



GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN
PRIMARIA

2017-2018

ENSEÑANZA DEL INGLÉS A TRAVÉS
DE LAS APPS

THE TEACHING OF ENGLISH THROUGH
APPS

Autor: Alberto Montiel Paz

Director: Juan Ignacio Plaza

Septiembre de 2017

INDICE

RESUMEN	3
ABSTRACT	3
1. INTRODUCCIÓN	4
2. ESTADO DE LA CUESTIÓN Y RELEVANCIA DEL TEMA	5
3. MARCO TEÓRICO	6
3.1 Metodología	6
3.1.2 Método Directo	7
3.1.3. Método Audio-Lingual	8
3.1.4. La Vía Silenciosa “Método innovador”	9
3.1.5. Respuesta Física Total.....	10
3.1.6. Enseñanza Comunicativa de la Lengua	11
3.1.7. Enseñanza de la Lengua Basada en Tareas	13
3.1.8. Inteligencias Múltiples	14
3.1.9. Suggestopedia	15
3.2 Nuevas Tecnologías	16
3.2.1 Concepto TIC	16
3.2.2 Utilización de las TIC dentro del aula	17
4. ANÁLISIS DE APPS.....	20
4.1. PiliPop English.....	20
4.2. Fun English.....	22
5. PROPUESTA	25
5.1. PiliPop.....	25
5.2. Fun English.....	32
6. COMPARACIÓN DE APLICACIONES	37
7. BIBLIOGRAFÍA	39
8. ANEXOS	41

RESUMEN

El presente TFG analiza el aprendizaje del inglés a través de las apps en la sociedad actual. Para llevar a cabo este trabajo se ha estudiado el funcionamiento que tienen las aplicaciones Fun English y PiliPop English, como alternativas a los modelos de enseñanza tradicionales.

Palabras clave: Tecnología, educación, aplicaciones, inglés.

ABSTRACT

This paper analyses the learning of English by using apps in our current society. The use and functioning of the apps, Fun English and PiliPop English have been taken as alternative models to the traditional teaching methods of languages.

Key Competences: Technology, education, apps, English

1. INTRODUCCIÓN

El siguiente trabajo pretende analizar en profundidad la importancia que tienen las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés en nuestra sociedad y el crecimiento que están experimentando a lo largo de los últimos años en las aulas.

El principal punto de inflexión es la influencia que están teniendo las aplicaciones como forma alternativa de enseñar el inglés, tanto a los niños como a las niñas, y para ello este trabajo se centra en analizar dos de las aplicaciones más novedosas y con mayor prestigio que existen en la actualidad de cara a la enseñanza del inglés: Fun English y Pili Pop.

Este análisis se apoya en los métodos de enseñanza del inglés que se han ido utilizando a lo largo de los años. De esta forma, se puede comprobar cómo aplicaciones totalmente novedosas y con contenido propio del Siglo XXI, apoyan muchos de los métodos de enseñanza del inglés en contenidos de siglos anteriores.

El estudio de las aplicaciones se ha llevado a cabo trabajando con ellas durante un largo período de tiempo y profundizando en aquellos aspectos que se consideran más importantes y reflejando también otros que, desde el punto de vista de este trabajo, podían entrañar dificultades para los niños y niñas que trabajasen con estas aplicaciones.

Uno de los motivos que lleva a este análisis, es el papel que las nuevas tecnologías están teniendo en nuestro día a día. Debido a que la sociedad se encuentra en permanente cambio, y que las TIC están teniendo un papel cada vez más importante, se decide profundizar en este tema y comprobar cómo a través de las tablets, ordenadores y dispositivos móviles, se dispone de aplicaciones para aprender el inglés de una forma innovadora, entretenida y caracterizada por un aprendizaje a través del juego.

2. ESTADO DE LA CUESTIÓN Y RELEVANCIA DEL TEMA

Hoy en día, vivimos en una sociedad que se encuentra cada vez más digitalizada, y dónde no es extraño comprobar cómo la aparición de las nuevas tecnologías ha ido sustituyendo progresivamente los métodos de trabajo tradicionales y su aplicación en diferentes ámbitos de nuestra vida.

El crecimiento y la incorporación que las TIC están teniendo en nuestro día a día hace que muchas personas olviden los métodos que se llevan usando desde hace mucho tiempo, y se centren en elementos más actuales que son capaces de llevar a cabo tareas en milésimas de segundos y reducen el trabajo a las personas de una forma muy significativa.

Como no podía ser de otra manera, esta digitalización se está llevando a cabo en un ámbito tan importante y trascendental para las personas como es la educación.

Hemos pasado de ser esclavos del lápiz y el papel a tener una variedad de recursos para trabajar desconocidos hasta la actualidad. La aparición de los ordenadores, de los móviles y de las tablets, ha hecho que muchos aprendizajes se comiencen a llevar a cabo a través de estas nuevas tecnologías buscando despertar en el alumnado un interés diferente.

