

GRADO EN MAGISTERIO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

CURSO 2021/2022

Facultad de Educación. Universidad de Cantabria

**APRENDIZAJE A TRAVÉS DE LAS WEBQUEST
EN EL AULA DE INGLÉS**

**LEARNING THROUGH WEBQUESTS IN THE
ENGLISH CLASSROOM**

Autor: José Ramón Fernández Martín

Director: Alfredo Moro Martín

Fecha: Julio 2022

V^oB^o DIRECTOR

V^oB^o AUTOR

RESUMEN

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación están cada vez más presentes en todos los ámbitos de nuestra vida. En los últimos años ha habido un avance muy rápido en el desarrollo de nuevas tecnologías, y esto provoca que la sociedad tenga que estar adaptándose continuamente a estos cambios. Evidentemente, estos cambios también afectan a la educación, la cual está en constante proceso de renovación y cambio.

Palabras clave: TIC, aprendizaje, enseñanza, WebQuest, gamificación, trabajos cooperativos, competencia digital, inglés, nuevas tecnologías, Internet.

ABSTRACT

Information and Communication Technologies are increasingly present in all areas of our lives. In recent years there has been a very rapid advance in the development of new technologies, and this means that society must continually adapt to these changes. Obviously, these changes also affect education, which is in a constant process of renewal and change.

Key words: ICT, learning, teaching, WebQuest, gamification, cooperative works, digital competence, English, new technologies, Internet.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN/JUSTIFICACIÓN	5
2. MARCO LEGISLATIVO	7
3. MARCO TEÓRICO	12
3.1 TIC aplicadas a la educación	12
3.1.1 ¿Qué son las TIC?	13
3.1.2 Impacto de las TIC en los centros educativos.....	14
3.1.3 Aplicación de las TIC en la formación	16
3.1.4 Formación del profesorado	19
3.1.5 Atención a la diversidad.....	21
3.1.6 Ventajas y desventajas en el uso de las TIC.....	23
3.2 Nuevas metodologías de aprendizaje	27
3.2.1 Aprendizaje cooperativo	27
3.2.2 Gamificación	29
3.3 WebQuest	32
3.3.1 ¿Qué es una WebQuest?.....	32
3.2.1 Componentes de la WebQuest.....	33
4. PROPUESTA DIDÁCTICA	35
4.1 Justificación	35
4.2 Objetivos	36
4.3 Destinatarios	39
4.4 Metodología	40
4.4.1 Introducción (Véase Anexo 1)	40
4.4.2 Tarea (Véase Anexo 2)	40
4.4.3 Proceso (Véase Anexo 5)	41
4.4.4 Recursos (Véase Anexo 6)	43
4.4.5 Evaluación (Véase Anexo 7)	43
4.4.6 Conclusión (Véase Anexo 8)	44
5. CONCLUSIONES	45
6. BIBLIOGRAFÍA	48
7. ANEXO	52
7.1 Anexo 1.....	52
7.2 Anexo 2.....	53
7.3 Anexo 3.....	54

Martín

7.4	Anexo 4.....	55
7.5	Anexo 5.....	56
7.6	Anexo 6.....	57
7.7	Anexo 7.....	58
7.8	Anexo 8.....	59

1. INTRODUCCIÓN/JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo de Fin de Grado en Educación Primaria tratará de poner a prueba y evaluar el uso de nuevas tecnologías de la información en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera, el inglés. Para ello, se llevará a cabo una metodología innovadora la cual está siendo cada vez más utilizada, la gamificación a través de las TIC. Con este nuevo estilo de enseñanza y haciendo uso de las TIC, se buscará encontrar la motivación del alumnado para llevar a cabo el aprendizaje a través del juego y todos los principios básicos que a este van adjuntos.

La sociedad está en un continuo proceso de cambio y adaptación a las nuevas corrientes, en la actualidad la sociedad se encuentra en un punto en el que el desarrollo de las tecnologías y los procesos comunicativos han avanzado mucho en los últimos años, estos avances en tecnología han permitido que exista un mayor acceso a la información. Este mayor acceso a la información es lo que ha caracterizado a esta sociedad, a la Sociedad de la Información.

Sánchez-Torres, González-Zabala & Muñoz (2012) afirma:

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han permitido el desarrollo de un nuevo espacio en el cual se llevan a cabo un sin número de transacciones. Estas posibilidades han revolucionado la vida social, cultural y económica a nivel orbital, transformando las modalidades de comunicación entre personas, la forma de trabajar, etc. Este fenómeno se ha dado a conocer como *Sociedad de la Información* (p.114).

Este desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación ha provocado que la sociedad valore el acceso a la información y al conocimiento como una manera de acceder a un mayor poder.

Rodríguez (2003) citado por Hernández (2017) comparó cómo ha evolucionado la sociedad, la cual estaba basada en un progreso a través del capital y del trabajo, por otra la cual se centra en la adquisición, transmisión y aplicación del conocimiento como motor principal de progreso. No

podemos entender el concepto de sociedad de la información si no va ligada al de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Como afirman Sánchez-Torres et al., (2012) «La Sociedad de la Información se caracteriza porque a través de las TIC se facilita, a millones de individuos en el mundo, el acceso y la manipulación de grandes volúmenes de información» (p.114).

Acompañando a este fenómeno de evolución social, cultural y económica, no podía faltar que se precisen también cambios en educación. El problema es que la educación es un sector en el que no es común que se produzcan grandes cambios. Solo hay que observar como en las últimas décadas y mientras se ha ido evolucionando en todos los sectores, la educación ha seguido manteniendo las clases presenciales, donde el docente es el protagonista y trata de transmitir unos conocimientos a los alumnos, apoyado en el uso de materiales tales como libros y pizarras. Con la llegada de las TIC este concepto de inmutabilidad de la educación debe cambiar por completo. García, Portillo, Romo & Benito (2007) afirman:

El aprendizaje, el estudio y la educación tienen un papel muy importante en el desarrollo de la sociedad. Es por ello por lo que la docencia y los procesos de aprendizaje deben adaptarse permanentemente a las características de los individuos que en cada momento la componen (p.1).

Para poder llevar a cabo una transformación significativa en la educación basada en la introducción de las TIC, es fundamental educar al docente a saber hacer un uso correcto de las herramientas de las que dispone. Introducir las TIC en el aula no solo conlleva el hacer uso de un determinado instrumento para usarlo como un reproductor. El hecho de introducir las TIC en el aula supone apoyarse en dichas tecnologías para llevar a cabo un proceso transformador en el cual el papel de protagonismo pasa del docente al alumno, donde el docente cambia su rol de transmisor de la información por un rol de guía en el aprendizaje.

Este trabajo se centrará en analizar la situación de las TIC en la educación en la actualidad, y en llevar a cabo una propuesta basada en la gamificación a través de las TIC a través de la cual lograr motivar al alumno

en el proceso de enseñanza-aprendizaje para lograr; una mayor participación en clase, un aprendizaje significativo, mayor autonomía de trabajo, mayor capacidad para trabajar en grupo y lo más importante, ver el proceso de aprender de una manera activa a la vez que divertida.

2. MARCO LEGISLATIVO

Para poder llevar a cabo una integración metodológica como el uso de las TIC en el aprendizaje de una lengua extranjera, se deben tener en cuenta los diferentes marcos legislativos que engloban a estas dos partes, tanto a lo referente a las TIC en educación como a las leyes que dictan y encaminan como debe ser el proceso de enseñanza-aprendizaje y que pautas se deben tener en cuenta.

Para regular los procesos de enseñanza-aprendizaje existen diferentes tipos de documentos, los cuales van desde un carácter general que abarcan todo el territorio español a otros de un carácter específico que afectan a cada una de las comunidades autónomas. El documento más importante que rige la ley educativa se trata de la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa, también conocida como ley LOMCE. Por otra parte, el documento que rige y concreta algunos de los aspectos de la LOMCE adaptados a la Comunidad de Cantabria es el Decreto 27/2014.

En la LOMCE destacan los apartados I, III, XI y XII. Estos apartados hacen referencia al carácter que debe tener el proceso de enseñanza, a las TIC y a la enseñanza de una lengua extranjera:

- **I:** El alumno es el centro y la razón de la educación. El aprendizaje en la escuela debe ir dirigido a formar personas autónomas, críticas y con pensamiento propio.
- **III:** Los profundos cambios a los que se enfrenta la sociedad actual demandan una continua y reflexiva adecuación del sistema educativo a las emergentes demandas de aprendizaje. Como nunca hasta ahora

la educación ha tenido la posibilidad de ser un elemento tan determinante de la equidad y del bienestar social.

- **XI:** La tecnología ha conformado históricamente la educación y la sigue conformando. El aprendizaje personalizado, la adquisición de actitudes y el aprender haciendo, demandan el uso intensivo de las tecnologías. La incorporación generalizada al sistema educativo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), que tendrán en cuenta los principios de diseño para todas las personas y accesibilidad universal, permitirá personalizar la educación y adaptarla a las necesidades y al ritmo de cada alumno o alumna.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación serán una pieza fundamental para producir el cambio metodológico que lleve a conseguir el objetivo de mejora de la calidad educativa. Asimismo, el uso responsable y ordenado de estas nuevas tecnologías por parte de los alumnos debe estar presente en todo el sistema educativo. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación serán también una herramienta clave en la formación del profesorado.

- **XII:** El dominio de una segunda lengua extranjera se ha convertido en una prioridad en la educación como consecuencia del proceso de globalización en que vivimos, a la vez que se muestra como una de las principales carencias de nuestro sistema educativo. La Ley apoya decididamente el plurilingüismo, redoblando los esfuerzos para conseguir que los estudiantes se desenvuelvan con fluidez al menos en una primera lengua extranjera, cuyo nivel de comprensión oral y lectora y de expresión oral y escrita resulta decisivo para favorecer la empleabilidad y las ambiciones profesionales, y por ello apuesta decididamente por la incorporación curricular de una segunda lengua extranjera.

Para realizar la distribución de las competencias, la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa distribuye las asignaturas en tres bloques diferentes, asignaturas troncales, asignaturas específicas, y asignaturas de libre configuración autonómica.

El aprendizaje de una primera lengua extranjera se incluye dentro de las denominadas asignaturas troncales. Las asignaturas troncales son las que tienen como finalidad garantizar los conocimientos que permitan al alumnado adquirir una formación sólida de cara a etapas posteriores. Según la LOMCE los conocimientos que se imparten en estas asignaturas designadas como troncales, son los conocimientos que todo estudiante debe tener. Además, las asignaturas troncales serán las que se evaluarán en las pruebas de final de etapa.

Será la Administración Estatal la encargada de establecer los contenidos comunes a todo el Estado, los criterios de evaluación, los estándares de aprendizaje evaluables y la cantidad de horas mínimas para cada una de las asignaturas. Cada autonomía será la responsable de completar y complementar dichos contenidos básicos para lograr alcanzar otros contenidos, pero siempre teniendo presente dichos conocimientos “principales”.

En el Currículum de Cantabria en el apartado de Primera Lengua Extranjera, se establece de una manera clara cuales han de ser las prioridades y las valoraciones que se han de tener en cuenta a la hora de programar cómo debe ser el proceso enseñanza-aprendizaje del inglés.

Según el Boletín Oficial de Cantabria (2014) el objetivo principal del área de aprendizaje de una primera lengua extranjera será el de ser capaz de formar a personas que puedan utilizar dicha lengua en un nivel básico para acciones como hablar y conversar, leer y escribir y comprender. Todo ello basado en el principio de la participación donde el proceso comunicativo y las tareas orales sean las protagonistas.

Para ello se destacan tareas a realizar tales como cuentos e historias, materiales visuales y audiovisuales, canciones y poemas, y dramatización.

Por otra parte, también se fomentan otros aspectos como que el alumnado sea conocedor y realice una aproximación a otras culturas,

fomentando el desarrollo de valores como el respeto, la visión global o las habilidades sociales como la empatía o el trabajo en equipo.

Para finalizar, el BOC (2014) remarca la importancia de la figura del docente, donde lo considera una pieza fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El docente desarrolla tres funciones principales: es la principal fuente de información lingüística, es el encargado de ayudar a los alumnos durante todo el proceso de aprendizaje al proporcionar la ayuda necesaria para solucionar los problemas y dificultades que puedan aparecer y, por último, es el encargado de organizar y gestionar el trabajo que se llevará a cabo en el aula.

El aprendizaje del inglés se considera cada vez más importante, no solo en España, sino a nivel mundial, ya que es el principal idioma de comunicación. Sin embargo, en el currículum de Educación Primaria no se especifica el “nivel” exacto en el cual se enfocan los aprendizajes. Así pues, recurriremos al Marco Común Europeo de Referencia de las Lenguas (MCER) para poner en contexto los niveles educativos de Educación Primaria con el nivel de inglés al que se corresponde.

