizados, debemos brindar la oportunidad a nuestro alumnado de conocer y manejar las herramientas tecnológicas de las que disponen, y aprovechar esta oportunidad para disminuir las barreras comunicativas existentes, acercando al estudiante a un contexto globalizado.

4.2. DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO

El título de este trabajo especifica directamente la audiencia a la que va dirigida esta propuesta didáctica: aprendices de Educación Primaria. Este proyecto está creado y diseñado desde España y para llevarse a cabo dentro del ámbito educativo español, más concretamente en la región andaluza. Es un factor imprescindible a tener en cuenta porque, si bien la legislación española pretende unificar y estandarizar el currículo, hay ciertos aspectos en las leyes educativas que cambian de una Comunidad Autónoma a otra. En caso de aplicación en otra región, habría que modificar los elementos curriculares adaptándolos a la Comunidad Autónoma de destino.

Además, es importante definir el nivel al que va dirigido este proyecto. Considerando tanto el nivel de inglés de los estudiantes como el contenido que propone la ley educativa, esta propuesta didáctica está enfocada para estudiantes del tercer ciclo de Educación Primaria, es decir, de unos 10 a 12 años de edad. Suponemos que la mayoría de estos estudiantes comienzan a tener un contacto más directo con las nuevas tecnologías, tales como smartphones, ordenadores o tabletas. El rango de edad de la población ha sido minuciosamente escogido, ya que a estas edades y considerando los niveles cognitivos la batería de actividades puede resultar muy interesante para iniciarse en el manejo de estos dispositivos con fines comunicativos.

Esta propuesta podrá llevarse a cabo en aquellos centros escolares dotados con suficiente material tecnológico. Especialmente, serán requeridos carros con una tableta o Chromebook por cada estudiante. No sólo son necesarios estos instrumentos, sino también la disposición de colectivo docente capacitado, formado y cualificado para el buen manejo de las nuevas tecnologías, más específicamente en las páginas web y aplicaciones utilizadas durante la propuesta didáctica como son: ISL Video, Liveworksheets, Madlipz, Toontastic y ChromaKey Studio.

Este tipo de estrategias didácticas que incorporan recursos audiovisuales para la adquisición de una segunda lengua funcionan bastante bien en contextos donde el alumnado esté poco motivado, ya que diversos estudios han demostrado el aumento de este factor con el uso de las TIC.

Esta propuesta se ha llevado a cabo en el CEIP “El Olivo” ubicado en Mairena del Aljarafe (Sevilla). Destaca, entre otras cosas, por la acogida de alumnado de etnia gitana, lo que aumenta la cantidad de absentistas y disminuye la motivación para aprender, especialmente los idiomas. Es un centro catalogado como “Samsung Smart School” por lo que las aulas desde 3º hasta 6º están dotadas con un carro que contiene una tableta Samsung para cada estudiante. Además, disponen de lugares de trabajo especializados para las nuevas tecnologías: “el aula del futuro”. Este espacio está dividido en cinco zonas diferentes: zona cromática, zona audio, zona de trabajo en grupo, zona maker y zona de proyectos/exposiciones y puestas en común. En el siguiente enlace se puede acceder a la información disponible:




<http://www.juntadeandalucia.es/educacion/webportal/ca/web/revista-andalucia-educativa/comunidad-educativa/centros/ae-innova/-/noticia/detalle/aula-del-futuro-en-el-ceip-el-olivo>

El grupo clase donde se ha aplicado esta propuesta ha sido una clase de 5º de Educación Primaria compuesto por 26 estudiantes, 15 niñas y 11 niños, 6 de ellos absentistas. Una de las inquietudes de este curso escolar (2020-2021) ha sido la pandemia causada por el COVID y las enfermedades. Por lo que, partiendo de los intereses y necesidades del alumnado, la temática se ha basado en las enfermedades.

4.3. ÁREAS DE MEJORA

Como propuesta de innovación didáctica, una de las características que debe tener es mejorar la situación actual de alguna manera. Considerando las circunstancias descritas en el punto 4.1. de “diagnóstico de la situación”, la principal respuesta que se pretende dar con este trabajo es ofrecer una perspectiva que aproveche los recursos audiovisuales para favorecer la expresión oral del alumnado del tercer ciclo en el área de inglés como lengua extranjera.

Remitiéndonos de nuevo al currículo de Educación Primaria, esta propuesta fomentaría el desarrollo de las siguientes competencias:

- **Competencia lingüística.** Se alcanza como resultado de las interacciones comunicativas de los estudiantes en situaciones cotidianas. Implica la capacidad de expresar y comprender conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones, tanto de forma oral como escrita. Se desarrolla durante aquellas actividades que el alumnado tiene que escuchar un vídeo o audio y comprender la información para luego contestar una serie de preguntas. También cuando tiene que utilizar el vocabulario y gramática adecuados con la finalidad de crear un mensaje y transmitirlo a una audiencia.
 
- **Competencia digital.** Implica el uso seguro y crítico de las tecnologías de la información y la comunicación. El alumnado manejará dispositivos electrónicos tanto para beneficiarse de los materiales audiovisuales, como para realizar producciones orales con intenciones comunicativas. También utilizará aplicaciones digitales que ayudarán al desarrollo de esta competencia.
 
- **Competencia social y ciudadana.** La competencia social se refiere a la competencia personal, interpersonal e intercultural y todas las formas de comportamiento que capacitan a las personas para participar de manera efectiva y constructiva en la vida social y laboral. Trabajar en grupo, empatizar con los demás, expresar sentimientos, escuchar las opiniones de los demás y respetarlos contribuye al desarrollo de la competencia social.
 

4.4. RECURSOS ORGANIZATIVOS

En la fase inicial, previa a la implementación de la propuesta innovadora, es necesario aclarar aspectos específicos a considerar para la aplicación efectiva de este proyecto.

En cuanto a los agentes implicados, esta propuesta debe presentarse al profesor de lengua extranjera. Resulta imprescindible la formación del docente en prácticas y manejos relativos a las aplicaciones utilizadas durante el desarrollo de la unidad

didáctica. Por lo que, el personal encargado de el área de inglés debe previamente haber cumplido este objetivo.

Los alumnos del tercer ciclo también están implicados por ser el destinatario y la parte central de esta propuesta. Este trabajo ha sido creado para mejorar su aprendizaje en determinadas áreas como su conocimiento de la lengua extranjera, la competencia lingüística, digital y social. Previamente han debido mantener contacto con las nuevas tecnologías y con los dispositivos que van a utilizar (Chromebook o tabletas).