Muchos estudios (Parker, Lenhart, & Moore, 2011) se han centrado en tratar de descubrir cuáles son los beneficios y los inconvenientes de llevar a cabo este tipo de aprendizajes. En primer lugar, los que defienden el aprendizaje de los niños a través de las nuevas tecnologías, (Calzadilla, 2010) justifican que este hecho despierta en los niños un interés extra y les motiva hacia nuevos estilos de aprendizaje al incorporar elementos con los que están acostumbrados a convivir en sus casas. Por otra parte, los contrarios a la incorporación de las nuevas tecnologías a la educación (Fernández Fernández, 2010), argumentan que toda esta digitalización está produciendo en los niños una adicción a estas nuevas tecnologías de la que difícilmente van a conseguir escapar si no se toman las medidas oportunas. Además, añaden que durante muchos años se

han estado llevando a cabo estilos de enseñanza tradicionales y los resultados obtenidos han sido favorables para la sociedad, por lo que no creen conveniente un cambio en este sentido.

Si nos fijamos en artículos de revistas contrastadas y analizamos opiniones y estudios llevados a cabo por grandes investigadores, podremos observar de qué forma han influido cada uno de los estilos de enseñanza a lo largo de la historia.

3. MARCO TEÓRICO

3.1 Metodología

A continuación, se van a analizar cuáles son los principales métodos que existen para la enseñanza del inglés, así como los objetivos, modelos de enseñanza y principales técnicas que nos permitirán llevar a cabo un óptimo proceso de enseñanza con el alumnado.

3.1.1. Método Gramática-Traducción

Este es el más viejo y ortodoxo de los métodos de enseñanza de lenguas que reinó durante el siglo XVIII y parte del XIX, y debe su origen a las escuelas de latín donde fue ampliamente usado para enseñar las lenguas "clásicas" (Latín y Griego) aunque más tarde se utilizó también para enseñar algunas lenguas modernas (Francés, Alemán e Inglés).

En él se le presta atención a la asimilación de reglas gramaticales, para ello se apoyaba en la presentación de una regla, el estudio de una lista de vocabulario y la ejecución de ejercicios de traducción. La traducción de una lengua a la otra servía como técnica principal para explicar las nuevas palabras, las formas y estructuras gramaticales, y como vía óptima de llegar al dominio de la lengua en general. Para los seguidores de este método la mejor vía para decir una oración en la lengua extranjera era comenzar una oración en la lengua materna, analizar sus componentes gramaticales y luego encontrar sus equivalentes en la lengua extranjera. Dicho análisis se hacía en términos de la gramática de la lengua meta a partir del principio erróneo de que los patrones

gramaticales son universales y pueden, por tanto, pasar de una lengua a la otra. (Widdowson, 1972)

El papel del profesor se centra en asumir el protagonismo absoluto tomando decisiones unilateralmente sobre qué y cómo enseñar. El alumno, por su parte, asume una actitud pasiva y sumisa ante la autoridad que ejerce el profesor.

La enseñanza estaba basada en la oración y el vocabulario se presentaba en forma de sinónimos, antónimos y palabras cognadas. Se ponía énfasis en la corrección gramatical en las tareas de traducción descuidando la eficiencia comunicativa.

3.1.2 Método Directo

El principal objetivo que busca este método y para lo cual fue creado ha sido el de aprender cómo comunicarse en lengua meta. Uno de los orígenes de este método procede del Siglo XVI por medio de Montaigne, uno de los mayores pensadores de esta época. Otra de las referencias que podemos encontrar de este método procede del Siglo XIX, cuando L.Sauveur (1826-1907) intentó aplicar los principios naturales a las clases de lengua por medio de las interacciones orales en lengua meta, utilizando preguntas como medio de presentación y de obtención del lenguaje. (Richards & Rodgers, 2001)

Dentro de este método, el papel del profesor se centra exclusivamente en mantener un comportamiento de compañerismo con el alumno durante toda la duración del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Si nos centramos en el proceso de enseñanza, se centra únicamente en la interacción en la lengua meta (no idioma nativo).

Aparece vocabulario y expresiones de uso común y diario. La lengua es toda oral y hablada, en ningún momento aparece la escritura, por lo tanto, se hace especial énfasis en la comunicación oral. Se busca que la conversación se realice de una forma gramaticalmente correcta y que la pronunciación sea lo más adecuada posible.

Terminando con este método, vamos a analizar las principales técnicas que abarca para poder obtener un resultado favorable durante su práctica.

Se pretende que se utilice la herramienta de la lectura en alto por parte del profesor y que esta, vaya acompañada de gestos, dibujos y objetos reales.

A su vez, se deben llevar a cabo ejercicios continuos de preguntas y respuestas donde la comunicación esté presente en todo momento. Los propios alumnos van a tener que practicar tareas grupales y de esta forma auto corregirse para fomentar un aprendizaje grupal (Richards & Rodgers, 2001)

3.1.3. Método Audio-Lingual

El principal objetivo que busca este método es el de emplear la lengua de forma “comunicativa”. Se trata de aprender a usar la lengua de una forma automática sin necesidad de pararse a pensar los pasos que hay que dar a la hora de comunicarse. Tiene sus inicios en la Segunda Guerra Mundial, cuando los Estados Unidos de América estuvieron envueltos en un conflicto que impulsaba a los americanos a convertirse en personas capaces de comunicarse oralmente en otras lenguas. La armada estadounidense promovió cursos de lenguaje haciendo especial hincapié en las habilidades orales. Es por eso que este método es también conocido como “*The Army Method*” (Madrid & McLaren, 2004)

Los cursos a través de este método se centraban en la práctica de habilidades orales, incluyendo “*drills*” con hablantes nativos y un tiempo especial dedicado al estudio privado. Este método pronto se hizo famoso y en el Siglo XX paso a conocerse como “*Audiolingual Method*”

Si analizamos la figura del profesor en este método, se convierte en un director de orquesta, proporcionando a los alumnos un buen modelo que imitar. De esta forma, el alumnado se convierte en imitador.