El MCER proporciona unas directrices generales para poder llevar a cabo la elaboración de programaciones, orientaciones curriculares, exámenes, etc. Este describe de forma clara los conocimientos y las destrezas que han de aprender los estudiantes en cada uno de los niveles para poder llevar a cabo el proceso de comunicación de manera eficaz.

Según el MCER existen 6 niveles diferentes:

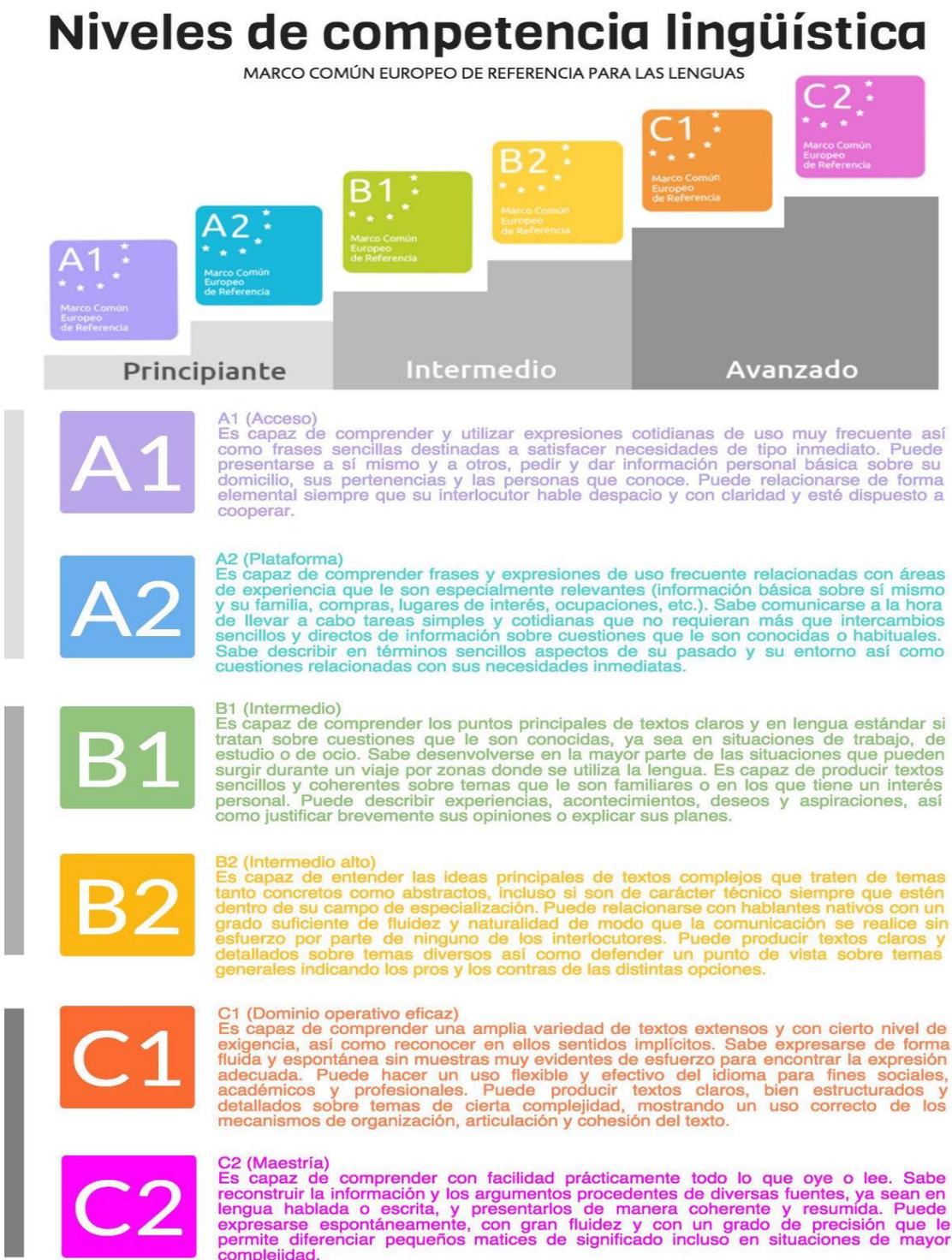


Figura 1. Niveles del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER). Obtenido de: Lenguaje y otras Luces, 2016. <https://lenguajeyotrasluces.com/niveles-mcer-a1-a2-b1-b2-c1-c2/>

Atendiendo a la tabla anterior, los alumnos de Educación Primaria estarán entre el nivel A1 y A2, ya que se tratan de usuarios básicos capaces de entender y formar frases sobre situaciones cotidianas y cercanas.

En definitiva, el MCER trata de fijar unos conocimientos y unas destrezas básicas para cada uno de los niveles de forma transparente y precisa. Estos niveles no son aplicables a la educación escolar, ya que en un aula de Educación Primaria los grupos son muy heterogéneos y no se basan únicamente en el dominio de una asignatura concreta a la hora de organizarlos. Pero a pesar de que no sirva como indicador principal, sí que sirve para tener una ligera idea del nivel general en el que se desenvuelve el grupo.

3. MARCO TEÓRICO

3.1 TIC aplicadas a la educación

Para poder implementar el trabajo con TIC en el aula, hay factores que son fundamentales que el docente conozca, ya que esto le facilitará la labor de integrar las tecnologías en el aula de una manera real y eficaz, más allá de la incorporación superficial que se puede ver en la mayoría de los centros de hoy en día.

Los factores que un docente debe conocer para poder hacer un uso correcto de las TIC son:

- Saber qué son las TIC y cómo utilizarlas correctamente
- Qué impactos pueden tener las TIC en los centros educativos
- Cómo aplicar las TIC en educación y poder llevar a cabo un progreso integrador de las TIC en el currículum
- Qué ventajas y desventajas puede acarrear la utilización de las TIC en la enseñanza.

3.1.1 ¿Qué son las TIC?

Cuando hablamos de TIC, todos pensamos en ordenadores, tabletas electrónicas o cualquier dispositivo electrónico que nos permita utilizar internet. Sánchez (2007) define las TIC como «El conjunto de técnicas desarrollos y dispositivos avanzados que integran funciones de almacenamiento, procesamiento y transmisión de datos» (p.1).

Es decir, las TIC no solamente sirven para conectarse a internet o para jugar. Su función principal es la búsqueda de información y la transmisión de dicha información entre usuarios. Esta capacidad que poseen las TIC de permitirnos el acceso a la información en cualquier momento, a cualquier lugar y en cualquier hora es lo que caracteriza a la sociedad actual.

Existen varios factores que influyen notablemente en la manera en la que una sociedad se desarrolla. El aprendizaje, el estudio y la educación juegan un papel fundamental, por eso es imprescindible que la docencia y los procesos de aprendizaje estén en un continuo proceso de adaptación a los individuos que componen y forman la sociedad actual. En un estudio reciente sobre la manera de adentrarse en las tecnologías de la información y la comunicación García et al., (2007) diferencian dos tipos de individuos según la manera en la que están relacionados con las tecnologías. Por un lado, encontramos a los “nativos digitales”, personas que han crecido rodeadas de diferentes tipos de tecnologías. Estas personas se caracterizan por su capacidad para realizar diferentes tareas al mismo tiempo y por pasar el menor tiempo posible realizando una acción concreta. Este grupo lo componen todas las personas nacidas en los últimos 25-30 años. Por otro lado, tenemos al grupo de los llamados “inmigrantes digitales”, personas que han crecido sin una tecnología tan amplia como la que conocemos hoy en día, pero que debido al crecimiento exponencial en los últimos 15 años que ha vivido todo el mundo tecnológico, han tenido que adaptarse y aprender para poder hacer uso de ella.

La principal diferencia que encontramos entre ambos grupos es que los “nativos digitales” han nacido en la era digital, sienten atracción con todo lo que esté relacionado con las nuevas tecnologías y son capaces de

absorber la información que se les presente a través de elementos multimedia, mientras que los “inmigrantes digitales” son usuarios ocasionales de tecnologías, los cuales no tienen ni un conocimiento tan profundo de estas, ni una dependencia tan grande.

Mientras que los “inmigrantes digitales” han aprendido a través de los que se conoce como enseñanza tradicional, para los “nativos digitales” esta metodología les resulta aburrida e inefectiva, ya que sienten que todo lo que se les trata de transmitir pueden aprenderlo de manera autónoma gracias a internet.

Ahí es donde radica el principal problema del sistema educativo y de los procesos de enseñanza-aprendizaje actuales, en la diferencia en la manera de entender lo que es interesante para cada una de las partes. Esto provoca una gran dificultad para mantener atento a los alumnos durante una clase “tradicional”, conciben esa idea como una pérdida de tiempo.

Por ello es fundamental para el profesorado y para su formación, entender la importancia de las nuevas tecnologías en la sociedad y en el alumnado, y ser capaces de integrar de una manera eficaz las nuevas tecnologías tanto al currículo como al día a día del proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.1.2 Impacto de las TIC en los centros educativos

Hernández (2017) escribe que «El impacto de las TIC dentro de la sociedad del conocimiento ha traído grandes cambios, respecto a la forma y el contenido. El efecto ha sido masivo y multiplicador, y una de las grandes afectadas ha sido la educación» (p.329).

Como afirman Carreño, Cruz y Garrido (2009) el hecho de que hayan ido apareciendo en nuestras vidas nuevas tecnologías de la información y la comunicación, ha provocado que se hayan ido produciendo cambios y adaptaciones en nuestras vidas. Con el paso del tiempo se ha apreciado como se han ido adaptando aspectos básicos del día a día a las nuevas

tecnologías, cosas como quedar con alguien para tomar un café y conversar se ha visto sustituido por “chatear” o realizar videollamadas, jugar con la gente se ha sustituido por jugar en línea, leer el periódico ahora se hace a través de internet, o cualquier búsqueda de información que necesitemos lo tenemos al alcance de la mano con un simple “clic”, y como no podía ser de otra manera, esto también ha involucrado a la educación y los procesos de enseñanza.

Las nuevas generaciones que han crecido rodeados de tecnologías de la comunicación y la información buscan adaptar los procesos de enseñanza-aprendizaje a su estilo de vida, como ha ido sucediendo con otros aspectos básicos de su vida que mencionábamos anteriormente, es por eso por lo que no se puede pretender realizar el mismo estilo de educación y enseñanza que el que se daba a cabo hace 50 años.

Aquellas metodologías donde todo el proceso de enseñanza-aprendizaje giraba en torno a la figura del docente, el cual utilizaba como medio de enseñanza principal el libro de texto y la pizarra, y donde la manera de evaluación estandarizada eran los exámenes, debe dejarse atrás. Es necesario darse cuenta de que las tecnologías son y serán cada vez más necesarias en el futuro para ser capaces de conectar mejor con los alumnos y lograr un desarrollo de la enseñanza más efectivo ya que los estudiantes se sentirán parte activa de ese proceso de aprendizaje y no serán meros espectadores como ocurría hasta ahora.

Es importante destacar que esa incorporación de las TIC a la enseñanza no sea de una manera superficial, ya que muchas veces a pesar de disponer de dispositivos electrónicos en las aulas estas no son utilizadas de la manera correcta, por lo que no producen ningún cambio en el proceso y simplemente se utilizan con el fin de “rellenar” o justificar la posesión de las mismas.

Un aspecto fundamental a tener en cuenta en la sociedad de la información en la que vivimos es precisamente lo fácil que resulta acceder a un repertorio prácticamente infinito de información, ese acceso sin prácticamente restricciones es posible gracias a Internet. Internet expone un

abánico de posibilidades sin precedentes, permite conocer culturas y costumbres diferentes, relacionarse con estudiantes de otras partes del mundo y conocer mejor como vive la gente en otros países y continentes. Un buen uso de Internet permite convertir al alumno en una persona más empática y conocedora del mundo que le rodea.

Concheiro (2011) afirma que los estudiantes cada vez utilizan más las nuevas tecnologías para mantenerse informados de la actualidad, para comunicarse y para aprender de maneras diferentes. Así pues, si los alumnos hacen uso de la tecnología de esa manera, lo ideal es tratar de transmitir esas maneras de actuar al mundo pedagógico, ya que de esa manera los estudiantes se sentirán en un entorno que les es familiar y donde se sienten cómodos, ya que conocen lo que les rodea.

Gracias a todos estos cambios que se han producido en los últimos años en la manera de acceder y de compartir la información, es fundamental que se produzca un cambio en las metodologías, centrándose en la autonomía y el autoaprendizaje de los estudiantes.