Los vídeos producidos se subirán a la plataforma Google Classroom. Sin embargo, no será necesario ningún permiso o autorización de las familias ya que la Junta de Andalucía ha firmado un convenio que regula el uso de esta plataforma para la gestión de cuentas de Google para alumnado y profesorado con fines educativos.

4.5. METODOLOGÍA

Teniendo en cuenta las orientaciones metodológicas sugeridas en el punto 3.2. de este trabajo, los enfoques que se seguirán en las sesiones corresponden a los que priorizan el rol de los estudiantes, así como el desarrollo de la competencia comunicativa. De esta forma, el enfoque comunicativo sentará las bases de la planificación de esta unidad didáctica. Se priorizarán actividades que ofrezcan un contexto significativo donde se desarrolle una situación comunicativa que se acerque a la vida real, para que el alumnado comprenda y adquiera el idioma de forma auténtica.

Además, incorporaremos el “Task Based Learning” o “Aprendizaje Basado en Tareas”, en el que el lenguaje se usa para un propósito real que se centra en el significado donde tiene lugar la comunicación. Se planifican una serie de tareas que conllevan a alcanzar el objetivo final: la comunicación y expresión oral.

Por último, añadir el método PPP (Presentación, Práctica y Producción), Wiyanah, Irawan, & Kurniawan (2021) que estipula las fases para el progreso de la expresión oral, desde la recepción del input, su comprensión hasta la práctica guiada y la producción autónoma.

4.6. RECURSOS

Considerando los recursos necesarios para el desarrollo de esta propuesta didáctica son principalmente dos: las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y un aula del futuro donde poder grabar.

Las TIC resultan una herramienta muy amplia. Es necesario especificar qué y cómo se van a utilizar. En primer lugar, y como indicamos al principio de la propuesta, es indispensable que cada aprendiz tenga un dispositivo electrónico, como una tableta o un Chromebook. Dicho dispositivo debe disponer de cámara y micrófono incorporado para poder realizar grabaciones.

Como se ha mencionado con anterioridad, esta propuesta ya ha sido llevada a cabo en el aula durante el curso 2020/2021. Como principal recurso audiovisual se seleccionó un vídeo modelo sobre la temática de “enfermedades” que ofrece la editorial con la que se estaba trabajando: Milton Education. Al tratarse de una editorial y tener derechos de autor y licencias privadas, no ha sido posible facilitar dicho vídeo para este trabajo. Sin embargo, se ha seleccionado otro vídeo de YouTube que resulta igualmente educativo y mantiene la esencia del contexto comunicativo. Se ha obtenido del canal “ET old”, el cual forma parte de la comunidad de YouTube desde marzo del 2010, y recopila una serie de vídeos llamados “Fun English Lesson” cuya finalidad es ofrecer una breve explicación sobre el uso de determinadas estructuras gramaticales dentro de una situación auténtica comunicativa. Los creadores del canal pertenecen al colectivo “Education First”, una empresa educativa que brinda la oportunidad de estudiar en el extranjero, aprender el idioma, realizar intercambios culturales y programas académicos alrededor del mundo.



El siguiente enlace da paso al recurso audiovisual mencionado, el cual no infringe ningún tipo de licencia y puede ser utilizado a nivel de aula con fines educativos:

<https://www.youtube.com/watch?v=VPM2WYQetEo>

Creative Commons en YouTube

Todos los creadores tienen la opción de marcar los vídeos subidos con una licencia Creative Commons.

La licencia de YouTube estándar sigue siendo la opción predeterminada para todas las subidas. Para revisar las condiciones de la licencia estándar de YouTube, consulta nuestros [Términos del Servicio](#) .

Las licencias Creative Commons solo pueden usarse en el contenido que sea 100 % original. Si recibes una [reclamación de Content ID](#) sobre uno de tus vídeos, no puedes marcarlo con una licencia Creative Commons.

Al marcar un vídeo original de tu propiedad con una licencia Creative Commons, concedes a toda la comunidad de YouTube el derecho a reutilizar y editar ese vídeo.

Aunque proporcionemos este vídeo como base, al alumnado se ofrecerá algunos más para que puedan disponer de diversas situaciones comunicativas:

<https://www.youtube.com/watch?v=L1C-Trk54Zg&t=57s> → English Singing

<https://www.youtube.com/watch?v=RLG8Nyve2vg> → Easy English

Además de la tableta o el Chromebook con cámara y micrófono incorporados y el elemento audiovisual proporcionado como modelo principal de situación comunicativa, también se requiere la instalación en los dispositivos electrónicos de tres aplicaciones:

Madlipz: permite hacer parodias de una biblioteca de vídeos que ofrece la aplicación. También posibilita la opción de subir un vídeo de tu dispositivo y doblarlo.



Toontastic 3D: esta aplicación permite dibujar, animar y narrar historias con personajes creados por nosotros mismos. Es tan fácil como jugar a un videojuego. Simplemente hay que mover al personaje a lo largo de la escena y contar la historia. Toontastic graba la voz y las animaciones en la pantalla y ofrece la descarga del vídeo en nuestro dispositivo.

Chroma Key Studio o Magic Green Screen Effects Video Creator: con esta aplicación podemos personalizar las grabaciones cambiando el fondo del vídeo y creando un ambiente más real.



No solo las aplicaciones y los dispositivos digitales son necesarios, también resulta imprescindible contar con el espacio adecuado: el **aula del futuro**. Se trata de un lugar donde poder realizar las grabaciones, en el que se encuentra una gran pantalla verde, una zona de vídeo, otra de audio, otra de debate y puesta en común y una serie de mesas para grupos de trabajo. Dicha aula es la misma que hemos mencionado en el punto 4.2 de “descripción del contexto”.



Por último, también se necesitará material escolar para la realización de ciertas actividades, como puede ser el cuaderno del alumno, el estuche y fichas proporcionadas por el docente.