El proceso de enseñanza-aprendizaje se centrará en ser un proceso de formación de hábitos a través de ejercicios mecánicos y actividades de

repetición. El método audiolingual parte de la idea de que la lengua se aprende de manera más efectiva si se presenta a la gente de forma oral. Así, los alumnos aprenden mejor cuando extraen las reglas de los ejemplos.

Esta caracterizado también por el uso de la lengua meta a la hora de emplear la comunicación con otras personas.

Las principales técnicas que podemos emplear para que este método pueda tener éxito con los alumnos son varias.

Será muy importante la utilización de “*drills*”, memorización de diálogos, ejercicios de construcción hacia atrás, ejercicios de repetición, en cadena y transformación así como juegos gramaticales.

Ejemplos:

<u>Singular</u>	<u>Plural</u>
“This is a book”	“These are books”
“That’s a book”	“Those are books”

3.1.4. La Vía Silenciosa “Método innovador”

El objetivo que busca este método es que los alumnos se hagan independientes por medio de la confianza en sí mismos. Este método fue desarrollado por Caleb Gattegno en el Siglo XX. Está basado en la premisa de que el profesor tiene que permanecer todo lo callado que pueda en la clase, pero debe animar a los estudiantes a producir todo el lenguaje que les sea posible. (Richards & Rodgers, 2014)

Los elementos que más caracterizan a la vía silenciosa son el uso de graficas de colores y la barra de Cuisenaire como pasos previos a la experiencia educacional diseñada por los programas de diseño y lectura.

La figura del profesor se minimiza a la de un técnico o ingeniero, dotando al estudiante de toda la importancia y afirmando que solo el aprendiz puede llevar a cabo el aprendizaje.

A la hora de establecer la comunicación profesor-alumno, el docente permanece en silencio y el único momento en el que se comunica con el alumnado es para dar entradas o pistas, en ningún momento modelando el lenguaje.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje los alumnos comienzan el estudio a través de sus piezas básicas, es decir, sus sonidos. Estos sonidos son presentados en una tabla de sonidos-colores que es específica para cada lengua. Se pretende que el alumno sea capaz de asociar sonidos de la lengua meta con colores.

Una de las características de este método de enseñanza es que el profesor emplea los errores de los alumnos como evidencia de donde la lengua no está clara para sus alumnos y de allí, deducir donde debe trabajar.

3.1.5. Respuesta Física Total

El objetivo principal de este método es disfrutar aprendiendo. Se trata de basar el aprendizaje de la lengua extranjera en la manera que los alumnos aprenden su lengua materna. La Respuesta Física Total es otro ejemplo de método de enseñanza que se aleja de la corriente principal de lingüística aplicada para sus bases teóricas. Consiste en un método de enseñanza del lenguaje construido a raíz de la coordinación del discurso y de la acción. Este método trata de enseñar el lenguaje a través de la actividad física motora.

Fue desarrollado y llevado a la práctica en primer lugar por James Asher, profesor de psicología en la Universidad San Jose de California, recurriendo a varios pensamientos tradicionales, incluyendo desarrollo psicológico, teorías de aprendizaje, pedagogía humanística y finalmente, procesos de enseñanza del

lenguaje creados por Harold y Dorothy Palmer en 1925. (Richards & Rodgers, 2014)

El papel del profesor en este método consiste en dirigir todo el comportamiento de los alumnos e imitar. Posteriormente existe un cambio de papeles, en primer lugar una respuesta no verbal por parte de los alumnos y a continuación tiene lugar una evolución casi inmediata.

El proceso de enseñanza y aprendizaje se lleva a cabo desde diferentes métodos como puede ser el modelaje, es decir, ordenes y la ejecución de acciones por parte del alumnado y llevándolas a cabo de forma autónoma. Existen también instrucciones de carácter cómico para que los alumnos aprendan mediante la diversión. Al mismo tiempo, pueden responder instrucciones orales, luego leerlas y escribirlas.

Dentro de la modalidad oral se hace especial énfasis en el vocabulario y en las estructuras gramaticales prestando especial atención al modo imperativo.

Este método de la respuesta física total está caracterizado por el empleo de varias técnicas principales entre las que podemos destacar las siguientes.

Uso de instrucciones para dirigir el comportamiento por parte de los alumnos. Se busca también que exista un cambio de papeles entre los alumnos libre de ningún tipo de estrés, ya que tenemos que recordar que en este método estamos buscando que el alumnado aprenda disfrutando.

3.1.6. Enseñanza Comunicativa de la Lengua

El objetivo principal que busca este método es posibilitar a los alumnos de comunicarse en lengua meta. Hay que tener en cuenta que el conocimiento de las formas de la lengua no es suficiente para adquirir el aprendizaje.

El método de Enseñanza Comunicativa de la Lengua es el nombre de un método creado por Charles A. Curran y sus asociaciones. Curran era un especialista en asesoramiento y profesor de psicología en la Universidad de

Loyola en Chicago. Su puesta en práctica de técnicas de asesoramiento psicológicas para el aprendizaje es conocido como Asesoramiento-Aprendizaje. El método de Enseñanza Comunicativa representa el uso del aprendizaje asesorado para enseñar lenguaje.