3.1.3 Aplicación de las TIC en la formación

La sociedad actual está en un constante proceso de evolución en todos los ámbitos, gracias a las nuevas tecnologías y al acceso a la información que disponemos, vivimos en una sociedad que fomenta el aprendizaje constante para poder desenvolvernos en esta fácilmente. Hoy en día debido a lo sencillo que resulta transmitir información y conocimientos, estos se actualizan de manera continua, provocando que rápidamente queden obsoletos o sustituidos por otros más “completos” o “exactos”.

Tal es el impacto que han tenido estas tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad, que dejarlas fuera del ámbito educativo y del proceso enseñanza-aprendizaje supone algo impensable, ya que son parte inherente de los estudiantes que hoy en día componen el espacio educativo.

Granados (2015) afirma la necesidad de superponer las TIC a los medios tradicionales como pizarras, lapiceros, etc.; pero también expone la necesidad fundamental de que el docente adopte una postura diferente a la de mero transmisor de la información y se transforme en un guía para que los estudiantes puedan transmitir de manera autónoma esa información, y no solo aprendan lo que se trata de transmitir, sino a ser racionales y críticos a la hora de buscar información. Pero para poder llevar a cabo todo ese proceso de cambio y pasar de transmisor a guía, es necesario que el primer cambio se produzca en el docente, es por eso por lo que debe estar en un continuo proceso de aprendizaje y formación tanto en tecnologías como en metodologías, ya que esa será la única manera de evitar caer en la rutina y el estancamiento.

Todavía queda mucho camino por recorrer para lograr integrar las TIC en el currículo y en el aula de una manera efectiva. Hoy en día siguen existiendo grandes carencias en este apartado, ya que como afirma Hernández (2017) uno de los grandes errores que han ocurrido hasta ahora ha sido el centrarse demasiado en que el docente se muestre competente a la hora de manejar con soltura las TIC, pero olvidando la capacitación didáctica que estas tienen. Quedando así relegadas a una simple herramienta más que utilizar al igual que cualquier otra y no explotando al máximo las posibilidades que nos ofrecen.

Muchas veces esa diferencia entre utilizar las TIC e integrarlas en el currículum no queda suficiente definida, ya que muchas veces se utilizan las TIC sin un propósito claro de apoyar un contenido.

Para poder llevar a cabo una correcta integración de las TIC en el currículum Sánchez (2002, p.2) contempla varios aspectos.

- Hacer uso de las tecnologías como ayuda para poder llevar a cabo una mejor y más sencilla construcción del aprendizaje.
- Utilizar las tecnologías como apoyo durante las clases y no como protagonistas de estas.
- Valorar las diferentes posibilidades que nos ofrecen las tecnologías a la hora de integrarlas en el currículum.

- Que sea el currículum el encargado de orientar cómo se han de utilizar las TIC y no al revés.
- Cambiar la visión de centrarse en las TIC a una visión centrada en aprender con las TIC.

Una vez entendidas las maneras de llevar a cabo una correcta integración de las TIC en el aula y en el currículum, es importante ver las posibilidades que las TIC ofrecen.

La mayor diferencia que encontramos respecto con las metodologías tradicionales es la ruptura de la barrera espaciotemporal. Hasta hoy en día, era fundamental que tanto alumnos como docentes estuviesen presentes en el mismo espacio y en el mismo momento para que se pudiese llevar a cabo el intercambio de información y se diese el proceso de aprender, pero ahora gracias a las TIC esto no es necesario. Un claro ejemplo de que el proceso enseñanza-aprendizaje en diferentes espacios es posible, se ha vivido a través de la pandemia provocada con el COVID-19, donde un país entero quedó paralizado, pero gracias a estas TIC se pudo seguir llevando a cabo la enseñanza a distancia. También gracias a esa pandemia, se observó que todavía queda mucho por recorrer en el desarrollo de metodologías efectivas en cuanto al aprendizaje a distancia y que simplemente nos encontramos en el principio del camino.

Carreño et al. (2009, pp.278-279) diferencian tres tipos de metodologías que se utilizan actualmente en las aulas para trabajar con TIC.

- Utilizar internet como herramienta de búsqueda y aprendizaje. Se utilizan metodologías como “WebQuest” o “cazas del tesoro”, las cuales consisten en busca, valorar y producir información en dinámicas de trabajo colaborativo.
- Utilizar las TIC para la producción y presentación de trabajos e información. Gracias a las múltiples posibilidades que las TIC nos ofrecen y a su atractivo visual e interactivo, los estudiantes pueden encontrar en estas un elemento motivador a la hora de realizar presentaciones u organizar la información.

- Metodología de los proyectos de trabajo. Con las TIC es cada vez más común realizar proyectos de trabajo en los que además de favorecer el trabajo cooperativo, se lleva a cabo un desarrollo interdisciplinar o global de unidades didácticas.

Aun así, Carreño et al. (2009, p.285) destacan que el empleo de las TIC en el aula ha supuesto pocos cambios en las metodologías, ya que en las principales aplicaciones que a estas se les da son las de reforzamiento, en lugar de las mencionadas anteriormente.

Para concluir a modo de resumen sobre la integración de las TIC en el aula, podemos destacar que cada vez son más los recursos tecnológicos que encontramos en las aulas y en los procesos enseñanza-aprendizaje, pero para que la utilización de estos sea realmente efectiva debemos replantear la manera en la que éstos se integran en el currículum, así como las metodologías y que se utilizan para adquirir el aprendizaje.

3.1.4 Formación del profesorado

Como ya se ha comentado con anterioridad, las nuevas tecnologías han producido muchos cambios en todos los ámbitos y la educación no se queda atrás. Esto ha provocado que las instituciones hayan tenido y tengan que continuar reinventándose y adaptándose constantemente a los cambios para poder mantenerse actualizadas. «La labor del docente ha visto necesaria su transformación en un agente capaz de generar las competencias necesarias para una sociedad con ansias de conocimiento» (Hernández, 2017, p.330)

Poniendo especial atención en el sector educativo, no solo no es suficiente con adaptar las instituciones a dichos cambios, sino que aún es más importante la capacidad de proporcionar a los profesionales una completa y adecuada formación tanto en el manejo correcto de las tecnologías como en el uso de estas en los procesos de enseñanza-aprendizaje. «Uno de los problemas que nos encontramos para incorporar

las TIC a la educación es la capacitación que el profesorado tiene respecto a las mismas» (Cejudo, 2008, p.121).

Para lograr estos cambios es necesario cambiar la formación inicial de los futuros docentes. Cejudo (2008, p.122) menciona la importancia de incluir el uso de las TIC durante todo el programa de formación docente y no aislarlo únicamente a una única asignatura, un solo curso o a momentos muy concretos, ya que, una vez terminado el proceso de formación docente, los estudiantes no poseen la capacidad real de hacer un uso adecuado de las tecnologías en el aula y no lograr sacar el máximo beneficio de las mismas.

Formar al profesorado simplemente en cuestiones técnico-estéticas de los medios es una insensatez, una pérdida de tiempo; y no garantiza la utilización educativa de las tecnologías. Formar al profesorado requiere cambiarlo de actitud desde una visión de las TIC como instrumentos curriculares. (Cabrera, 2001, citado por Cejudo, 2008, p.124)

Para ello Cebrián de la Serna (2003, p. 4) señala algunas de las capacitaciones en las que los docentes han de ser formados para trabajar con TIC de manera eficaz.

- Ser capaz de realizar diversas actividades con diferentes selecciones de materiales y no hacer un uso abusivo siempre de los mismos.
- Dominar la inserción de técnicas y medios para ser capaz de romper con la estructura espacio-tiempo a la que estamos acostumbrados, y así poder llevar a cabo una formación tanto presencial como a distancia.
- Como utilizar las TIC para ser capaces de enseñar a toda la clase en conjunto.
- Como utilizar las TIC para evaluar el trabajo de los alumnos cuando estos han hecho uso de la tecnología.

Una vez resuelta la respuesta a la necesaria formación de los docentes; la siguiente cuestión que debe tratarse tal y como plantean Sangrá y González (2004, p.14) es que tipo de formación, que contenidos y a través de que metodologías puede resultar más favorecedor el proceso de enseñanza-aprendizaje y la consecución de los objetivos que se persiguen.

Se busca que, a través de un sistema grupal, dinámico y participativo, los docentes sean capaces de lograr que los estudiantes se interesen y estén motivados a la hora de adquirir un nuevo conocimiento, donde los propios estudiantes sean los protagonistas de las clases y el docente ejerza de guía, logrando mayor involucración y pensamiento crítico por parte del alumnado.

3.1.5 Atención a la diversidad

La mayoría de las sociedades reconocen que la educación es una parte fundamental en el desarrollo de las personas y de cambio social, y por eso cobra cada vez una mayor importancia.

La población escolar que requiere de “Necesidades Especiales Educativas” (NEE) ha ido en aumento a través de los años, esto se debe a diferentes factores; una visión inclusiva cada vez mayor en la sociedad, una mayor experiencia y conocimiento sobre las condiciones permanentes o transitorias que sufren algunas personas y que afectan al conocimiento, y a unas expectativas laborales y productivas cada vez mayores. López y Valenzuela (2015) afirman que:

Se considera que un estudiante presenta NEE cuando por una amplia variedad de razones muestra dificultades mayores en comparación con el resto de los compañeros para acceder a los aprendizajes que le corresponden de acuerdo con su edad y curso y requieren para compensar dichas dificultades, apoyos extraordinarios y especializados, que de no proponérselas limitan sus oportunidades de aprendizaje y desarrollo. (p.43)

Gracias al desarrollo que han sufrido las TIC en los últimos años, la utilización de estas en el contexto educativo como un medio inclusivo, puede provocar que se mejore la atención educativa a la diversidad del alumnado.

«Hoy en día, parece ser una idea extendida que las TIC favorecen el desarrollo de los fines educativos y que cuentan con múltiples ventajas para el aprendizaje, para los estudiantes y para los centros» (Marqués Graells, 2000).

Por lo que eliminar o limitar el uso de TIC a cualquier niño/a, independientemente de sus características personales o sociales, es privarle de poder aprender y desarrollarse como persona, y originar nuevas formas de exclusión social.

Las personas con algún tipo de discapacidad encuentran dificultades a la hora de utilizar algún tipo de TIC, pero gracias a aspectos como la accesibilidad estos son más fáciles de superar. Las barreras y soluciones que existen son diferentes según el tipo de discapacidad, Martín-Laborda (2005, p.28) diferencia cuatro tipos principales de discapacidad, así como las barreras y soluciones a cada una de ellas:

- **Discapacidad visual:** Las personas con dificultades visuales tienen grandes dificultades al no poder visualizar la pantalla, por lo que interactuar o navegar por internet les resulta muy difícil. Para superar este aspecto se utilizan “revisores de pantalla”, se trata de *software* que permite interpretar la pantalla a través de una línea de Braille añadida al teclado y un sistema de voz.
- **Discapacidad auditiva:** Por lo general las personas con discapacidades auditivas tienen dificultades con la lecto-escritura. Una solución es añadir en la barra de herramientas la opción de convertir la escritura en lecto-escritura, por otro lado, está la opción de que todo material audiovisual venga acompañado de los correspondientes subtítulos.
- **Discapacidad física:** Las personas que sufren algún tipo de discapacidad física se enfrentan sobre todo a dificultades de accesibilidad y manejo del *hardware*. Aspectos como el uso del ratón para *clicar* en imágenes pequeñas o utilizar el teclado de manera cómoda pueden suponer grandes esfuerzos. Para solucionar este aspecto se puede adaptar el ordenador al usuario o hacer uso de las numerosas ayudas técnicas que existen.
- **Discapacidad intelectual:** La mayoría de las dificultades que tienen estas personas son de *software*, ya que lo que realmente les dificulta el uso de TIC es la excesiva abstracción de los conceptos informáticos

y la relación causa-efecto que se crea cuando se pincha un icono. Las medidas para adaptarlo son pocas, ya que el principio que se está utilizando para personas con discapacidades intelectuales es el principio de normalización, los cuales pretenden que estas personas se adapten a usar los ordenadores estándar.

Cómo hemos podido ver, el uso de las TIC en el aula nos ofrece un amplio abanico de posibilidades para trabajar con los alumnos de diferentes maneras, de tal modo que dejamos de lado la enseñanza tradicional para optar por una enseñanza basada en la experimentación y la manipulación. Además, el uso de las TIC en el aula nos permite adaptar la enseñanza de manera individualizada a cada alumno, independientemente de las dificultades que este pueda tener, y evitando que nadie se quede por el camino.

3.1.6 Ventajas y desventajas en el uso de las TIC.

El desarrollo de las nuevas tecnologías y la integración de estas en el ámbito educativo supone una nueva vía procedimental de la enseñanza-aprendizaje, a la par que constituye un elemento motivador para el alumnado, ya que la realización de cualquier actividad que suponga manipular un instrumento es algo que incrementa el interés de los participantes.