4.7. CRONOGRAMA

El desarrollo de esta propuesta se extiende a 8-9 sesiones de 60 minutos cada una, lo que equivale a una unidad didáctica. La legislación vigente comprende 3 horas de enseñanza de lengua extranjera-inglés en el período de Educación Primaria y, teniendo en cuenta que la duración total del tiempo real es de 8-9 horas, la unidad didáctica programada tendrá una duración de tres semanas de clases lectivas. Con respecto a qué momento del curso llevarla a cabo, es preferible plantearla para el segundo trimestre por dos razones: la primera es el tiempo de adaptación necesario que conlleva el primer trimestre a los nuevos cambios y a la metodología que se va a seguir, y la segunda es la época del año en la que nos encontraríamos, la cual destaca por el aumento de enfermedades comunes como el resfriado o la gripe, lo que daría un sentido aún más real a nuestra unidad basada en las enfermedades.

4.8. ACTIVIDADES

A continuación, se muestra la ficha de la programación de la Unidad Didáctica “I’m Sick!”, la cual contiene aspectos tan importantes como los criterios de evaluación, las competencias clave, objetivos, metodología, los recursos, el vocabulario, las estructuras gramaticales, la evaluación y la trasposición didáctica de las sesiones.

UNIDAD DIDÁCTICA “I’M SICK!”	
Nivel	5º de primaria
Temporalización	9 lecciones de 60 minutos (2º Trim)
Temática	Enfermedades: visita al doctor.
Justificación	
Esta unidad está diseñada desde el interés del propio alumnado ante una situación como la vivida con la pandemia causada por el COVID-19. Existe una necesidad imperiosa de expresar el estado de salud y recibir consejos y medicina para mejorar. Es una situación de la vida real y que fomenta el desarrollo íntegro del estudiante para desenvolverse en un contexto similar en la vida real.	
DESARROLLO CURRICULAR	
Criterios de Evaluación	
C.E.03.01	Comprender el sentido general de textos orales, articulados con claridad, en distintos soportes, sobre temáticas relacionados con la propia experiencia, necesidades e intereses, identificando estructuras simples como “you should/shouldn’t”, un léxico habitual como “headache, stomachache, cough, mask, medicine”, utilizando las estrategias básicas y sus conocimientos sobre los aspectos socioculturales y sociolingüísticos para mejorar la comprensión.
C.E.03.05	Mantener una conversación cara a cara o por medios tecnológicos, articulando con fluidez y con patrones sonoros acentuales, rítmicos y de entonación básicos, para actuar en distintos contextos: en este caso una visita al doctor, pudiendo realizar las repeticiones y las pausas para organizar, corregir o reformular lo que se quiere decir.
Competencias Clave	
LINGÜÍSTICA (habilidades comunicativas, vocabulario y gramática sobre las enfermedades), SOCIAL (trabajo e interacción grupal), DIGITAL (uso de las TIC y recursos audiovisuales, así como aplicaciones varias).	
Objetivos	
<ul style="list-style-type: none"> - Comprensión de un mensaje oral ante una conversación en la consulta del médico mediante medios audiovisuales. - Planificación y organización de la estructura de una conversación en el contexto citado. - Producción oral e interpretación de una interacción auténtica en dicha situación. - Manejo de aplicaciones y dispositivos de grabación. 	

Metodología			
Enfoque comunicativo, Aprendizaje Basado en Tareas, PPP (Presentación, Práctica y Producción)			
TRASPOSICIÓN DIDÁCTICA			
Descripción de la Actividad Final	Representar una interacción oral en la que ocurra un proceso de comunicación en una consulta del médico, utilizando el vocabulario, la gramática y la estructura adecuada, utilizando dispositivos de grabación de vídeo y aplicaciones de edición para el resultado final, teniendo como modelo un recurso audiovisual proporcionado por el docente.		
Lección 1.	Introducción y contextualización → Vídeo “Feeling Sick”		
Lección 2.	Comprensión significativa → ISL Video		
Lección 3.	Adquisición de vocabulario y estructuras → Liveworksheets + Video		
Lección 4.	Madlipz → introducción y diseño de conversación		
Lección 5.	Madlipz → producción y grabación		
Lección 6.	Toontastic → introducción y diseño de la historia		
Lección 7.	Toontastic → producción oral		
Lección 8.	Tarea Final → representación personal de la historia creada en toontastic		
Lección 9.	Puesta en común y feedback		
Recursos	Material audiovisual modelo (vídeo), cuaderno de trabajo, fichas, tabletas, auriculares, aplicaciones instaladas (Madlipz, Toontastic, Chroma Key Studio), aula del futuro.		
Vocabulario	Enfermedades y síntomas: flu, cold, stomach-ache, headache, toothache, fever, cough, etc.	Estructuras lingüísticas	What’s the matter? What’s wrong? I don’t feel well You should/shouldn’t To have a ...
EVALUACIÓN			
Criterio de Ev.	Técnica	Instrumento	
C.E.03.01	- Observación - Rúbrica	- Fichas interactivas - Diario de clase	
C.E.03.05	- Observación - Rúbrica	- Tarea Final (grabación de la situación comunicativa)	

Con respecto al desarrollo de las sesiones, se expone una serie de guía didáctica a seguir para la correcta realización de las actividades. Están dispuestas siguiendo un orden lógico, fomentando primero una escucha activa y una comprensión significativa del contexto comunicativo en el idioma extranjero y, propiciando las herramientas y el entorno óptimo para una adecuada exposición oral. Al tratarse de una propuesta que incluye el material audiovisual como base para beneficiar la adquisición de la segunda lengua, éste está presente en todas las sesiones.

Sesión 1.	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Introducir la temática de la unidad. - Ofrecer un contexto real que de un sentido comunicativo a la situación. - Prestar atención al vocabulario y estructuras básicas.
Tiempo	60 minutos
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Material audiovisual: https://www.youtube.com/watch?v=VPM2WYQetEo - Pizarra digital interactiva o proyector. - Cuaderno de trabajo.
Metodología	<p>Actividad 1. Visualización. → Grupo clase El docente ofrece el material audiovisual y lo reproduce para toda la clase. Se visiona una primera vez para comprender el contexto. Se realizan algunas preguntas de comprensión oral como “Where are the main characters?”, “What’s wrong with the woman?”, “In what cases do we go to visit the doctor?”</p> <p>Actividad 2. Brainstorming. → Individual El docente reproduce de nuevo el vídeo. El alumnado en esta actividad tiene instrucciones claras de escribir todo aquel vocabulario que aparece en el vídeo y que consideren relevante para esta situación.</p> <p>Actividad 3. Brainstorming. → Individual Se reproduce el vídeo por tercera vez. Los estudiantes tienen instrucciones claras de escribir las estructuras gramaticales del vídeo que resulten interesantes para este tipo de situaciones.</p> <p>Actividad 4. Wordcloud. → Pequeños grupos (1-2-4) La técnica 1-2-4 es muy utilizada en aprendizaje cooperativo. Funciona muy bien cuando el objetivo es poner ideas en común. Una vez que el estudiante ha tomado notas de forma individual, se agrupan en parejas y comparten la información. Por último, se disponen en grupos de 4 y anotan las ideas de los compañeros. De esta forma, completan su cuaderno de trabajo con suficiente información sobre el vocabulario y las estructuras utilizadas en este tipo de contextos.</p> <p>Actividad 5. Puesta en común. → Grupo clase Entre todos los miembros del grupo clase comparten las anotaciones. El docente, por su parte, puede escribirlas en la pizarra, o en el ordenador y proyectarlas, de forma que quede todo visual y al alcance de todo el alumnado.</p>