Este método se basa en la metáfora del asesoramiento para redefinir los roles del profesor como “el asesor” y los alumnos “los clientes” en el lenguaje de la clase. (Richards & Rodgers, 2001)

El profesor adquiere la función de facilitador de la comunicación en la clase y los alumnos se convierten en comunicadores, administradores responsables de su propio aprendizaje. Tiene vital importancia que los alumnos se encuentren motivados para que el aprendizaje resulte útil.

Dentro del proceso de enseñanza, la comunicación se convierte en una laguna informativa. Este proceso proviene de la idea de “*tener lagunas*”, considerando este hecho como que tengo lagunas en mi comunicación y la clase no sigue el ritmo y se encuentra perdida. Todo el proceso de aprendizaje se lleva a cabo a través de materiales auténticos, como pueden ser las grabaciones, creación de oraciones... Permitiendo la interacción y la comunicación funcional y comunicativa.

Otra de las características principales de este proceso reside en la importancia de la fluidez y la enseñanza de la comunicación a través de sus 4 destrezas básicas: competencia escrita, expresión escrita, competencia oral y expresión oral.

Finalmente, en este método podemos diferenciar varias técnicas principales para que el proceso adquiera éxito. Se busca que los alumnos trabajen con materiales auténticos, que hagan ejercicios con oraciones desordenadas y que practiquen a través de juegos lingüísticos. A través de todos estos materiales se busca que el alumno sea capaz de aprender a realizar tareas y que investigue en la realización de actividades de forma autónoma.

3.1.7. Enseñanza de la Lengua Basada en Tareas

Tiene como principal objetivo conseguir que los alumnos sean capaces de comunicarse de forma correcta y efectiva en las actividades de la lengua meta más común en las que los alumnos tengan que participar.

Se trata de un movimiento educacional que se centra en los resultados y en las producciones de aprendizaje en el desarrollo de programas de lenguaje. La Enseñanza de la Lengua Basada en Tareas, se dirige a lo que se espera que los alumnos consigan a través de la lengua, sin embargo, también aprenden como hacerlo. El enfoque en los resultados más que en los procesos de aprendizaje es central en la perspectiva de las competencias.

El método de Enseñanza de la Lengua Basada en Tareas surgió en los Estados Unidos en 1970 y hacía mención a un movimiento educativo que abogaba por una meta educativa caracterizada en términos de descripciones precisas de conocimiento, habilidades y comportamientos que los alumnos debían poseer al final de sus cursos de estudio. (Richards & Rodgers, 2001)

El papel del profesor en este método se centra en seleccionar las secuencias y tareas y preparar a los alumnos para que hagan con facilidad esas tareas. Del mismo modo, el alumno se convertirá en participante del grupo, en monitor y mostrará un carácter arriesgado e innovador a la hora de realizar las actividades.

El proceso de enseñanza se llevará a cabo a través de procesos de enseñanza que incluyan diversas fases como son:

- Pre tarea: presentación e instrucciones
- Tarea: los alumnos deberán completar
- Plan: informe oral o escrito sobre la tarea
- Informe: donde los alumnos informarán oralmente o leerán

Finalmente, el profesor seleccionará aquellas áreas lingüísticas que hace falta mejorar y por tanto seguir practicando. Prestará especial atención también al uso del lenguaje y mostrará interés en el proceso y no en el producto.

3.1.8. Inteligencias Múltiples

El objetivo principal de este método es que los alumnos aprendan de la mejor manera y que evolucionen desarrollando la inteligencia en la que son más fuertes.

El método de las Inteligencias Múltiples se refiere a un aprendizaje filosófico para estudiantes jóvenes que caracterizan la inteligencia humana como teniendo múltiples dimensiones que deben ser admitidas y desarrolladas en educación. La inteligencia tradicional o el coeficiente intelectual están basados en un test llamado “Stanford-Binet”, elaborado con la idea de que la inteligencia es solo una, de la misma forma que la capacidad innata.

Sin embargo, las pruebas de coeficiente intelectual tradicionales, reflejan que la mayoría de los niños de los colegios están ante el reto de hacer frente a las inteligencias múltiples

El método de las Inteligencias Múltiples está basado en la investigación de Howard Gardner en la Escuela de Educación de Harvard en 1993. Gardner anotó que los tradicionales test de cociente intelectual solo median la lógica y el lenguaje y que sin embargo, el cerebro tenía otros tipos importantes de inteligencias. Gardner añadió que todos los humanos tenían este tipo de inteligencias, pero que la gente discrepaba en la fuerza y en las combinaciones de inteligencias. El creía que todos ellos podían ser mejorados a través del entrenamiento y la práctica. La Inteligencia Múltiple así, pertenecía a un grupo de perspectivas de enseñanza que se centraban en las diferencias entre los principiantes y la necesidad de reconocer diferentes aprendizajes en enseñanza. (Richards & Rodgers, 2014)

El papel del profesor en este método consiste en ser responsable de diseñar un plan de estudios para los alumnos e implicarse en un programa de desarrollo personal.

Finalmente, el proceso de enseñanza se debe desarrollar a lo largo de varias etapas:

- Etapa 1: despertar inteligencia
- Etapa 2: amplificar inteligencia
- Etapa 3: enseñar “Can I” para la inteligencia
- Etapa 4: transferencia de la inteligencia

Dentro de este método de las Inteligencias Múltiples, los procesos de enseñanza y aprendizaje diferencian 8 inteligencias innatas: lingüística verbal, lógico matemática, espacio visual, musical rítmica, corporal cinestésica, interpersonal, intrapersonal, naturalista.