Como en todo cambio metodológico existen una serie de beneficios, pero también una serie de riesgos, los cuales si no se pone especial atención y cuidado en ellos pasarán a convertirse en inconvenientes.

Como señalan Domínguez y Fernández (2006):

El hecho de integrar el uso del ordenador en el aula no es tarea fácil y nunca debe convertirse en un pasatiempo para nuestro alumnado. Para ello se ha de ser muy cuidadoso a la hora de diseñar e integrar esta herramienta en las programaciones. (p.17)

A continuación, se mencionan algunas de las ventajas e inconvenientes que aparecen en el uso de las TIC en el aprendizaje y la enseñanza (M.J.P. Sánchez, 2007, pp.2-7). Dentro de las ventajas, se puede encontrar:

- **Interés y motivación:** Los alumnos se sienten atraídos y motivados a la hora de utilizar instrumentos y herramientas, y la motivación es uno de los motores principales del aprendizaje.
- **Interacción:** El alumnado está predispuesto a interactuar con el dispositivo. La versatilidad, la interactividad y la gran cantidad de información que se puede conseguir gracias a él, atrae al alumno y mantiene su atención.
- **Aprendizaje cooperativo:** Los instrumentos que proporcionan las TIC facilitan el trabajo en grupo y el cultivo de actitudes sociales, intercambio de ideas, la cooperación y el desarrollo de la personalidad.
- **Desarrollo de la iniciativa:** La constante participación propicia el desarrollo de su iniciativa ya que los alumnos se ven obligados a tomar nuevas decisiones ante las respuestas a sus acciones.
- **Mayor comunicación profesor-alumno:** Los canales de comunicación que ofrece internet facilitan el contacto entre el alumnado y el profesorado. Se facilita preguntar dudas, compartir ideas, intercambiar recursos, etc.
- **Desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información:** El gran volumen de información que encontramos exige la puesta en práctica de técnicas de localización de la información que se necesite.

- **Facilidad de acceso a mucha información:** Internet pone a disposición del usuario una cantidad inmensa de información.
- **Visualización de simulaciones:** Los programas informáticos permiten simular secuencias, fenómenos físicos, químicos o sociales, de manera que el alumnado puede experimentar con ellos.
- **Personalización de los procesos de enseñanza-aprendizaje:** La existencia de diversos materiales didácticos y recursos educativos facilita la individualización de la enseñanza y el aprendizaje. Cada alumno puede utilizar los materiales más acordes con su estilo de aprendizaje.
- **Aprender a aprender:** Que el alumnado trabaje con materiales interactivos de autoaprendizaje incrementa su autoaprendizaje y su autonomía personal.
- **Instrumentos para el proceso de la información:** Las TIC proporcionan instrumentos para procesar la información; escribir, calcular, hacer presentaciones.
- **Ayudas para la Ed. Especial:** Las personas con NEE es uno de los campos donde las TIC proporciona mayores ventajas. Gracias a las TIC y a los periféricos adaptados se pueden abrir caminos alternativos que resuelvan estas limitaciones.

También encontramos diferentes inconvenientes en el uso de las TIC en el aula:

- **Distracciones:** Se dedican a jugar en lugar de trabajar. Además, la navegación por los diversos y atractivos espacios de Internet inclina al alumnado a desviarse de los objetos de su búsqueda. Lo que finalmente termina suponiendo un tiempo excesivo en la búsqueda de la información requerida.
- **Información no fiable:** En internet hay mucha información que no es fiable, poco parcial, obsoleta o no contrastada. Por eso es importante enseñar a los alumnos las páginas que son seguras.

- **Ansiedad:** La continua interacción con las TIC puede generar ansiedad en el alumnado.
- **Dependencia de los demás:** El trabajo en grupo también tiene sus inconvenientes. Conviene hacer grupos estables donde los miembros ya se conocen, pero flexibles para ir variando, y no es conveniente que los grupos sean numerosos.
- **Adicción:** El multimedia interactivo e internet resulta motivador, pero un exceso de motivación puede provocar adicción.
- **Aislamiento:** Los materiales didácticos e internet permiten al alumno aprender solo, pero esto también puede acarrear problemas de sociabilidad.
- **Cansancio visual:** Un uso excesivo de las TIC puede acarrear diversas dolencias.
- **Poca formación:** A veces, el profesorado no dispone de los conocimientos adecuados sobre los sistemas informáticos y sobre cómo aprovechar los recursos educativos disponibles.
- **Mantenimiento TIC:** Actualizaciones, instalación de programas virus o desconfiguraciones suponen un problema, lo que a su vez supone un retraso a la hora de realizar una actividad.
- **Auto reciclaje continuo:** La informática está en continua evolución, los equipos y los programas mejoran sin cesar y ello exige más tiempo de dedicación al profesorado.

Podemos concluir en que las TIC en la educación aportan gran cantidad de ventajas siempre que se sepan utilizar correctamente, ya que así se conseguirá sacar el mayor rendimiento de estas y se fomentará el aprendizaje cooperativo al mismo tiempo que el aprendizaje autónomo. Pero un uso incorrecto de las tecnologías o una formación escasa en la aplicación de estas por parte del docente podría deteriorar y entorpecer el proceso enseñanza-aprendizaje.

3.2 Nuevas metodologías de aprendizaje

Como hemos mencionado con anterioridad, en los últimos años el cambio que han sufrido las tecnologías ha sido muy grande, esto ha provocado que cada vez estén más presentes en el día a día de las personas y sean utilizadas para prácticamente cualquier tarea.

En el ámbito de la educación también es cada vez más habitual encontrarse nuevas tecnologías y para dar cabida a este nuevo instrumento es fundamental que surjan también nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje que se combinen con el uso de las TIC y que sustituyan la enseñanza tradicional. Las metodologías que más se utilizan en el aula de aprendizaje de lengua extranjera son; aprendizaje cooperativo y la gamificación.

3.2.1 Aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo consiste en una metodología que se centra en promover la enseñanza a través de la socialización de los propios estudiantes. El procedimiento para llevar a cabo dicha metodología comienza con la separación de la clase en diferentes grupos pequeños y heterogéneos, una vez separados en grupos el docente mandará una tarea a realizar, la cual estará dividida en subtareas. Para que el grupo pueda alcanzar dicho objetivo propuesto será fundamental que cada alumno cumpla su tarea individual además de promover el trabajo en grupo.

Como indica Cuseo (2006) citado por Domingo (2008, p.232) «Los estudiantes que trabajan (aprenden) juntos, se implican más efectivamente en el proceso de aprendizaje». Gracias a las técnicas de trabajo cooperativo los estudiantes pueden actuar sobre su propio proceso de aprendizaje, provocando una mayor implicación en la materia de estudio y una relación más profunda con sus compañeros.

Según García, Traver & Candela (2001, pp. 41-42), los elementos fundamentales que tienen que estar presentes en los grupos de aprendizaje cooperativo son:

- **Cooperación:** Los estudiantes se apoyan tanto para convertirse en expertos de los contenidos como para aprender a trabajar en equipo. Comparten metas, recursos y se responsabilizan de su papel.
- **Responsabilidad:** Los estudiantes asumen su responsabilidad individual con la parte que les corresponde del trabajo, pero también hacen comprender a sus compañeros su parte del trabajo.
- **Comunicación:** Cada uno de los integrantes del equipo tiene la labor de intercambiar información, materiales y preocuparse de que el resto lo comprendan, analizando y reflexionando sobre las conclusiones obtenidas y procurando una mayor claridad en sus razonamientos y resultados.
- **Trabajo en equipo:** Aprender a resolver problemas juntos, desarrollando habilidades de liderazgo, comunicación, confianza, toma de decisiones y solución de conflictos.
- **Autoevaluación:** Los equipos deben evaluar qué acciones han sido útiles y cuáles no. Los equipos establecen metas y analizan sus logros y fracasos identificando problemas y buscando cambios.

El aprendizaje cooperativo es una metodología que ayuda a desarrollar tanto la parte individual del aprendizaje como el trabajo en equipo, y ambas partes deben funcionar coordinadas para lograr un aprendizaje exitoso.

Un resultado positivo a través de un aprendizaje cooperativo proporcionará a los estudiantes múltiples beneficios, alguno de los más importantes son los citados por Domingo (2008):

- **Entendimiento entre iguales:** Los alumnos pueden tener mayor éxito para comprender cierta información cuando esta les viene de otro alumno, esto se debe a la cercanía en el desarrollo cognitivo (zona de desarrollo próximo enunciada por Vygotsky).

- **Aprendizaje mutuo:** No solo se beneficia el estudiante que aprende, sino también lo hace el estudiante que explica y ayuda a su compañero, ya que consigue una mayor comprensión.
- **Promueve el autoaprendizaje:** La motivación de trabajar en grupo y saber la responsabilidad que cada estudiante tiene dentro del grupo fomenta una mayor implicación y el desarrollo de la capacidad de aprender de forma autónoma.
- **Pensamiento crítico:** El aprendizaje cooperativo promueve la capacidad para razonar y debatir de forma crítica.
- **Mejora la expresión escrita:** Escribir algo para comunicárselo a una audiencia que “habla su mismo lenguaje” facilita el desarrollo para escribir con claridad.
- **Mejora de la expresión oral:** Muchos estudiantes muestran cierto temor a hablar en público. Gracias al trabajo cooperativo este aspecto se va mejorando poco a poco, ya que el trabajo en grupos pequeños ofrece un escenario más confortable y amigable dentro del cual expresarse.

3.2.2 Gamificación

La gamificación consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas (Zichermann & Cunningham, 2011; Werbach & Hunter, 2012 citado por Gené, 2015).

Los métodos de aprendizaje-enseñanza están evolucionando, tratando de aproximarse lo máximo a ámbitos que le resulten cómodos y familiares al alumnado para tratar de conseguir un aprendizaje más eficaz. Es por eso por lo que hoy en día es cada vez más común el uso de estrategias de aprendizaje basadas en el juego.

Gamificar es algo que lleva haciéndose desde hace tiempo, pero con los nuevos tiempos y las nuevas herramientas que existen es necesario buscar nuevas estrategias para adaptarlo a las nuevas generaciones. La

manera de actualizar esta metodología es a través de las TIC. Un método de enseñanza basado en el aprendizaje a través de los juegos, pero que al mismo tiempo utilice la tecnología disponible es una gran oportunidad para lograr que el alumnado construya poco a poco el conocimiento mientras que de manera transversal se logran trabajar otros aspectos.

Prieto (2007) analiza cuáles son los factores cognitivos que llaman más la atención de los jugadores y los cuales resultan más determinantes.

- **Superación de la realidad cotidiana:** La capacidad de realizar cosas imposibles o que no están permitidas en la vida cotidiana.
- **Inmersión en otra realidad:** El juego obliga al usuario a “meterse dentro” de la pantalla para poder vivir la experiencia de juego.
- **Fusión usuario/avatar:** La oportunidad de crear un avatar el cual representará a la persona dentro del juego ofrece todo un mundo de posibilidades. Además, supone una fuerte identificación por parte del usuario hasta tal punto que es normal escuchar expresiones como “me mataron”.
- **Capacidad de exploración:** El principio de incertidumbre está presente continuamente y la exploración es necesaria desde el principio.
- **Dificultad aceptable:** Uno de los principales atractivos que ofrecen los videojuegos son los constantes retos a los que someten a los jugadores, al igual que el progreso que se obtiene al superarlos.
- **Desafío permanente:** Un videojuego estará disponible en cualquier momento, y permite la capacidad de dejarlo y retomarlo cuando se desee.

Todos estos aspectos de los videojuegos se deben de tener en cuenta a la hora de planificar cualquier actividad de gamificación a través de TIC, ya que al fin y al cabo son la esencia de estos y los que provocan que resulten atractivos a los jugadores. Añadir “ingredientes” tales como simulación, ficción, recompensas, insignias, puntuaciones, reglas, toma de decisiones, penalizaciones, etc.

Como en cualquier otro método de enseñanza la gamificación a través de las TIC tiene grandes ventajas para mejorar el proceso de aprendizaje. Prieto (2017, pp.2-3) detalla algunos de esas ventajas.

- **Motivación:** No es fácil lograr el mismo nivel de motivación que el que logran los propios videojuegos, pero la ludificación puede aumentar el interés y el atractivo de ciertas actividades.
- **Alfabetización tecnológica:** El uso de tareas gamificadas con las TIC favorece que el estudiante desarrolle una mayor competencia digital.
- **Mentalidad multitarea:** Mejora en la capacidad de atención, llegando a ser capaces de prestar atención a varias cosas que suceden en la pantalla al mismo tiempo.
- **Trabajo en equipo:** Los juegos *online* facilitan la cooperación en las tareas, así como la comunicación.