Sesión 2.	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Visualización comprensiva del input. - Adquisición de una correcta sintaxis de las estructuras oracionales.
Tiempo	60 minutos
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Material audiovisual interactivo: https://en.islcollective.com/video-lessons/feeling-sick-1 - Dispositivo digital tableta o Chromebook (uno por alumno). - Cuaderno de trabajo.
Metodología	<p>Actividad 1. Review. → Grupo clase El docente reproduce el material audiovisual de la sesión anterior para recordar lo aprendido el día previo.</p> <p>Actividad 2. ISL Video. → Individual El alumnado dispone del enlace de la actividad desde la plataforma de Google Classroom. Cada uno tiene su tableta y unos auriculares para escuchar con atención. La actividad interactiva implica una escucha atenta para adquirir una correcta sintaxis de las estructuras oracionales. A lo largo del vídeo, este se pausará en varias ocasiones pidiendo al alumno ordenar la frase que acaba de escuchar de forma correcta.</p> <p>Actividad 3. Answer the questions → Pequeño grupo (4-5) El alumnado ha tenido la oportunidad de visualizar el vídeo varias veces, por lo que ya está preparado para contestar a una serie de cuestiones comprensivas sobre la situación expuesta. Esta actividad se realizará en grupos de 4 ó 5, ya que se enriquecen con el conocimiento de los compañeros. Tendrán a disposición el material audiovisual para recurrir a él cuanto sea necesario.</p> <p>Cuestiones:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. What does the doctor say to Emily at the beginning? <i>Answer: Hello Emily, what's the matter?</i> 2. What other way do exist to say that? <i>Answer: Hello Emily, what's wrong with you?</i> 3. What does Emily answer to the doctor? <i>Answer: I don't feel well.</i> 4. What was the matter with Emily? <i>Answer: She has cough, headache, stomach-ache, and sore throat.</i> 5. What illness does Emily have? <i>Answer: She has a cold.</i> 6. What suggestions does the doctor say to Emily? <i>Answer: She should stay home tomorrow, she should take some aspirin and go to bed.</i>

	<p>7. What Emily shouldn't do tomorrow? <i>Answer: She shouldn't go to work.</i></p> <p>Actividad 4. Puesta en común. → Grupo clase. Entre todos los miembros del grupo clase comparten las anotaciones. El docente, por su parte, puede escribirlas en la pizarra, o en el ordenador y proyectarlas, de forma que quede todo visual y al alcance de todo el alumnado.</p>
--	---

Sesión 3.	
Objetivos	- Práctica de vocabulario y estructuras básicas sobre la temática
Tiempo	60 minutos
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Dispositivos digitales (tableta o Chromebook). - Cuaderno de trabajo. - Auriculares. - Enlaces a las fichas interactivas a través de Google Classroom: <ol style="list-style-type: none"> 1. https://es.liveworksheets.com/up1243240ze 2. https://es.liveworksheets.com/nt24589rf 3. https://es.liveworksheets.com/kj190700de 4. https://es.liveworksheets.com/hg146415vz 5. https://es.liveworksheets.com/uu80388sr
Metodología	<p>Actividad 1. Repaso del contenido aprendido “To have a ...”, “should/shouldn’t”. → Grupo clase El docente hace preguntas previas al alumnado sobre el conocimiento adquirido hasta ahora en forma de repaso para las actividades siguientes.</p> <p>Actividad 2. Fichas interactivas. → Individual Los aprendices tienen a su disposición a través de la plataforma Google Classroom los enlaces que le brindan acceso a las fichas interactivas. Estas fichas se encuentran en la web “LiveWorksheets”. Permite la incorporación de audios y videos junto con una serie de cuestiones tales como unir con flechas, opción múltiple y selecciona la correcta. Son un total de 5 fichas, 4 de las cuales repasa las estructuras básicas “to have a” y el vocabulario de la unidad con soporte auditivo. La última repasa la estructura “should/shouldn’t”. Al completarlas, el alumnado puede compartir el resultado con el docente a través de su correo corporativo y así poder recibir retroalimentación de su trabajo.</p>

	<p>Actividad 3. Puesta en común. → Grupo clase. Se dedican los últimos 5 minutos a comentar el desarrollo de la actividad 2 y consultar posibles dudas.</p>
--	--

Sesión 4.	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la competencia digital mediante el uso de aplicaciones de doblaje de voz. - Desarrollar la competencia social mediante el trabajo en pareja y con fines comunicativos. - Diseñar y estructurar una conversación breve de no más de 15 segundos. - Utilizar correctamente el vocabulario y las estructuras básicas de la unidad.
Tiempo	60 minutos
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Cuaderno de trabajo. - Dispositivos digitales (tabletas o Chromebook). - Aplicación “Madlipz” descargada en el dispositivo.
Metodología	<p>Actividad 1. Introducción de Madlipz. → Grupo clase El docente explica en qué consiste la aplicación Madlipz y su principal uso: doblaje de videos. Realiza una demostración ante el alumnado para que observen de primera mano cómo se maneja.</p> <p>Actividad 2. Diseño y estructuración de mini conversación. → Parejas Los estudiantes se agrupan por parejas y acceden a la aplicación Madlipz. Seleccionan dos videos que deseen doblar de la aplicación de Madlipz relacionado con la temática “visita al doctor” o “estoy enfermo” con la ayuda del buscador. Después, diseñan la conversación recurriendo al conocimiento adquirido en las sesiones previas. Muestran el borrador al docente para recibir el visto bueno o las posibles correcciones.</p>