3.1.9. Suggestopedia

El principal objetivo de este método es acelerar el proceso por el cual los alumnos aprenden a utilizar la lengua meta para la comunicación diaria. Esta caracterizado por el empleo de técnicas para activar la parte “paraconsciente” de la mente. (Gomez Castro, 2013)

El papel del profesor se centra en proporcionar autoridad a la clase. Una vez que los alumnos confían en el profesor, pueden sentirse seguros y desarrollar las actividades con mayor soltura.

El profesor inicia interacciones con el grupo, más tarde, los alumnos tienen más control y las respuestas comienzan a ser más apropiadas. Este método presta especial atención a los sentimientos, si los alumnos se encuentran excesivamente relajados no se produce ningún esfuerzo por aprender, por lo que los alumnos tienen que estar atentos.

El modelo de enseñanza se basa en conseguir que el ambiente de la clase resulte brillante y lleno de vida. Se utilizan poster, los alumnos crean biografías,

los textos son largos diálogos entre los alumnos y alumnas de la clase en lengua meta... A través del método Suggestopedia se presta atención especial a 3 conceptos:

1. Fase receptiva: el profesor lee un diálogo ajustando la voz al ritmo de la música.
2. Concierto pasiva: los alumnos escuchan con calma mientras el profesor lee el dialogo a velocidad normal.
3. Fase activación: se llevan a cabo actividades para ganar facilidad con el nuevo material

Como principales técnicas para la puesta en marcha de este método tenemos que destacar las siguientes: será muy importante la distribución de la clase, estableciendo una colocación que facilite el diálogo y donde todos los alumnos y alumnas se puedan ver la cara, la decoración también deberá ser adecuada al ambiente, acompañando la clase con poster, dibujos y diferentes representaciones, el método de trabajo se llevará a cabo a través de una sugestión positiva “*Yes, we can*”, los alumnos jugarán a juegos de rol y finalmente, el docente tendrá que establecer una adaptación creativa a la hora de cantar, bailar, dramatizar y jugar con los alumnos y alumnas.

3.2 Nuevas Tecnologías

3.2.1 Concepto TIC

Tenemos que tener en cuenta a la hora de llevar a cabo este trabajo, que las TIC resultan ser unas herramientas modernas y que han ido surgiendo a lo largo de estos años, por lo que conocer su origen y sus principales usos nos van a ser de vital importancia para profundizar en el tema.

Las TIC o Tecnologías de la Información y Comunicación (ordenadores, dispositivos personales multimedia, telefonía móvil, redes sociales, Internet, televisión digital, sistemas de navegación digital, *ebooks*...) las podríamos definir como herramientas tecnológicas para la elaboración, almacenamiento y difusión digitalizada de información basadas en la utilización de redes de telecomunicación multimedia. Dicho en pocas palabras, las TIC podríamos entenderlas como la fusión de tres tecnologías que ya existían separadas (las

audiovisuales, las de telecomunicaciones y las informáticas), pero que ahora convergen en la producción, almacenamiento y difusión digitalizada de cualquier tipo de dato (Area Moreira, Gutiérrez Martín, & Vidal Fernández, 2012) La evolución e innovación tecnológica permanente es uno de los signos de nuestro presente. Conceptos como Web 2.0, computación en la nube, teléfonos inteligentes o *smartphones*, realidad aumentada, redes sociales, Internet de las cosas, tabletas digitales, etc., que hace poco tiempo eran conceptos experimentales o de ciencia ficción, empiezan a ser parte de la vida diaria de los ciudadanos de este nuevo milenio.

Estas tecnologías configuran lo que se llama «cultura digital», que implica nuevas formas de organización y de procesamientos del conocimiento más flexibles, interactivos y que reclama, a su vez, nuevos modelos de enseñanza y de materiales didácticos. Estas tecnologías digitales presentan una serie de rasgos que las diferencian netamente de las impresas (libros, fichas, enciclopedias, cómics...).

Podríamos decir que la digitalización de la información basada en la utilización de tecnología informática y de las redes de telecomunicaciones es la gran revolución técnica, económica y sociocultural del inicio del siglo XXI (Area Moreira, Gutiérrez Martín, & Vidal Fernández, 2012)

3.2.2 Utilización de las TIC dentro del aula

La tecnología se está convirtiendo en algo cada vez más importante tanto en nuestra vida personal como en nuestra vida profesional, y las nuevas generaciones están usando la tecnología cada vez a mayor escala. Todavía los programas de enseñanza para los profesores a menudo ignoran este entrenamiento en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, y en muchos casos, los propios docentes están menos preparados en conocimiento y habilidades profesionales que sus propios alumnos cuando se trata de trabajar con la tecnología. (Dudeney & Hockly, 2007)