Un mal uso de las tecnologías puede provocar que esas ventajas disminuyan o incluso desaparezcan y en su lugar aparezcan ciertos inconvenientes al utilizar las TIC para gamificar.

- **Distracción y pérdida de tiempo:** Los juegos no desarrollan de forma suficiente habilidades valiosas desde el punto de vista educativo.
- **Inadecuada formación en valores:** Los jugadores son competitivos y desean ganar.
- **Equilibrio entre lo lúdico y formativo:** Es muy difícil encontrar el término medio que permita disponer de un juego atractivo que permita un aprendizaje efectivo.
- **Motivación efímera:** Las ganas de ganar premios y recompensas no perduran en el tiempo y se terminan aburriendo tras la motivación inicial.

Cómo se ha visto, la gamificación nos ofrece grandes posibilidades para desarrollar motivación y aprendizaje al mismo tiempo en los estudiantes, aunque un mal y excesivo uso puede desencadenar en resultados negativos.

3.3 WebQuest

3.3.1 ¿Qué es una WebQuest?

El concepto de WebQuest fue acuñado por Bernie Dodge en 1995 para determinar e identificar un nuevo tipo de actividades que se empezaban a llevar a cabo utilizando como principal medio de búsqueda Internet. Barba (2002) ofrece una definición más actualizada a los tiempos modernos:

Una WebQuest es una actividad de investigación guiada con recursos Internet que tienen en cuenta el tiempo del alumno. Es un trabajo cooperativo en el que cada persona es responsable de una parte. Obliga a la utilización de habilidades cognitivas de alto nivel y prioriza la transformación de la información. (p.2)

Las WebQuest ofrecen al alumnado la capacidad de sentirse los propios constructores de su aprendizaje a la vez que se sienten participes dentro de un grupo que busca un objetivo común.

Como señala Barba (2002) «las WebQuest han demostrado ser una metodología efectiva, para iniciar a niños y maestros en el uso educativo de Internet que estimule la investigación, el pensamiento crítico y que al mismo tiempo incentive a profesores a producir materiales pedagógicos en la red.» (p.2)

El hecho de que cada vez sea más común el uso de WebQuest como metodología de aprendizaje en las aulas se debe a que se ha demostrado que esta es eficaz. Tom March (March, 1998, citado por Adell, 2006a) ha resumido las razones por las que utilizar WebQuest en las aulas:

- **Motivación y autenticidad:** Las WebQuest utilizan diferentes estrategias para incrementar la motivación, el interés y la dedicación a la tarea. Para realizar una WebQuest los estudiantes utilizan recursos reales de Internet: periódicos, revistas, artículos científicos, museos virtuales, enciclopedias, etc. Esto supone que la respuesta no está en la red, sino que hay que fabricarla utilizando diferentes medios. Además, la posibilidad de compartir las creaciones de los alumnos en la red, y que otras personas puedan utilizar esos recursos, aumenta el esfuerzo y el empeño de los alumnos.

- **Desarrollo cognitivo:** Una buena WebQuest provoca procesos cognitivos superiores en los alumnos (comprensión, comparación, elaboración y contraste de hipótesis, creatividad, etc.)
- **Aprendizaje cooperativo:** En las WebQuest cada estudiante desempeña un rol específico dentro de un grupo que debe coordinar sus esfuerzos para resolver una tarea. Comprender algo para luego explicárselo a una audiencia implica un mayor esfuerzo que las tareas tradicionales.
- **Análisis de la interacción verbal:** Monroe y Orme (2003) citado por Adell (2006a, pp. 8-9) analizaron las diferentes interacciones verbales que ocurrían dentro de un grupo mientras se realizaban las tareas de una WebQuest. Dentro de las interacciones verbales se pueden diferenciar dos tipos; *conceptuales*, aquellos referidos a los conceptos de objeto de aprendizaje, y *procedurales*, los relacionados con el proceso de creación en la WebQuest.

3.2.1 Componentes de la WebQuest

Este tipo de metodología se puede identificar rápidamente debido a las características de su estructura, ya que en ella se diferencian claramente cada una de las partes que la componen.

Adell (2006a, pp. 11-13) explica cada uno de los apartados y las principales características que estos deben tener a la hora de crear una WebQuest. Lo primero que se ha de hacer será elegir el tema sobre el que se quiere trabajar en la WebQuest, y a partir de ahí aparecen los diferentes elementos que integran la WebQuest:

A. **Introducción**

Está dirigida a los estudiantes, debe ser clara y motivadora. Consiste en una breve descripción comentando a los estudiantes de manera superficial que es lo que se pretende trabajar.

B. Tarea

En este apartado se describirá de una manera clara y concisa cuál será el resultado final de las actividades de aprendizaje. Existen diferentes tipos de tareas, Dodge (2002) diferencia los tipos de tarea en; tareas de repetición, compilación, misterio, periodismo, diseño, producción creativa, construcción de consenso, persuasión, autoconocimiento, analítica, juicio o científicas. El docente será el encargado que tipo de tarea desea implementar.

C. Proceso

Consiste en una lista numerada de pasos que deben seguir los alumnos para lograr alcanzar la tarea. Esta sección ayudará a los alumnos a entender “que hay que hacer” y qué orden seguir.

D. Recursos

En este apartado el docente dará acceso directo a los alumnos a sitios Web u otras fuentes de información, que ayudarán a los estudiantes a realizar con éxito la tarea y obtener el producto final.

E. Evaluación

Se debe describir de la manera más exacta, concisa y concreta cómo se llevará a cabo la evaluación del rendimiento de los estudiantes. Para ello se incluirá una rúbrica donde los estudiantes puedan consultar en todo momento cada uno de los aspectos por los que serán evaluados.

F. Conclusión

Se resume que han aprendido los estudiantes completando la WebQuest. Pueden añadirse vínculos adicionales para animarlos a ampliar su conocimiento.

4. PROPUESTA DIDÁCTICA

4.1 Justificación

La propuesta que aparece a continuación tiene como principal objetivo promover el uso de las nuevas tecnologías en el aula de inglés, tratando de motivar al alumnado a la par que conseguir un aprendizaje más sencillo y eficaz que el que siguen los métodos tradicionales.

Se trata de un estilo de enseñanza centrado en que el alumno sea siempre el protagonista del proceso de aprendizaje y el docente ejerza de guía durante todo el proceso.

El método a través del cual se va a trabajar es el de las WebQuest. Este método resulta eficaz tanto en niveles intermedios y altos de Primaria como en cualquier nivel de Secundaria, ya que otorga un alto grado de autonomía al alumnado.

Las WebQuest son una metodología poco utilizada, por lo que para la gran mayoría de alumnos resultará algo novedoso, lo que incentivará la motivación. Además, promueve otros aspectos tales como el uso de las tecnologías o la capacidad de buscar información en medios novedosos como Internet, y aprender a elegir la información que realmente es importante y desechar el “relleno”.

Al finalizar se realizará un [*Khaoot!*](#) para ver cuanto han entendido y asimilado de las presentaciones de los demás compañeros.

El tema que se ha elegido para llevar a cabo son las diferentes épocas que ocurrieron en la Prehistoria. Los alumnos se pondrán en grupos de cuatro, y deberán investigar y elaborar una presentación sobre una de las épocas de la Prehistoria. Con este trabajo se pretenden trabajar diferentes aspectos tales como; expresión oral, expresión escrita, búsqueda y análisis de la información y aspectos gramaticales.

Además, gracias a esta temática se trabajarán temas de otras asignaturas, de tal manera que los estudiantes podrán reforzar conocimientos de una manera natural.

La WebQuest titulada *Traveling to Prehistory* ha sido creada a través del sitio web Wix, y se encuentra disponible a través del siguiente enlace: [Traveling to Prehistory \(WebQuest\)](#)

A continuación, se explicarán las principales características que definen y componen la WebQuest, así como las justificaciones correspondientes a cada apartado.

4.2 Objetivos

El objetivo principal de la propuesta consiste en que, a través de la interacción y la exposición, los estudiantes mejoren la comunicación oral y escrita, haciendo especial énfasis en las formas verbales en pasado, y la comprensión. Esto se logrará interaccionando con su grupo, realizando una presentación escrita y finalmente un *Khaoot!*

Los objetivos específicos que se van a tratar son:

- Conocer las diferentes épocas de la Prehistoria y las principales características de cada una de ellas.
- Aprender nuevo vocabulario relacionado con la Prehistoria, monumentos y objetos que se utilizaban antiguamente.
- Recordar y reforzar el uso de los tiempos en pasado, principalmente del Presente Simple y del Pasado Continuo.
- Fomentar el diálogo en inglés entre los propios alumnos de manera “informal” y en un ambiente de confianza.
- Desarrollar trabajo en equipo y una actitud cooperativa.
- Fomentar el aprendizaje por descubrimiento y el aprendizaje cooperativo.
- Aprender a diferenciar entre información principal e información secundaria.

- Mejorar la puesta en escena y el desarrollo oral.
- Fomentar la creatividad a través del uso de herramientas TIC.

En base al Decreto 27/2014 del Gobierno de Cantabria, que establece el Currículum de Educación Primaria, se pretende que a través de este proyecto se desarrollen los siguientes estándares de Aprendizaje:

- Entiende lo que se le dice en el aula en transacciones habituales: instrucciones, indicaciones, peticiones y avisos.
- Valora la escucha atenta y la concentración como actitudes básicas para la comprensión de un texto oral.
- Es consciente de que el respeto a las normas de interacción oral y de convivencia en el aula repercuten positivamente en el aprendizaje y favorecen la comunicación.
- Demuestra la comprensión de una conversación breve, sencilla y cotidiana contestando a preguntas y completando información.
- Comprende las ideas principales de presentaciones sencillas y bien estructuradas sobre temas familiares o de su interés (naturaleza, música, profesiones, deporte y ocio, vacaciones, actividades diarias, tecnología, entre otros) siempre que se hable de manera lenta y clara.
- Extrae información específica y relevante de textos orales. Comprende el sentido general, lo esencial y distingue los cambios de tema en contenidos aportados en material audiovisual dentro de su área de interés o en los que se informa sobre actividades de ocio.
- Comprende distintos tipos de textos propios del ámbito académico reconociendo su intención comunicativa y sus rasgos formales.
- Comprende el sentido general, información esencial y las partes principales de una narración escuchada en varias ocasiones con apoyo visual.
- Es capaz de ordenar las ideas principales de una narración escuchada previamente, con apoyo visual.
- Contesta oralmente o por escrito a preguntas formuladas de forma abierta o cerrada, sobre un texto leído previamente y en presencia del mismo.
- Identifica la intención comunicativa de un texto oral.
- Participa en actividades relacionadas con una narración respondiendo de forma verbal y no verbal.
- Reconoce el lenguaje de interacción en el aula y actúa en consonancia.

Martín

- Entiende y asocia léxico y expresiones de uso frecuente referidos, entre otros, a deporte y actividades de ocio, alimentación, viajes y vacaciones, la ciudad y normas de seguridad vial, naturaleza y medio ambiente.
- Reconoce e identifica personas, objetos o lugares al escuchar descripciones que contengan el vocabulario y las expresiones trabajadas.
- Reconoce e identifica en diferentes contextos el léxico trabajado.
- Incorpora nuevo léxico a su vocabulario a través de la escucha.
- Distingue la entonación de afirmaciones, preguntas, exhortaciones y negaciones, así como la diferente pronunciación de algunos sonidos.
- Hace exposiciones breves y sencillas sobre sí mismo o sobre algún tema que le interese (presentarse o presentar a otras personas; dar información básica sobre sí mismo, su familia y su clase en presente y en pasado; indicar sus aficiones e intereses y las principales actividades de su día a día; describir su habitación, su menú preferido, el aspecto exterior de una persona, o un objeto; decir lo que le gusta y lo que no así como sus preferencias; sus planes: dar su opinión).
- Es capaz de interactuar con los demás en situaciones cotidianas.
- Maneja las habilidades sociales para relacionarse, cooperar y trabajar en parejas o grupos de forma cooperativa y flexible.
- Utiliza las reglas propias del intercambio comunicativo en distintas situaciones para producir textos orales a cada situación de comunicación.
- Comparte su experiencia y su trabajado como recurso de aprendizaje.
- Se esfuerza por mantener la comunicación en LE dentro del aula.
- Respeto las normas de la interacción oral y las de convivencia en clase para facilitar la comunicación y el aprendizaje.
- Es capaz de dar coherencia y cohesión a su discurso siguiendo las convenciones sociales.
- Es capaz de narrar hechos en pasado
- utilizando verbos regulares y algunos irregulares así como expresiones temporales (yesterday, last month, adverbios de frecuencia...).
- Es capaz de utilizar los conectores and, but, or, para enlazar palabras o grupos de palabras, y because para expresar la razón o causa de algo que se pregunta.
- Utiliza first, then, after, later, finally, para secuenciar relatos aunque cometa errores básicos.