Sesión 5.	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la competencia digital mediante el uso de aplicaciones de doblaje de voz. - Desarrollar la competencia social mediante el trabajo en pareja y con fines comunicativos. - Producir oralmente una conversación breve de no más de 15 segundos. - Utilizar correctamente el vocabulario y las estructuras básicas de la unidad.
Tiempo	60 minutos
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Cuaderno de trabajo. - Dispositivos digitales (tabletas o Chromebook). - Aplicación “Madlipz” descargada en el dispositivo.
Metodología	<p>Actividad 1. Producción y grabación. → Parejas</p> <p>El alumnado agrupado en las mismas parejas que se establecieron la sesión anterior se dispone a hacer algunas pruebas con la aplicación. Una vez realizada algunas pruebas pasan a la grabación. Debido al ruido ocasionado en el aula, se establecerá un orden para que las parejas puedan ir a grabar al “aula del futuro”. Esta última tiene dos zonas diferenciadas, de audio y de video, por lo que pueden ir dos parejas a grabar al mismo tiempo.</p> <p>26 estudiantes → 13 parejas → 7 tramos de tiempo</p> <p>60 minutos/7 tramos de tiempo → 8 minutos (aprox) de grabación cada pareja.</p> <p>Al terminar, las parejas se descargan el doblaje grabado y lo envían al docente a través de la plataforma Google Classroom para ser evaluado.</p>

Sesión 6.	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la competencia digital mediante el uso de la aplicación Toontastic. - Desarrollar la competencia social mediante el trabajo en pareja y con fines comunicativos. - Diseñar y estructurar una conversación sobre la temática de entre 1 y 2 minutos. - Utilizar correctamente el vocabulario y las estructuras básicas de la unidad.
Tiempo	60 minutos
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Cuaderno de trabajo. - Dispositivos digitales (tabletas o Chromebook). - Aplicación “Toontastic” descargada en el dispositivo.

Metodología	<p>Actividad 1. Introducción de Toontastic. → Grupo clase</p> <p>El docente explica en qué consiste la aplicación Madlipz y su principal uso: doblaje de videos. Realiza una demostración ante el alumnado para que observen de primera mano cómo se maneja.</p> <p>Actividad 2. Diseño y estructuración de una conversación. → Parejas</p> <p>Los estudiantes dispuestos en las mismas parejas que la sesión anterior deben diseñar un material audiovisual que incluya una conversación sobre la temática trabajada en la unidad de entre 1 y 2 minutos de duración. Para ello deben decidir qué fondo poner al escenario digital, cómo serán los personajes que aparecerán en la escena y la conversación. Todo ello tendrán que reflejarlo cada uno en su cuaderno de trabajo tomando las decisiones conjuntamente. Posteriormente deberán enseñarlo al docente para recibir el visto bueno o las posibles correcciones.</p>
--------------------	--

Sesión 7.	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la competencia digital mediante el uso de la aplicación Toontastic. - Desarrollar la competencia social mediante el trabajo en pareja y con fines comunicativos. - Diseñar y estructurar una conversación sobre la temática de entre 1 y 2 minutos. - Utilizar correctamente el vocabulario y las estructuras básicas de la unidad.
Tiempo	60 minutos
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Cuaderno de trabajo. - Dispositivos digitales (tabletas o Chromebook). - Aplicación “Toontastic” descargada en el dispositivo.
Metodología	<p>Actividad 1. Producción y grabación. → Parejas</p> <p>Los estudiantes dispuestos en las mismas parejas que la sesión anterior deben realizar la producción oral y la grabación del material audiovisual que han diseñado previamente.</p> <p>Realizan pruebas con la aplicación en el aula. Una vez realizada algunas pruebas pasan a la grabación. Debido al ruido ocasionado en el aula, se establecerá un orden para que las parejas puedan ir a grabar al “aula del futuro”. Esta última tiene dos zonas diferenciadas, de audio y de video, por lo que pueden ir dos parejas a grabar al mismo tiempo.</p> <p>26 estudiantes → 13 parejas → 7 tramos de tiempo</p>

	<p>60 minutos/7 tramos de tiempo → 8 minutos (aprox) de grabación cada pareja.</p> <p>Al terminar, las parejas se descargan la grabación y la envían al docente a través de la plataforma Google Classroom para ser evaluada.</p>
--	---

Sesión 8.	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la competencia digital mediante el uso de la aplicación Chroma Key Studio. - Desarrollar la competencia social mediante el trabajo en pareja y con fines comunicativos. - Producir oralmente una conversación sobre la temática de entre 1 y 2 minutos. - Utilizar correctamente el vocabulario y las estructuras básicas de la unidad. - Perfeccionar los diversos elementos del discurso oral, tales como la entonación, el ritmo y la comunicación no verbal.
Tiempo	60 minutos
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Aula del futuro. - Pantalla verde (o croma) y trípode adaptado para tabletas. - Dispositivos digitales (tabletas o Chromebook). - Cuaderno de trabajo. - Escenografía o atrezzo (caracterización).
Metodología	<p>Actividad 1. Introducción a Chroma Key Studio. → Grupo clase No es la primera vez que el alumnado utiliza el croma, pero esta vez son ellos los encargados de grabar y editar los vídeos. Por lo que el docente explica brevemente cómo hacerlo.</p> <p>Actividad 2. Preparación y grabación. → Parejas Los estudiantes agrupados en las mismas parejas que sesiones anteriores han preparado previamente el material que necesitan para su caracterización. Antes de grabar preparan su atrezzo y ensayan en el aula la conversación que diseñaron para la creación de la situación comunicativa en “Toontastic”, ya que tendrán que representarla en la zona del croma (aula del futuro) siendo ellos los protagonistas. No podrán recurrir al cuaderno de trabajo durante la grabación, pero sí puede servirle para repasar la estructura. Tras el ensayo, pasan a la grabación. Debido al ruido ocasionado en el aula, se establecerá un orden para que las parejas puedan ir a grabar al “aula del futuro”. Esta última tiene una única zona de croma, por lo que solo puede ir una pareja a grabar cada vez.</p>

	<p>26 estudiantes → 13 parejas → 13 tramos de tiempo 60 minutos/13 tramos de tiempo → 4 minutos (aprox) de grabación cada pareja. Al terminar, las parejas editan el material audiovisual y lo envían al docente a través de la plataforma Google Classroom para ser evaluado.</p>
--	--