Es evidente que cuando un profesor decide emplear las nuevas tecnologías digitales en su docencia inevitablemente se está planteando nuevos retos y desafíos de su profesionalidad. Este proceso de innovación de su práctica docente no es fácil ni se logra en poco tiempo. Por ello, es importante destacar la idea básica y central de que la planificación de actividades con tecnologías no puede realizarse de modo espontáneo y arriesgado, sino que debe partir de un modelo educativo que las guíe y les dé coherencia. Se ha de insistir en que la actividad cobra sentido pedagógico no por la mera realización de la misma, sino porque esta es parte de un proceso más amplio dirigido a promover ciertas metas de aprendizaje que subyacen a un determinado modelo de educación. Lo contrario sería caer en puro activismo, es decir, hacer actividades puntuales con los ordenadores, pero sin continuidad ni coherencia educativa. Teniendo en cuenta la digitalización de la experiencia humana, un activista docente o ciberactivista sería una persona que aprovecha las herramientas de comunicación digitales para actuar a favor de una causa. (Correa, 2016)

En este sentido, todo proyecto o práctica didáctica destinada a que el alumnado aprenda a través de la realización de actividades realizadas con las TIC debería planificarse desde una perspectiva metodológica que asuma los planteamientos y principios de un modelo y método educativo apoyado en las teorías que han inspirado al conocimiento pedagógico construido a lo largo del siglo XX. Es decir, por una parte, recuperar los principios de la denominada Escuela Nueva y Moderna, según María Montessori (1870-1952), Ovide Decroly (1871-1932) y Johann Pestalozzi (1746-1827), quienes basaron sus modelos utilizando aprendizajes a través de la experiencia y la actividad, construcción del conocimiento a través de la reflexión, trabajo en equipo, resolución de problemas de la vida real, empleo de materiales del entorno... Sus principios se resumían en un modelo didáctico y educativo completamente diferente a la tradicional: va a convertir al niño en el centro del proceso de enseñanza y aprendizaje, mientras que el profesor dejará de ser el punto de referencia fundamental, para convertirse en un dinamizador de la vida en el aula, al servicio de los intereses y necesidades de los alumnos. (De Hornuez, 2014)

Por otra parte, la tradición representada por las relevantes aportaciones del constructivismo piagetiano, así como la teoría sociocultural del aprendizaje de Vigotsky y, por último, la teoría de la alfabetización que Paulo Freire formuló, entendida como un proceso de liberación personal y social que capacite a los sujetos para intervenir y transformar la realidad que les circunda más que como mera adquisición de habilidades instrumentales y reproductivas de la cultura. (Area Moreira, Gutiérrez Martín, & Vidal Fernández, 2012, págs. 50-54)

Como objetivos generales de las TIC dentro de la escuela, deberíamos señalar los siguientes:

1. Que los estudiantes logren las competencias de dominio de los mecanismos y de las formas de comunicación de las distintas herramientas digitales.
2. Adquieran criterios de valor que les permitan discriminar y seleccionar aquellos productos, informaciones o contenidos de mayor calidad cultural.
3. Sean capaces de comunicarse y colaborar en redes sociales.
4. Tengan las habilidades para expresarse y crear productos en distintos lenguajes expresivos.
5. Tomen conciencia crítica del papel de las tecnologías en nuestra vida cotidiana, económica y social.

4. ANÁLISIS DE APPS

El análisis que se va a realizar se centrará en analizar dos aplicaciones que están estrechamente relacionadas con la incorporación de las nuevas tecnologías a la escuela y con los procesos de enseñanza del inglés dentro de la sociedad.

4.1. PiliPop English

En primer lugar, hemos seleccionado la aplicación PiliPopEnglish. Se trata de una aplicación que es compatible con los sistemas operativos Android, IOS y Pc y que resulta de gran ayuda a los niños a la hora de aprender inglés.

Fue creada por los laboratorios Pili Pops en Paris, y desde su lanzamiento ha sido descargada por más de 150.000 familias en todo el mundo, además de ser premiada por el “Parent’s Choice Mobile App Award 2013” y premiada como “mejor aplicación del público” en LeMobile 2013. (Robles, 2014)

Pili Pop ha sido diseñada con la colaboración de expertos en idiomas, ofreciendo una gran variedad de actividades que facilitan la comunicación y la expresión oral, que a su vez están basadas en un único motor de reconocimiento de voz, y que permiten a los niños practicar este idioma de forma divertida y muy didáctica.

En nuestro caso, nos vamos a centrar en la aplicación para la enseñanza del inglés, pero sería importante destacar que la app también puede ser usada para aprender castellano, francés e incluso italiano, por lo que resulta altamente recomendable para muchas personas. También, podríamos destacar a la hora de recabar información sobre esta aplicación, que cuenta con diversos libros en formato físico para todas aquellas personas que prefieran sentir la esencia de pasar las páginas entre sus dedos y olvidarse del aspecto digital.

Centrándonos plenamente en la aplicación, el método que están empleando para fomentar el aprendizaje se basa en tres principios básicos:

1. Diversión: con sus juegos y su atrayente universo, los niños y niñas van a divertirse y aprender prácticamente sin darse cuenta.

2. Practica: los materiales de los que dispone la aplicación, van a ayudar a los niños y niñas a aprender otro idioma sin traducciones, simplemente adentrándose dentro de ellas.
3. Innovación: la aplicación dispone de un sistema de reconocimiento de voz que ayuda a los niños y niñas a hablar en otro idioma como si estuvieran en un país extranjero.

Además de estos tres pilares en los que se basa la aplicación, también se hace especial énfasis en otros aspectos.