- Utiliza en sus producciones orales el léxico y las estructuras gramaticales estudiadas, relativo a situaciones cotidianas y temas habituales y concretos, relacionados con sus propios intereses y experiencias.
- Incrementa su repertorio léxico añadiendo palabras nuevas a campos semánticos conocidos previamente.
- Puede hacerse entender en intervenciones breves y sencillas aunque vacile y necesite repetir o realizar pausas para organizar, corregir o reformular lo que quiere decir.
- Se esfuerza por cuidar la pronunciación, ritmo y entonación tanto en la interacción oral como en la dramatización y recitación.
- Observa la estructura de diferentes textos y se da cuenta de la importancia del orden para una mejor comunicación.
- Es capaz de utilizar elementos del contexto y los conocimientos previos como ayuda a la comprensión.

4.3 Destinatarios

La actividad está diseñada para los alumnos de sexto de Primaria, los cuales ya tiene cierto nivel para iniciarse en conversaciones en inglés tanto de manera formal como de manera más coloquial.

Se deberá realizar la tarea en grupos de cuatro personas, los cuales podrán ser diseñados por los propios estudiantes pero siempre estando la posibilidad de que el docente realice algún cambio en el supuesto de que fuese necesario.

Los propios alumnos serán los que tendrán que ponerse de acuerdo para el reparto de tareas, atendido a sus capacidades y posibilidades. Si algún alumno tiene NEE se adaptará el ejercicio a sus necesidades para adaptarse a sus capacidades y que cualquier alumno se pueda sentir realizado. De la misma manera, si fuese necesario también se llevará a cabo una adaptación curricular en función de las necesidades del alumnado.

4.4 Metodología

La WebQuest consta de los siguientes apartados:

4.4.1 Introducción (Véase Anexo 1)

En este apartado aparece la portada de la WebQuest, en ella encontramos diferentes elementos. Por un lado tenemos el título *Traveling to Prehistory* y justo debajo de este aparece un llamativo cuadro de color naranja en el cual podemos encontrar el siguiente texto:

Would you like to know what life was like in Prehistory? What are the different stages that occurred? What characterizes each of these ages?

Let's find out!

Throughout prehistory there have been different ages. On this trip you and your companions will travel to one of those ages and learn about it. Then you will have to tell the others so that they also learn.

Este texto introducirá brevemente cual va a ser el objetivo general de la tarea y sobre que tema se va a trabajar.

A la izquierda y ordenado de manera vertical aparecerán todos los apartados que componen la WebQuest. Estos son botones interactivos, es decir, cada vez que se clica sobre uno de ellos se accede a ese apartado de manera directa y rápida. Aparecerán en todas las páginas que componen la WebQuest.

4.4.2 Tarea (Véase Anexo 2)

En este apartado se explica de manera directa y sencilla cuales son la o las tareas que los alumnos deben realizar. Es el objetivo final que se va a lograr, pero se deja claro desde un principio para que no haya lugar a dudas y sepan desde el primer momento que objetivo deben lograr.

En esta WebQuest se puede observar que se diferencian dos cuadros en los que aparecen los objetivos.

Por un lado en el primer cuadro aparece el siguiente texto:

In groups, you will create a presentation using the Canva website. Then, you must present your presentation in front of the rest of the class. You must use past forms to write the presentation (past simple & past continuous). You can find an example here.

En este primer apartado se indica cual es el primer objetivo que se va a realizar. En grupos deberán realizar una presentación a través del sitio web Canva para después llevar a cabo una exposición para el resto de los grupos. Se hace hincapié en que deben usar formas verbales en pasado. Además, se les ofrece un [ejemplo de presentación](#) en Canva (realizado por el propio tutor) para que puedan tener una referencia que seguir. (Véase Anexo 3)

La segunda tarea que deberán realizar es un [Khaoot!](#) (Véase Anexo 4) creado por el profesor, el cual se llevará a cabo una vez terminadas todas las presentaciones. El objetivo de dicho *Khaoot!* es comprobar y reforzar los conocimientos aportados por cada uno de los grupos durante las exposiciones.

4.4.3 Proceso (Véase Anexo 5)

El apartado de Proceso sirve para indicar de manera detallada cada uno de los pasos que se han de seguir para realizar la tarea correctamente. En la WebQuest aparecen detallados de la siguiente manera:

- 1- **Groups of 4:** *The student should form groups of four.*
- 2- **Raffle each History Periods:** The teacher will raffle the topics for each group.
- 3- **Brainstorming:** Student will brainstorm their prior knowledge on the topic they have been given.
- 4- **Research:** Students must research the period they have and select the information they consider relevant using the links provided by the teacher.
- 5- **Meeting:** The students will meet to share the information that each one has found and to preserve the most important of each one.

- 6- ***Distribution of duties:*** The members of the group must carry out a distribution of duties. Two will be in charge of writing the text and the other two will prepare the presentation.
- 7- ***Presentation:*** Your group will present in front of the rest of the class.
- 8- ***Khaoot!:*** Once all groups have made their presentation, the entire class will complete a Kahoot! at the same time. Depending on the number of correct answers, each student will receive a reward.

Esta numeración sirve para que los estudiantes vean de manera rápida y sin dudar cuales son los pasos y el orden que deben de seguir para poder completar la tarea de manera correcta.

En el primer paso se organizará a los alumnos en grupos de cuatro.

En el paso dos, se sortearán cada uno de los periodos que hay en la Prehistoria, de tal modo que será aleatorio el tema que le toque a cada uno.

En el tercer paso se llevará a cabo una tormenta de ideas, tratando de que cada uno exponga los conocimientos previos que se puedan tener sobre el tema. Recordemos que gracias a esta metodología es posible trabajar asignaturas de manera transversal y reforzar contenidos, por lo que es posible que el tema de la WebQuest haya sido trabajado con anterioridad.

El paso cuatro consiste en la búsqueda de información, para ello se les proporcionará a los alumnos los enlaces directos a las páginas que previamente a revisado el docente. De esta manera se evitará que pierdan mucho tiempo buscando información en páginas poco verídicas o con información irrelevante.

El quinto paso será compartir y analizar la información que cada uno de los estudiantes ha encontrado.

Para el sexto paso, se realizará un reparto de tareas. La mitad del grupo se encargará de redactar la parte teórica de la presentación, mientras que los otros dos alumnos serán los encargados de la parte visual de la presentación.

El séptimo paso consiste en la presentación frente al resto de la clase de la exposición.

El último paso se llevará a cabo una vez que todos los grupos haya terminado sus respectivas presentaciones. Este paso consiste en resolver un *Khaoot!* diseñado por el profesor. Con este paso se pretende darle un enfoque final basado en la gamificación, pudiendo añadirse incentivos tales como recompensas por acertar.

4.4.4 Recursos (Véase Anexo 6)

En este apartado aparecen todos los recursos que podrán utilizar los alumnos para su búsqueda de información. En esta WebQuest tendrán acceso a diferentes informaciones para cada una de las épocas de la Prehistoria, teniendo cada grupo fuentes diferentes.

4.4.5 Evaluación (Véase Anexo 7)

Para llevar a cabo una correcta evaluación de la actividad grupal se ha elaborado una rúbrica, la cual aparece en la propia WebQuest y está disponible para que los alumnos vean en todo momento y sean conscientes los motivos sobre los cuales van a ser valorados. De este modo, saben lo que tienen que realizar para ser puntuados con la máxima puntuación, y de igual modo acciones que evitar para restar puntos.

A pesar de que la tarea es una actividad grupal, también se evaluará de manera individual, ya que aparecen aspectos como colaboración o se tendrá en cuenta el desempeño individual durante la presentación.

Los aspectos que se evaluarán serán:

- *Discurso:* Se valorará que el discurso sea claro, con una velocidad adecuada y que no sean necesarias demasiadas pausas.
- *Vocabulario:* Se deberá utilizar un vocabulario relacionado con el tema asignado al grupo, así como hacer un uso correcto de las formas verbales que se utilicen en pasado.

- *Contenido:* Será importante que el contenido de la presentación se ajuste al tema correspondiente, además la información deberá estar bien estructurada y habrá que saber elegir cual es la información más importante y la que es menos relevante.
- *Comprensión:* Capacidad de entender lo que se está exponiendo. Es importante que los propios alumnos que realizan la presentación sean capaces de responder cualquier pregunta que realice tanto el profesor como cualquier otro compañero.
- *Participación:* No hay que olvidar que se trata de un proyecto en grupo en el que cada alumno se encargará de una parte del proyecto, por eso es importante que haya un alto grado de implicación por parte de cada componente.

4.4.6 Conclusión (Véase Anexo 8)

Consiste en un breve resumen en el cual se indica lo que se ha trabajado gracias a la WebQuest. En este apartado aparece el siguiente texto:

People are always interested in learning more. You and your classmates have learned more about Prehistory and how people lived at that time. We have also practiced forms of past tense and oral expression.

Finally, let's test how much you've learned!

En él se incide además en que no solo se ha trabajado una época concreta de la Historia, sino que además se ha realizado un importante trabajo de refuerzo en las formas verbales en pasado, ya que han sido fundamentales para llevar a cabo una correcta realización del trabajo.

Para finalizar este apartado, aparece una imagen interactiva de *Khaoot!* (véase Anexo 4) Esta llevará a los alumnos al apartado final, donde realizarán un *Khaoot!* Todos juntos para ver cuanto recuerdan de las exposiciones de los compañeros, para asentar conocimientos e incluso para incorporar algún nuevo en caso de que no apareciese en las presentaciones.

5. CONCLUSIONES

Hoy en día es inevitable pensar en un proceso educativo innovador y que entusiasme al alumnado sin integrar las tecnologías. Cada vez aparecen en más aspectos de la vida cotidiana y las nuevas generaciones comienzan a utilizarla desde muy temprana edad.

La sociedad cambia a un ritmo desenfrenado, hoy en día todo el mundo tiene un teléfono móvil inteligente con acceso a Internet, ordenadores personales en sus domicilios y todo tipo de tecnologías que proporcionan todo tipo de facilidades. Este hecho se traslada a todos los ámbitos, incluido el educativo. Hoy en día, los estudiantes acuden a los centros de formación con el ordenador bajo el brazo, como si de un libro más se tratase.

Las instituciones educativas poco a poco van aceptando dicha realidad e intentan cambiar los aspectos que hasta hace poco parecían inamovibles. Pero no es una tarea sencilla, ya que muchas personas que forman ese contexto educativo no están acostumbradas a ese mundo tecnológico, y para que puedan enseñar primero deben aprender. Además, no es solo importante aprender a utilizar correctamente las tecnologías, también es imprescindible actualizarse periódicamente en el uso de las mismas, ya que de no hacerlo, el conocimiento volverá a quedarse obsoleto rápidamente.

Utilizar tecnologías en el proceso educativo además de saber hacer uso de las mismas también implica adaptarse a nuevas metodologías de aprendizaje donde las tecnologías serán las protagonistas, y el docente deberá cambiar su rol por completo, pasará de ser el transmisor del conocimiento a ejercer de guía en el aprendizaje.

Uno de los aspectos que más reforzados se han visto con la llegada de las nuevas tecnologías y el desarrollo de Internet son los trabajos grupales. Hoy en día no importa el lugar donde este una persona, ya que podrá comunicarse con otra u otro grupo de personas en tiempo real. Esto hace posible que los trabajos en grupos no se tengan que realizar

únicamente de manera presencial, ya que gracias a las tecnologías se pueden realizar reuniones a cualquier hora y en cualquier lugar.

A través de la WebQuest se consigue que los estudiantes aprendan de manera autónoma los contenidos del aula, mientras que al mismo tiempo aprenden otros aspectos como; hacer un uso correcto de las TIC, aprender a diferenciar información importante de información sin relevancia, desarrollar un tema y a trabajar en equipo al mismo tiempo que el trabajo autónomo. La WebQuest hace que el estudiante se sienta parte de un todo, y que sin sus aportaciones y esfuerzos ese todo quedará incompleto.

Otra de las partes fundamentales del trabajo con tecnologías es la integración del juego. Siempre se ha percibido el juego como una manera de disfrute y relajación, ayuda a la desinhibición y a dejar los problemas “aparcados” durante ese breve tiempo que se está jugando. Ahora con las nuevas tecnologías pueden estar cambiando las maneras de jugar, de una manera más tradicional donde se jugaba en la calle a una manera más innovadora donde se juega a través de la Red, pero el fin es el mismo. Por eso es fundamental tratar de llevar ese concepto del juego y todas sus implicaciones al ámbito educativo, ser capaces de aprender jugando. Gracias a las TIC esto puede ser un proceso mucho más sencillo, ya que existen infinidad de posibilidades para aprender a través del juego haciendo uso de la tecnología, materiales que están al alcance de todos.