Lección 9.	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Recibir feedback para mejorar en futuras ocasiones. - Autoevaluación. - Coevaluación.
Tiempo	60 minutos
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector o Pizarra Digital Interactiva. - Formulario de autoevaluación. - Formulario de coevaluación.
Metodología	<p>Actividad 1. Puesta en común. → Grupo clase El objetivo final de esta unidad didáctica se reducía a la creación de un material audiovisual que consistiese en una situación comunicativa (producción oral) sobre la “visita al doctor”. El alumnado la ha completado en la sesión anterior y la ha enviado al docente. Este último proyecta cada uno de los vídeos para ponerlo a disposición de los compañeros y poder aprender unos de otros.</p> <p>Actividad 2. Autoevaluación. → Individual Tras el visionado de las grabaciones, los estudiantes rellenan un formulario facilitado por el docente a través de Google Forms, en el que tienen que completar diversos ítems sobre el desarrollo y progreso de su propio aprendizaje.</p> <p>Actividad 3. Coevaluación. → Individual Finalmente, y tras autorreflexionar sobre el trabajo propio, es importante dar retroalimentación a los compañeros. Es una forma de prestar atención a las tareas de los demás y valorarlas desde un punto de vista didáctico. El docente facilita a los estudiantes un formulario a través de Google Forms, en el que tienen que completar diversos ítems sobre el desarrollo y progreso del aprendizaje de sus compañeros.</p>

4.9. EVALUACIÓN

Este punto se centra en establecer las líneas de evaluación que se aplicarán a la propuesta de innovación. En primer lugar, debemos recordar que la evaluación es un proceso formativo, continuo e inclusivo. Con esto último, queremos hacer referencia a que la evaluación tendrá en cuenta las necesidades de cada alumno y, por tanto, se adaptará a cada una de sus situaciones. Además, la evaluación depende completamente del currículo y, como hemos mencionado anteriormente, éste se ciñe a la Comunidad Autónoma de Andalucía, por lo que los criterios de evaluación serán aquellos reflejados en la Orden del 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo de Educación Primaria en Andalucía. Para evaluar la actividad y el proceso de aprendizaje de los estudiantes, se utilizarán tres instrumentos:

- **Fichas interactivas.** El alumnado realiza en la tercera sesión una serie de fichas interactivas, las cuales envía al docente a través del correo corporativo. La plataforma de LiveWorksheets corrige automáticamente las fichas, de forma que la calificación aparece automáticamente. Estas ayudarán a valorar el criterio de evaluación correspondiente a la comprensión significativa (C.E.03.01).

- **Producciones del alumnado.** Los estudiantes han enviado al docente a través de la plataforma de Google Classroom tres producciones orales: Dos clips elaborados con la aplicación “Madlipz”, una situación comunicativa sobre la temática de enfermedades con la aplicación “Toontastic” y una representación de dicha conversación siendo ellos los protagonistas con la aplicación “Chroma Key Studio”. Estos tres materiales audiovisuales serán un instrumento clave para la evaluación del desarrollo de la expresión oral de los discentes, que ayudarán a valorar el criterio correspondiente a la producción y expresión oral (C.E.03.05).

- **Rúbricas.** Las rúbricas que se utilizarán en el proceso de evaluación se incluyen a continuación. Hay dos rúbricas, cada una enfocada en un Criterio de Evaluación diferente establecido.

A continuación, se muestra una tabla que enumera las actividades a evaluar, los criterios de evaluación establecidos y los instrumentos y técnicas que se utilizarán para ello.

Criterio de Evaluación	Actividad	Instrumento y técnica
C.E.03.01. Comprender el sentido general de textos orales, articulados con claridad, en distintos soportes, sobre temáticas relacionados con la propia experiencia, necesidades e intereses, identificando estructuras simples como “you should/shouldn’t”, un léxico habitual como “headache, stomachache, cough, mask, medicine”, utilizando las estrategias básicas y sus conocimientos sobre los aspectos socioculturales y sociolingüísticos para mejorar la comprensión.	Sesión 3: Actividad 2 (Fichas interactivas, trabajo individual)	Fichas interactivas y rúbrica
C.E.03.05. Mantener una conversación cara a cara o por medios tecnológicos, articulando con fluidez y con patrones sonoros acentuales, rítmicos y de entonación básicos, para actuar en distintos contextos: en este caso una visita al doctor, pudiendo realizar las repeticiones y las pausas para organizar, corregir o reformular lo que se quiere decir.	Sesión 4: Actividad 1 (Producción y grabación en Madlipz, trabajo por parejas)	Producción de materiales audiovisuales y rúbrica
	Sesión 7: Actividad 1 (Producción y grabación en Toontastic, trabajo por parejas)	
	Sesión 8: Actividad 2 (Preparación y grabación en Chroma Key Studio, trabajo por parejas)	

Rúbrica 1 – Comprensión oral				
Criterio de Evaluación 03.01. Comprender el sentido general de textos orales, articulados con claridad, en distintos soportes, sobre temáticas relacionados con la propia experiencia, necesidades e intereses, identificando estructuras simples como “you should/shouldn’t”, un léxico habitual como “headache, stomachache, cough, mask, medicine”, utilizando las estrategias básicas y sus conocimientos sobre los aspectos socioculturales y sociolingüísticos para mejorar la comprensión.				
Indicador de aprendizaje	1	2	3	4
LE.03.01.01. Comprende lo esencial de conversaciones.	El estudiante no muestra evidencia de comprensión de	El estudiante comprende parte del mensaje, pero	El estudiante comprende la totalidad del mensaje con	El estudiante comprende la totalidad del mensaje.