La aplicación Pili Pop, desarrollada íntegramente para niños por expertos, está basada en la inmersión y en la práctica oral. Los niños tienen increíbles habilidades para aprender nuevos sonidos, pero esta plasticidad neuronal desaparece cuando se convierten en adolescentes. El método Pili Pop, inspirado por el Método Directo, ayuda a los niños a conseguir lo mejor de ellos mismos y confía en varios principios importantes como son: Speaking, Practice, Motivation, Inmersión and Progression. (Labs, 2015)

Speaking: un método centrado en las habilidades orales. Para aprender un idioma, primero necesitas escuchar y hablar. El método de la aplicación, solo se centra en las habilidades orales. A lo largo de toda la aplicación, los niños pueden escuchar, grabarse y repetir todos los sonidos las veces que ellos quieran.

Practice: un método basado en la práctica desde los comienzos de los principios de aprendizaje de los niños. Los niños y niñas se encuentran en continua interacción con el lenguaje y pueden entrenar su pronunciación para progresar. Los niños y niñas deben ser conscientes que los ensayos y errores están muy presentes por lo que tienen que estar motivados y no asustarse a la hora de hablar.

Motivation: la motivación es la clave de los aprendizajes exitosos. A lo largo de la aplicación se buscará despertar esta capacidad en los niños y niñas. Además, la aplicación Pili Pop cuenta con nuevas actualizaciones y contenidos cada mes para que los niños y niñas sigan motivados y no se queden estancados y además, se enseñan palabras de vocabulario que los niños y

niñas utilizan en su día a día facilitando que las sigan utilizando para afianzar estos contenidos. Palabras como colores, frutas, vegetales, ropa...)

Inmersión: en la aplicación, los niños y niñas aprenden a través de la asimilación intuitiva, no existen traducciones pero si se añade comprensión a través de ilustraciones.

Progression: los niños y niñas aprenden a través de diferentes niveles a su ritmo. En la aplicación se empieza con palabras simples para continuar y terminar con frases completas.

Esta aplicación cuenta con una posibilidad para que los padres puedan comprobar los avances de sus hijos e hijas. Mensualmente, la aplicación mandará por correo electrónico los resultados que sus hijos o hijas han obtenido durante este plazo, haciendo muy favorable el análisis de estos procesos.

4.2. Fun English

En segundo lugar, Fun English es la otra aplicación que hemos seleccionado para realizar el análisis ya que va en la misma línea que la aplicación analizada con anterioridad y creemos que se ajusta a los modelos y métodos que buscamos en el aprendizaje del inglés para los niños y niñas.

Studycat, es la asociación encargada de impulsar el desarrollo de la aplicación Fun English. En primer lugar, esta asociación estaba formada por profesores de inglés. Consideraban que el aula en el que trabajaron les enseñó que los juegos hacían buenos profesores y que los niños y niñas aprendían mejor a través del juego. Los niños tienen una curiosidad natural, aprecian el humor y les gusta mucho los nuevos retos. Su experiencia ha reforzado esa sabiduría, por lo que consideran el juego como la llave principal del aprendizaje. (Studycat, 2010)

La compañía Studycat, llevo desarrollando programas de aula desde el año 2000, y todos sus programas de aprendizaje están basados en la experiencia obtenida a través del aula. Durante esta etapa, crearon su propio curriculum en

la escuela y comenzaron con las primeras aplicaciones para la enseñanza del inglés.

A medida que la tecnología avanzaba y que internet iba tomando fuerza, la compañía se dio cuenta de que todos estos juegos que estaban desarrollando en el aula los podían trasladar a la red y así poder enseñar inglés a todo el mundo. Así que, construyeron su primera aplicación virtual, Pumkin Online English, una plataforma de aprendizaje del inglés totalmente innovadora. En la actualidad, todavía sigue estando activa, y cuenta con gran variedad de juegos y programas para aprender inglés de una forma divertida. Como complemento a esto, la empresa Studycat, tiene un canal de Youtube llamado Kids Online English que se encarga de reforzar todos estos contenidos a través de videos y que cuenta con cerca de 40 mil subscriptores y más de 30 millones de visitas.

Sin duda, lo que más nos interesa de cara a nuestro trabajo es el momento en el que esta compañía empieza a trabajar en las tablets y en los smartphones. Este hecho tiene lugar en el año 2011, por lo que es una aplicación bastante nueva. En el momento que las pantallas táctiles aparecieron, ellos empezaron a crear más aplicaciones. La naturaleza del táctil de estos dispositivos, hizo incluso más fácil que los niños pequeños se sintiesen más comprometidos con el ambiente del aprendizaje del inglés.

Las aplicaciones creadas para estos dispositivos, seguían una estructura lógica clara para los niños que comenzaban con el aprendizaje del inglés. Se introducía contenido en inglés que era muy útil para el día a día de los niños y niñas, gramática útil y vocabulario que pudieran utilizar sin complicaciones y recordándolo fácilmente. Juegos de todo tipo son utilizados por estas aplicaciones para introducir el contenido en una gran variedad de caminos, permitiendo incluso revisiones sin necesidad de repetición.

Las aplicaciones para tablets y smartphones, son usadas por cerca de 6 millones de personas por todo el mundo, y las críticas sobre nuestra aplicación en concreto Fun English, resultan muy favorables.

La principal filosofía que sigue la aplicación Fun English se resume en; *“English is fun”* los niños aprenden a escuchar, hablar, deletrear y cantar en inglés. Además, los niños y los padres pueden aprender juntos.