Es cierto que en la mayoría de las ocasiones crear material interactivo como WebQuest o gamificar a través de las TIC supone una mayor carga de trabajo para el docente y un mayor esfuerzo, por lo que muchos docentes optan por seguir con el método tradicional. Pero si de verdad queremos ser capaces de lograr un aprendizaje significativo, envolver a los alumnos de ese espíritu de querer saber más y de participación, es fundamental que nos adaptemos a los cambios y a esos esfuerzos.

Para finalizar, el mundo está cambiando y no va a parar, y es fundamental que nosotros, como parte fundamental de las futuras generaciones, nos adaptemos a estos cambios para poder ofrecer la mejor calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Ya se están poniendo las primeras piedras del muro, pero aun quedan muchas por poner.

6. BIBLIOGRAFÍA

Adell, J. (2006a). Internet en el aula: las WebQuest. *EduTec Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 17.

<https://doi.org/10.21556/edutec.2004.17.530>

Adell, J. (2006b). Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. *EduTec Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 7.

<https://doi.org/10.21556/edutec.1997.7.570>

Auna, F., Gimeno, M., Seara, L. G., Pedreño, A., Ontiveros, E., & Desantes, M. (s. f.). Telecentros.info. Recuperado 25 de mayo de 2022, de

http://www.telecentros.info/pdfs/05_06_05_tec_edu.pdf

Barba, C. (2002). La investigación en Internet con las WebQuest. *Comunicación y pedagogía*, 185, 62-66.

Becerra, S., & Solano Fernández, J. A. (2013). *El uso de las TIC en el currículo de inglés de educación primaria por parte del profesorado novel. Didáctica (lengua y literatura)*.

Cabero, J. (2001). *Tecnología educativa. Diseño y utilización de medios en la enseñanza*.

Cebrián, M. (2003). *Enseñanza virtual para la innovación universitaria* (Vol. 3).

Cejudo, L. (2008). Aspectos fundamentales de la formación del profesorado en TIC. *Pixel-Bit*, 31, 121-130.

Coello, C. (2012). Las nuevas tecnologías en el aula de ELE: Los blogs de grupo como herramienta de aprendizaje colaborativo. *Biblioteca virtual redELE*.

Cruzado, D., & Troyano Rodríguez, J. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. En *Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre*.

- De La Serna, C. (2003). *Análisis, prospectiva y descripción de las nuevas competencias que necesitan las instituciones educativas y los profesores para adaptarse a la sociedad de la información.*
- Dodge, B. (2002). Tareonomía del Webquest: Una taxonomía de tareas. *Quaderns Digitals*, 32, 1-11.
- Domingo, J. (2008). *El aprendizaje cooperativo.* Cuadernos de trabajo social, 231-246.
- Férez, C., & Meseguer Cutillas, P. (2015). Trabajo en equipo frente a trabajo individual: ventajas del aprendizaje cooperativo en el aula de traducción. *Tonos Digital*, 0.
- Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (Eds.). (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español.* Edinumen.
- García, F., Portillo, J., Romo, J., & Benito, M. (2007). Nativos digitales y modelos de aprendizaje. En *SPDECE*.
- García, M. G., & Azuaga, R. L. (2012). Explorando, desde una perspectiva inclusiva, el uso de las TIC para atender a la diversidad. *Profesorado. Revista de currículum y formación de profesorado*, 16, 277-293.
- García, R., Traver, J. A., & Candela, I. (2001). *Aprendizaje cooperativo. Fundamentos, características y técnicas.* Madrid: CCS.
- Gené, O. B. (2015). *Fundamentos de gamificación.* Universidad Politécnica de Madrid.
- Hernández, R. M. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Propósitos y representaciones*, 5(1), 325.
<https://doi.org/10.20511/pyr2017.v5n1.149>
- López, S. I. M., & Valenzuela, B. G. E. (2015). NIÑOS y adolescentes con necesidades educativas especiales. *Revista médica Clínica Las Condes*, 26(1), 42-51. <https://doi.org/10.1016/j.rmclc.2015.02.004>

Martín-Laborda, R. (2005). *Las nuevas tecnologías en la educación. Cuadernos Sociedad de la Información 5. Fundación AUNA.*

Miguela, A. D., & Santiago, M. F. (2018). *Guía para la integración de las tics en el aula de idiomas. 81.*

Moreno, I. (2015). Para qué sirven las TIC. *Aula de innovación educativa, 240, 33-37.*

Ospina, A. G. (2015). Las TIC en la enseñanza de los métodos numéricos. *Sophia, 11(2), 143-154.*

Pérez, A. G., & Pons, J. D. P. (2015). Factores que dificultan la integración de las TIC en las aulas. *Revista de investigación educativa, 33(2), 401-417.*

Prieto, P. (2017). *Gamifica tu aula: experiencia de gamificación TIC para el aula.*

Salinas, J. (1997). Nuevos ambientes de aprendizaje para una sociedad de la información. *Revista de Investigación Latinoamericana (PEL), 20(1), 81-104.*

Sánchez, J. (2002). *Integración curricular de las TICs: conceptos e ideas.* Universidad de Chile.

Sánchez, M. J. P. (2007). Ventajas e inconvenientes de las TIC en la docencia. *Revista Digital.*

Sánchez-Torres, J. M., González-Zabala, M. P., & Muñoz, M. P. S. (2012). La sociedad de la información: génesis, iniciativas, concepto y su relación con las TIC. *Revista UIS Ingenierías, 11(1), 113-128.*

Sangrá, A., & González, M. (2004). *La transformación de las universidades a través de las TIC: discursos y prácticas.*

Segura, A. (1997). *Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. EDUTECH: Revista electrónica de tecnología educativa.*

Smart talking - Marco común europeo. (s. f.). Smarttalkingcr.Com. Recuperado
3 de marzo de 2022, de <http://smarttalkingcr.com/Metodologia1.html>

7. ANEXO

7.1 Anexo 1



Traveling to Prehistory

INTRODUCTION

TASK

PROCESS

RESOURCES

EVALUATION

CONCLUSION

Would you like to know what life was like in Prehistory? What are the different stages that occurred? What characterizes each of these ages?

LET'S FIND OUT!

THROUGHOUT PREHISTORY THERE HAVE BEEN DIFFERENT AGES. ON THIS TRIP YOU AND YOUR COMPANIONS WILL TRAVEL TO ONE OF THOSE AGES AND LEARN ABOUT IT. THEN YOU WILL HAVE TO TELL THE OTHERS SO THAT THEY ALSO LEARN

LET'S START

Guardar



7.2 Anexo 2



INTRODUCTION

TASK

PROCESS

RESOURCES

EVALUATION

CONCLUSION

10 In groups, you will create a presentation using the Canva website. Then, you must present your presentation in front of the rest of the class. **You must use past forms to write the presentation (past simple & past continuous).** You can find an example here.

20 Once all groups have finished their presentation, a group kahoot will be held to see how much we learned.

7.3 Anexo 3

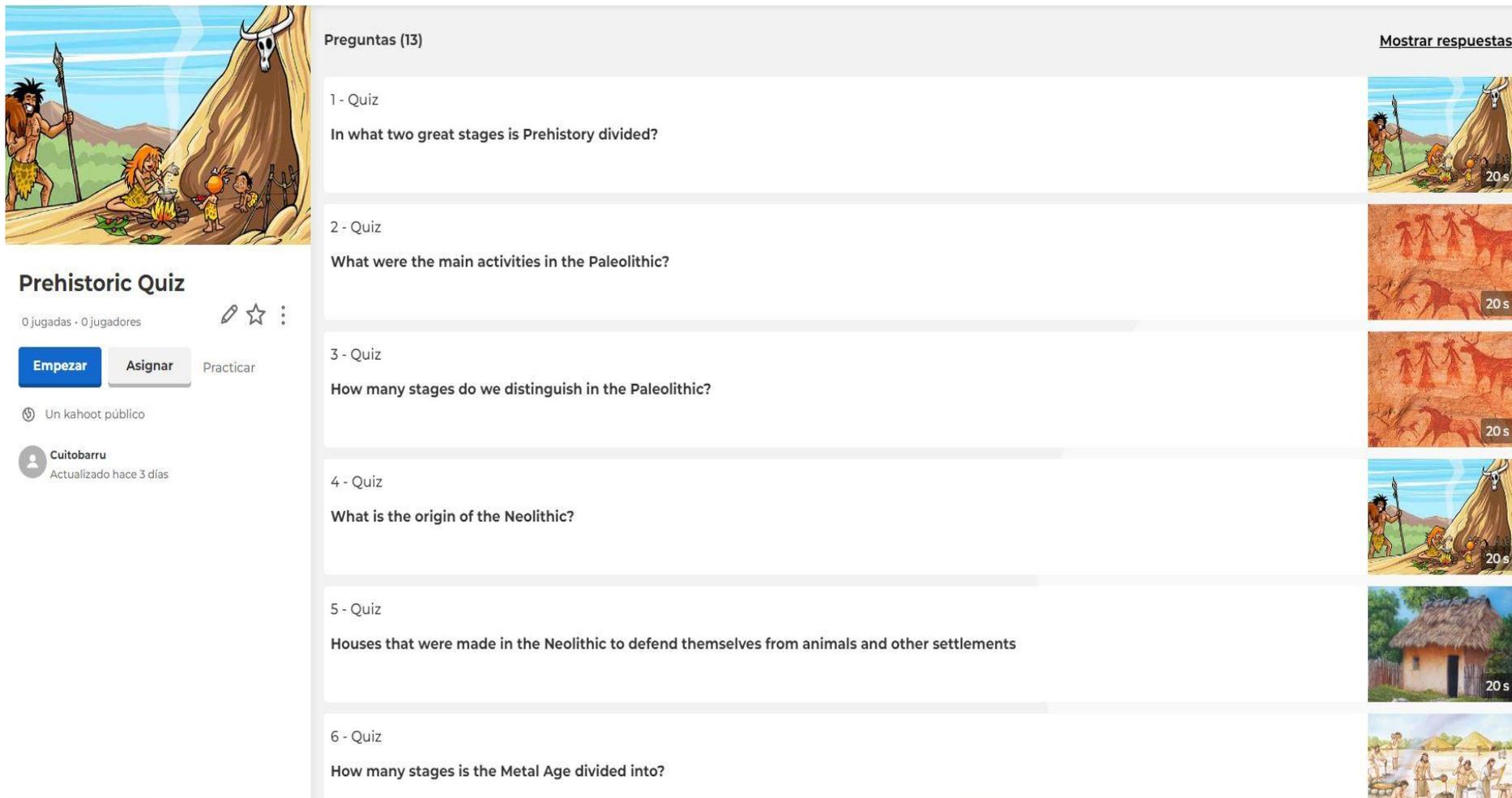
ANCIENT EGYPT

Data and History

Group 8

1 2 3 4 5 6 7 +

7.4 Anexo 4



Prehistoric Quiz
0 jugadas · 0 jugadores

[Empezar](#) [Asignar](#) [Practicar](#)

Un kahoot público

Cuitobarru
Actualizado hace 3 días

Preguntas (13) [Mostrar respuestas](#)

1 - Quiz
In what two great stages is Prehistory divided?

2 - Quiz
What were the main activities in the Paleolithic?

3 - Quiz
How many stages do we distinguish in the Paleolithic?

4 - Quiz
What is the origin of the Neolithic?

5 - Quiz
Houses that were made in the Neolithic to defend themselves from animals and other settlements

6 - Quiz
How many stages is the Metal Age divided into?

The image shows a Kahoot! quiz interface for a prehistoric quiz. On the left, there is a header with the title 'Prehistoric Quiz', a status of '0 jugadas · 0 jugadores', and three buttons: 'Empezar' (highlighted in blue), 'Asignar', and 'Practicar'. Below the buttons, it says 'Un kahoot público' and 'Cuitobarru Actualizado hace 3 días'. The main area on the right lists 13 questions, with the first six visible. Each question is followed by a small thumbnail image and a '20 s' timer. The questions are: 1. 'In what two great stages is Prehistory divided?' (with a prehistoric scene thumbnail), 2. 'What were the main activities in the Paleolithic?' (with a cave painting thumbnail), 3. 'How many stages do we distinguish in the Paleolithic?' (with a cave painting thumbnail), 4. 'What is the origin of the Neolithic?' (with a prehistoric scene thumbnail), 5. 'Houses that were made in the Neolithic to defend themselves from animals and other settlements' (with a thatched hut thumbnail), and 6. 'How many stages is the Metal Age divided into?' (with a metal age scene thumbnail). A 'Mostrar respuestas' link is at the top right of the question list.