	conversaciones.	no la totalidad.	ayuda externa.	
LE.03.01.02. Comprende mensajes y anuncios públicos que contengan instrucciones, indicaciones u otro tipo de información (por ejemplo, recomendaciones del doctor).	El estudiante no muestra evidencia de comprensión de mensajes que contengan instrucciones o indicaciones.	El estudiante comprende parte del mensaje que contiene instrucciones o indicaciones, pero no la totalidad.	El estudiante comprende la totalidad del mensaje que contiene instrucciones o indicaciones con ayuda externa.	El estudiante comprende la totalidad del mensaje que contiene instrucciones o indicaciones.
LE.03.01.03. Entiende lo que se le dice en transacciones habituales sencillas (instrucciones, indicaciones, peticiones, avisos).	El estudiante no muestra evidencia de comprensión de lo que se le dice en transacciones habituales sencillas.	El estudiante muestra cierta comprensión de lo que se le dice en transacciones habituales sencillas.	El estudiante muestra comprensión de lo que se le dice en transacciones habituales sencillas con ayuda externa.	El estudiante muestra comprensión de lo que se le dice en transacciones habituales sencillas.
LE.03.01.04. Identifica el tema de una conversación cotidiana predecible que tiene lugar en su presencia (por ejemplo, en la consulta del doctor).	El estudiante no muestra evidencia de identificación del tema de conversación ni los elementos clave que la componen.	El estudiante muestra evidencia parcial de identificación del tema de conversación y de los elementos clave que la componen.	El estudiante muestra evidencia de identificación del tema de conversación y de los elementos clave que la componen con ayuda externa.	El estudiante muestra evidencia de identificación del tema de conversación y de los elementos clave que la componen.

Rúbrica 2 – Producción y expresión oral

Criterio de Evaluación 03.05. Mantener una conversación cara a cara o por medios tecnológicos, articulando con fluidez y con patrones sonoros acentuales, rítmicos y de entonación básicos, para actuar en distintos contextos: en este caso una visita al doctor, pudiendo realizar las repeticiones y las pausas para organizar, corregir o reformular lo que se quiere decir.

Indicador de aprendizaje	1	2	3	4
LE.03.05.01. Se desenvuelve en transacciones cotidianas (p.e. cita médica con el doctor).	El estudiante no muestra evidencia de desenvoltura en transacciones cotidianas.	El estudiante se expresa mínimamente en transacciones cotidianas.	El estudiante se expresa de forma casi correcta en transacciones cotidianas.	El estudiante se desenvuelve y se expresa con total claridad en transacciones cotidianas.
LE.03.05.02. Participa en conversaciones cara a cara o por medios técnicos (teléfono, Skype) en las que se establece contacto social (expresar estado de salud y pedir consejo), se intercambia información personal y sobre asuntos cotidianos, se expresan sentimientos o se dan consejos (p.e. pedir consejos para mejorar la salud).	El estudiante no participa en conversaciones cara a cara, ni establece contacto social, ni intercambia información personal ni sobre asuntos cotidianos.	El estudiante participa mínimamente en conversaciones cara a cara estableciendo contacto social, intercambiando información personal y sobre asuntos cotidianos de forma incorrecta.	El estudiante participa de forma casi correcta en conversaciones cara a cara estableciendo contacto social, intercambiando información personal y sobre asuntos cotidianos.	El estudiante participa correctamente en conversaciones cara a cara estableciendo contacto social, intercambiando información personal y sobre asuntos cotidianos con total claridad.
LE.03.05.03. Participa en una entrevista, p. e. médica nombrando partes del cuerpo para indicar lo que le duele.	El estudiante no muestra evidencias de participación en una entrevista ni interacción social.	El estudiante participa mínimamente en una entrevista, pero comete gran cantidad de fallos comunicativos.	El estudiante participa de forma casi correcta en una entrevista, aunque comente algún fallo comunicativo.	El estudiante participa correctamente en una entrevista sin cometer fallos comunicativos.

5. CONCLUSIONES

Este apartado tiene como objetivo aclarar las conclusiones finales del Trabajo de Fin de Máster. Para ello, se examinarán tres aspectos clave. Primero, analizaremos el grado de consecución de los objetivos. En segundo lugar, estableceremos las limitaciones de nuestra propuesta de intervención educativa. Finalmente, determinaremos líneas futuras que podrían ser interesantes de investigar según la temática planteada.

- Grado de consecución de los objetivos propuestos.

Son tres los objetivos generales que nos hemos marcado con este proyecto:

- a) Investigar la importancia e influencia de las nuevas tecnologías en el desarrollo de la expresión oral en un idioma extranjero.

Efectivamente, y como tarea previa al diseño de nuestra propuesta, hemos realizado una profunda investigación sobre los beneficios y ventajas de las TIC como herramienta didáctica. Numerosos estudios corroboran su eficacia en la escuela. Wazeema y Kareema (2017), Mathel y Alidmat (2013) y Kurniawan (2016), afirman en sus análisis la existencia de mejora en la adquisición de un lenguaje extranjero, como en este caso es el inglés, con el uso de materiales audiovisuales.

- b) Diseñar una propuesta didáctica incorporando materiales audiovisuales para mejorar la expresión oral en alumnado del tercer ciclo de Educación Primaria en el área de inglés como lengua extranjera.

Tras el diseño y desarrollo de la propuesta de innovación educativa, es posible corroborar que las actividades que componen las sesiones están diseñadas para desarrollar las habilidades orales en el aprendizaje del inglés como segunda lengua, especialmente el fomento de la expresión oral. Las tareas propuestas promueven una comprensión significativa de textos orales (sesiones 1, 2 y 3) así como una correcta producción oral en base a un vídeo y utilizando las estructuras lingüísticas adecuadas (sesiones 4, 5, 6, 7 y 8).

Por otro lado, la incorporación de materiales audiovisuales en la unidad didáctica diseñada se emplea desde el primer momento a través del vídeo “Fun English Lesson 23 – Feeling sick”. Tanto para tareas correspondientes en la percepción e interpretación del input, como en la producción de un output, las tecnologías de la información y la comunicación están presentes mediante el uso de dispositivos digitales, así como la (re)producción de recursos audiovisuales.

- c) Desarrollar la Competencia Comunicativa y Digital del alumnado mediante el uso de las TIC.

El desarrollo de la Competencia Comunicativa es el principal objetivo del área de inglés, más aún al tratarse de un idioma. Además, las actividades tienen su fundamento en el enfoque comunicativo. Por tanto, podríamos afirmar que las actividades propuestas fomentan dicha competencia. El mero hecho de proponer, diseñar y crear contextos auténticos donde una conversación tiene lugar favorece una situación de interacción real entre el alumnado, lo que conlleva a la adquisición de la segunda lengua mediante el enfoque comunicativo.

Asimismo, se promueve la perfección de la Competencia Digital, no solo al incorporar las TIC en las sesiones, sino al facilitar al alumnado una formación y orientación en cómo utilizarlas con fines didácticos y comunicativos.