7.5 Anexo 5

1^o Groups of 4
The students should form groups of four.

2^o Raffle each History Periods
The teacher will raffle the topics for each group

3^o Brainstorming
Students will brainstorm their prior knowledge on the topic they have been given.

4^o Research
Students must research the period they have and select the information they consider relevant using the links provided by the teacher.

5^o Meeting
The students will meet to share the information that each one has found and to preserve the most important of each one.

6^o Distribution of duties
The members of the group must carry out a distribution of duties. Two will be in charge of writing the text and the other two will prepare the presentation.

7^o Presentation
Your group will present in front of the rest of the class.

INTRODUCTION

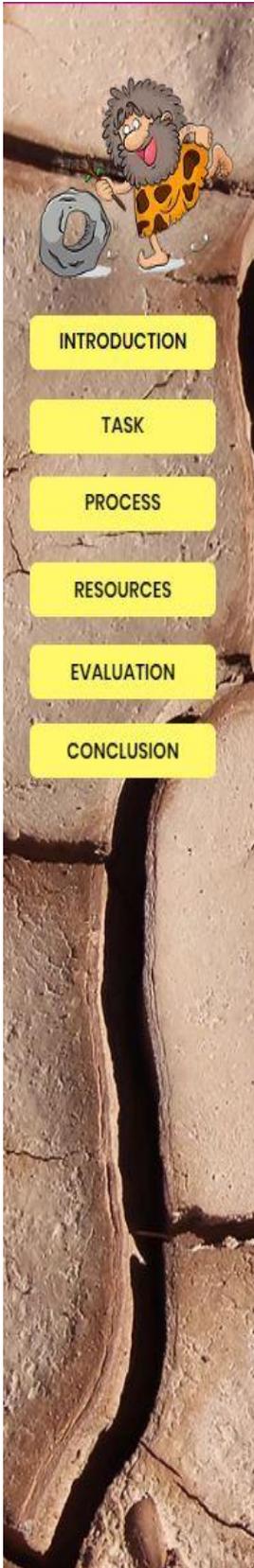
TASK

PROCESS

RESOURCES

EVALUATION

CONCLUSION



STONE AGES

Paleolithic

- <https://www.mundoprimary.com/recursos-historia/paleolitico>
- <https://www.caracteristicas.co/paleolitico/>

Neolithic

- <https://www.mundoprimary.com/recursos-historia/el-neolitico>
- <https://www.unprofesor.com/ciencias-sociales/neolitico-resumen-corto-facil-para-estudiar-1423.html>

METAL AGES

Copper Age

- <https://www.mundoprimary.com/recursos-historia/edad-de-cobre>
- <https://concepto.de/edad-del-cobre/>

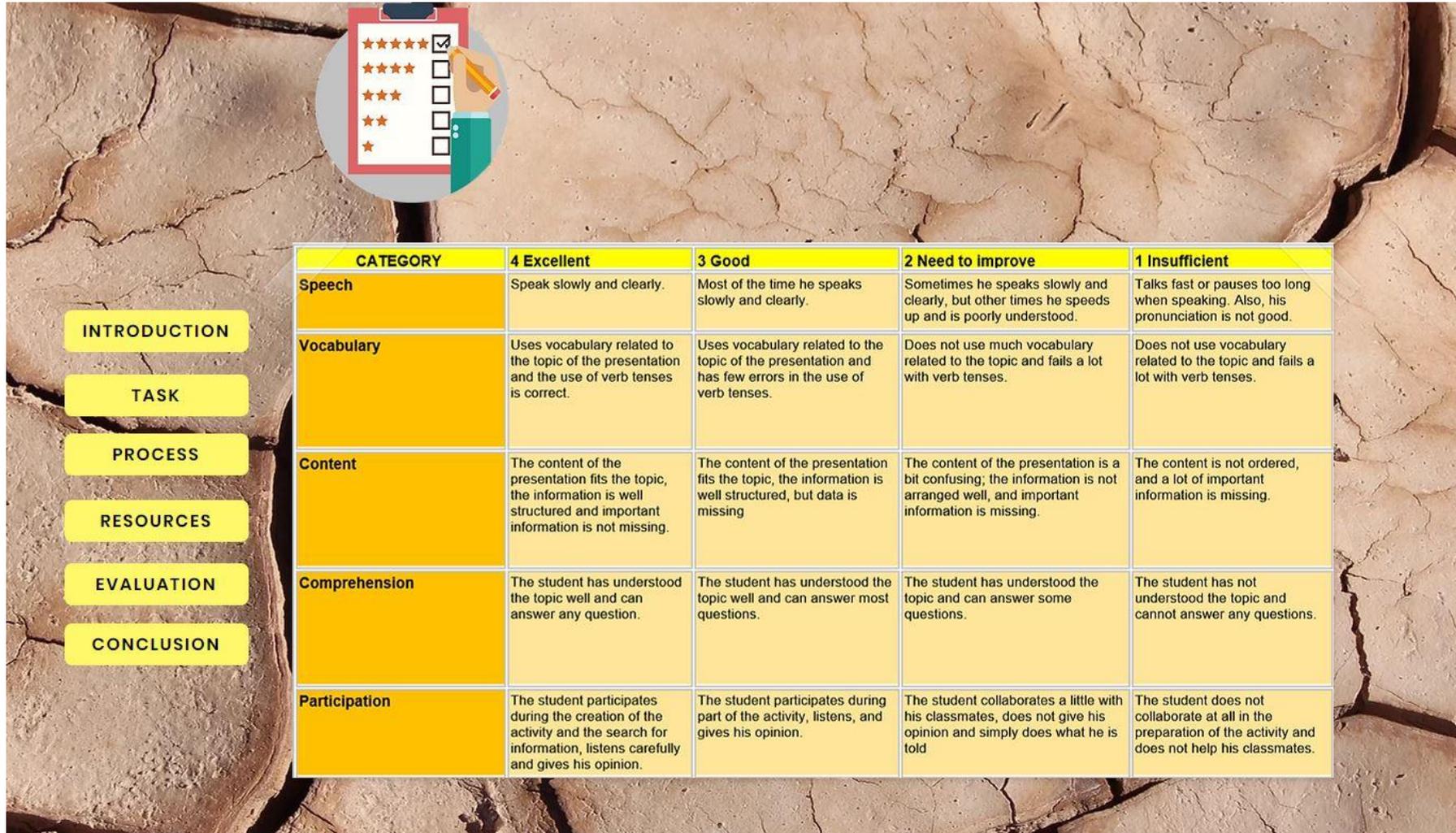
Bronze Age

- <https://www.mundoprimary.com/recursos-historia/edad-de-bronce>
- <https://www.caracteristicas.co/edad-de-bronce/>

Iron Age

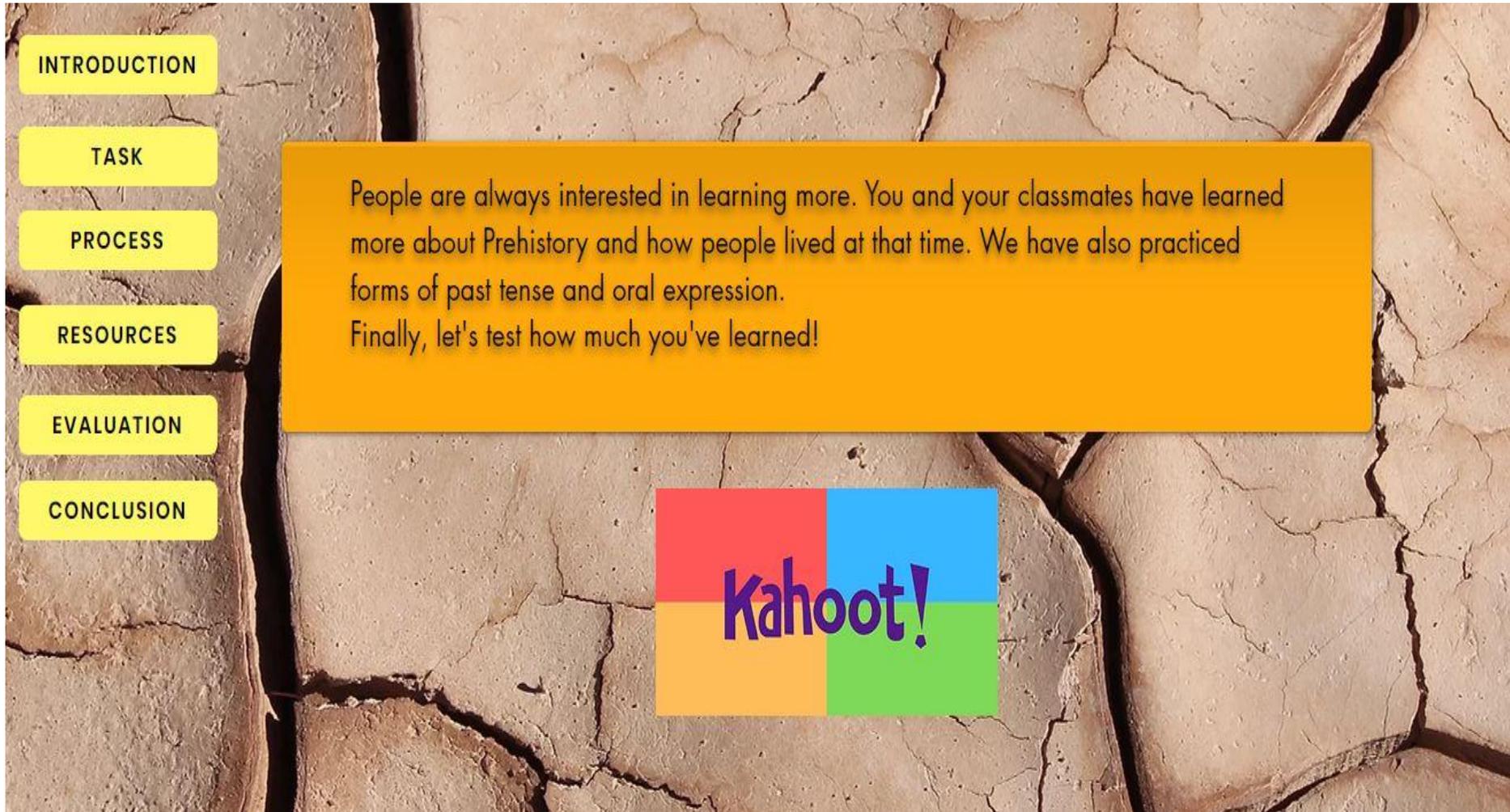
- <https://www.mundoprimary.com/recursos-historia/edad-de-hierro>
- <https://www.caracteristicas.co/edad-de-hierro/>

7.7 Anexo 7



CATEGORY	4 Excellent	3 Good	2 Need to improve	1 Insufficient
INTRODUCTION				
TASK				
PROCESS				
RESOURCES				
EVALUATION				
CONCLUSION				
Speech	Speak slowly and clearly.	Most of the time he speaks slowly and clearly.	Sometimes he speaks slowly and clearly, but other times he speeds up and is poorly understood.	Talks fast or pauses too long when speaking. Also, his pronunciation is not good.
Vocabulary	Uses vocabulary related to the topic of the presentation and the use of verb tenses is correct.	Uses vocabulary related to the topic of the presentation and has few errors in the use of verb tenses.	Does not use much vocabulary related to the topic and fails a lot with verb tenses.	Does not use vocabulary related to the topic and fails a lot with verb tenses.
Content	The content of the presentation fits the topic, the information is well structured and important information is not missing.	The content of the presentation fits the topic, the information is well structured, but data is missing	The content of the presentation is a bit confusing, the information is not arranged well, and important information is missing.	The content is not ordered, and a lot of important information is missing.
Comprehension	The student has understood the topic well and can answer any question.	The student has understood the topic well and can answer most questions.	The student has understood the topic and can answer some questions.	The student has not understood the topic and cannot answer any questions.
Participation	The student participates during the creation of the activity and the search for information, listens carefully and gives his opinion.	The student participates during part of the activity, listens, and gives his opinion.	The student collaborates a little with his classmates, does not give his opinion and simply does what he is told	The student does not collaborate at all in the preparation of the activity and does not help his classmates.

7.8 Anexo 8



INTRODUCTION

TASK

PROCESS

RESOURCES

EVALUATION

CONCLUSION

People are always interested in learning more. You and your classmates have learned more about Prehistory and how people lived at that time. We have also practiced forms of past tense and oral expression. Finally, let's test how much you've learned!



Kahoot!



Facultad de Educación