- Limitaciones de nuestra propuesta.

Como toda propuesta educativa innovadora que se pretenda llevar a cabo en una escuela, la limitación más evidente y siempre presente es el tiempo. Con el tiempo, nos referimos a la duración de cada sesión. Cada uno de ellos comprende un módulo de 60 minutos. En un aula de Educación Primaria, estos 60 minutos se rescatan como tiempo real de tarea 45 minutos debido a las pérdidas de tiempo en el intercambio de clases.

Además, por muy bien planificada que esté la sesión, puede haber un problema técnico con los recursos de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, que también es una limitación adicional.

Otro obstáculo a la hora de implementar esta propuesta podría ser el nivel de idioma de destino de los estudiantes. Está diseñado para estudiantes del tercer ciclo de Educación Primaria. Sin embargo, el nivel de inglés puede variar de un centro escolar a otro. Para superar esta barrera, es fundamental promover un ambiente distendido en el que los alumnos se sientan motivados a participar e interactuar.

Por último, como limitación voy a mencionar la necesidad de utilizar materiales audiovisuales ajenos. Hubiese sido preferible el diseño y uso de medios propios. Sin embargo, la complejidad y el tiempo requerido nos ha llevado a tener que utilizar materiales audiovisuales ajenos con licencia Creative Commons para no cometer ninguna infracción al recurrir a ellos.

➤ Prospectiva.

Enlazando con lo mencionado anteriormente, y como una futura modificación, sería interesante dar un paso más y pasar desde la posición del espectador al rol de creador activo de vídeos. Resultaría, como hemos nombrado previamente, una tarea compleja. Sin embargo, la creación de un blog, red social o cualquier espacio digital donde poder subir material didáctico y audiovisual puede contribuir a la mejora de numerosos campos de enseñanza, especialmente el de los idiomas. Además, podría utilizarse esta opción para aplicar metodologías innovadoras como Flipped Classroom. Como docente en activo he comenzado este camino mediante la creación de una cuenta de Instagram con fines educativos, con el objetivo de compartir experiencias y recursos con otros compañeros de profesión (<https://www.instagram.com/miss.rookie.teacher/?hl=es>).



6. BIBLIOGRAFÍA

Abbs, B., & Freebairn, I. (1980). *Developing strategies*. London: Longman.
<https://doi.org/10.1093/elt/36.2.131>

Álvarez, P. A., de Francisco, M. T., & Antonio, J. English on the Screen: Using Audiovisual Resources in the Communicative Classroom. Visitado el 30/05/2021:
<https://zagan.unizar.es/record/14853/files/TAZ-TFM-2014-165.pdf>

Brewster, J., Ellis, G., & Girard, D. (2002). The primary English teacher's guide. *Reading and writing*, 110, 9.
<http://www.medienverbund-phsg.ch/phsgscans/hr70012629.pdf>

Cabero Almenara, J. (2007). Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades. *Tecnología y comunicación educativas*, 21(45), 5-19.
<https://n9.cl/kzdl4>

Canale, M. (1983). *From communicative competence to communicative pedagogy*. Prentice Hall.

Chao Chao, K. W. Estrategias didácticas mediadas con TIC en un curso de expresión oral francesa/Didactic strategies mediated by ICT in a french oral expression course. Visitado el 28/05/2021:
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/14801/14093>

Ferrer Soria, G. (2014). Las TIC en la LOMCE o una LOMCE con TICs. In *Forum Aragón: revista digital de FEAE-Aragón sobre organización y gestión educativa* (No. 12, pp. 34-36). Forum Europe de Administraciones de Educación-Aragón.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4754444>

Gass, S. M. (2008). Larry Selinker. *Second language acquisition: an introductory course*, 309.

Graells P. M. (2000) Impacto de las TIC en Educación: funciones y limitaciones. Documento en línea. <https://docplayer.es/4460491-Impacto-de-las-tic-en-educacion-funciones-y-limitaciones.html>

Graells, P. M. (2013). Impacto de las TIC en la educación: funciones y limitaciones. *3C TIC. Cuadernos de Desarrollo Aplicados a las TIC*, 2(1). <http://ojs.3ciencias.com/index.php/3c-tic/article/view/50>

Krashen, S. D. (1985). *The input hypothesis: Issues and implications*. London: Longman.

Krashen, S.D. (1997). *Foreign Language Education. The Easy Way*. California: Language Education Associates.

Kurniawan, F. (2016). The use of audio visual media in teaching speaking. *English Education Journal*, 7(2), 180-193. <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/EEJ/article/view/3732>

López Romero, A. (2014). La optimización del input oral en el aula de idiomas. *Boletín de la Asociación para la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera*, 51 (2014), págs. 23-28. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5366018>

Mathel, N.G., & Alidmat, A.O.H. (2013). A study on the usefulness of audio-visual aids in EFL classroom: Implications for effective instruction. *International Journal of Higher Education*, 2 (2), 86-92. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1067344>

Molina, G. T., Cañado, M. L. P., & Agulló, G. L. (2005). Current approaches and teaching methods. Bilingual programmes. *TEFL in Secondary Education*. Granada: Editorial Univesidad de Granada. <http://www4.ujaen.es/~gluque/Chapter4HANDBOOKDEFINITIVO.pdf>

Muñoz Restrepo, A. P. (2010). Metodologías para la enseñanza de lenguas extranjeras. Hacia una perspectiva crítica. *Revista Universidad EAFIT*, 46(159), 71-85. <https://repository.eafit.edu.co/handle/10784/16807>

Pisarenko, V., & Arsaliev, S. (2016). Audiovisual technologies for foreign languages teaching. In *2016 IEEE 10th International Conference on Application of Information and Communication Technologies (AICT)* (pp. 1-6). IEEE. <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/7991793>

Rodríguez-Donaire, S. (2016). Visual Marketing. Cuando una imagen vale más que mil palabras. *Harvard Deusto Marketing y Ventas*, 135 (enero/febrero 2016).

Wazeema, T. M. F., & Kareema, M. I. F. (2017). Implication of multimedia audio-visual aids in the English language classroom. <http://192.248.66.13/handle/123456789/3028>

Wiyannah, S., Irawan, R., & Kurniawan, J. (2021). Using PPP Method in the Process of Online Training and Strengthening EFL Teachers' Pedagogic Competence. *In Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1823, No. 1, p. 012010). IOP Publishing. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1823/1/012010/meta>