Fun English, combina un lenguaje estructurado del inglés con juegos educativos comprometidos a través de los cuales los niños se mantienen ocupados y se entretienen al mismo tiempo que se les está introduciendo en las palabras inglesas, frases, comunicación y deletreo de palabras.

Fun English se encuentra dividido en lecciones. Cada sesión incluye un vocabulario determinado y presenta palabras en diferentes contextos para que los niños y niñas lo puedan aprender con mayor facilidad y así sean capaces de retener la información. La aplicación usa voces de chicos y chicas tanto británicas como americanas. Las voces presentan diferentes tonos y expresiones para que los alumnos y alumnas puedan entender mejor las emociones y los contextos en los que se producen.

Cada juego resulta ser único, por lo que los niños y niñas no se van a aburrir ante la gran variedad que ofrece esta aplicación. Además, otra de las ventajas es que esta aplicación ofrece juego online, por lo que podrán competir cada uno desde un dispositivo para ver cual obtiene mejores resultados en los diferentes niveles.

Las lecciones de inglés que pueden aprender los niños en la aplicación van a estar estrechamente relacionadas con cuestiones de su día a día como: colores, animales, números, el cuerpo humano, comida, ropa, vehículos, la casa, acciones, etc.

Además, a la hora de trabajar con esta aplicación se están poniendo de manifiesto componentes del desarrollo cognitivo y habilidades motoras como puede ser: jugar es un elemento imprescindible en el desarrollo de los niños y niñas, ayuda a los niños con la concentración, la coordinación ojo mano es reforzada durante el desarrollo de estas actividades, el feedback instantáneo ayuda a los niños y niñas a comprender bien las tareas que están haciendo y además, ayuda a los niños a utilizar la tecnología en un camino beneficioso y efectivo.

Para terminar el análisis de esta aplicación, debemos de tener en cuenta que Fun English, cuenta con el reconocimiento de Awarded the Kokoa Education Standar, un reconocimiento que es otorgado a todas aquellas empresas que muestran un alto nivel de calidad educativa y una aproximación pedagógica valida. (Studycat, 2010)

5. PROPUESTA

La parte más importante de este trabajo se va a centrar en analizar detalladamente las aplicaciones Pili Pop y Fun English y diferenciar los métodos de enseñanza del inglés que utiliza cada aplicación a lo largo de las diferentes actividades que se plantean, para así poder comparar ambas y poder tener una idea clara sobre cuáles son los aspectos más favorables de cada una y sus inconvenientes a la hora de aprender inglés.

Este análisis va a ser más minucioso que el que hemos llevado a cabo en el apartado anterior, y nos vamos a centrar exclusivamente en las actividades que aparecen dentro de las aplicaciones para así poder compararlas. Para más información, consultar anexo I en el apartado 8 de este trabajo de investigación.

Queremos analizar y ver como se trabajan aspectos importantes de la enseñanza del inglés como son el vocabulario, la gramática, la comprensión y en menor medida la expresión escrita por medio de algún texto o redacción que puedan crear los niños y niñas.

5.1. PiliPop

En primer lugar nos vamos a centrar en la aplicación Pili Pop utilizada a través de un Ipad. Nada más entrar en la aplicación, nos sale una cinemática sobre unos seres de otro planeta que llegan a la tierra en una nave espacial y aterrizan en el jardín de una chica que les dice “Hello” y ellos no saben reaccionar porque no entienden lo que les han dicho. Con esto, se nos pretende mostrar la importancia que tiene saber idiomas para afrontar cualquier tipo de situación, por lo que esta aplicación tiene una clara finalidad didáctica.

Acto seguido, realizamos nuestros primeros pasos dentro de la app, se nos pide que elijamos nuestra edad, en nuestro caso hemos puesto 8 años, y a

continuación, tenemos que seleccionar a uno de los personajes que nos aparece en la pantalla, estos personajes se caracterizan por tener un formato infantil y un diseño muy atractivo y diferente en función de los gustos de cada niño.

Entrando ya en el menú principal de la aplicación, descubrimos que con la app que vamos a trabajar nosotros nos ofrece 40 pruebas gratuitas centradas en el vocabulario para trabajar inglés con los niños y niñas. En caso de querer ampliar las pruebas y trabajar con los niños otras habilidades del inglés nos veremos obligados a pagar una cantidad que ronda los 3,99€ si queremos la versión más completa de Pili Pop, pero para nuestro análisis no va a ser necesario, ya que con el estudio del vocabulario, Listening y Speaking vamos a tener suficientes elementos de análisis.

El menú principal de la aplicación resulta ser muy novedoso y atractivo para los niños. En él, aparecen diferentes personajes donde cada uno de ellos nos enseña un aspecto relacionado con el vocabulario, con la versión gratuita que estamos trabajando tenemos 9 personajes diferentes para aprender vocabulario.

Si tocamos con el dedo en uno de los personajes nos da la posibilidad de ver un vídeo previo al ejercicio que vamos a realizar dónde aparece todo el vocabulario que contiene el tema que hemos seleccionado.

Nuestro primer análisis se ha centrado en el tema de vocabulario número uno sobre los números. Una vez dentro, la aplicación nos ofrece diversas opciones para trabajarlos:

1. Podemos ver un vídeo dónde se van repitiendo los números en voz alta a través de una persona de la app. A la hora de enseñar mediante esta técnica, se está poniendo de manifiesta el Método Directo de enseñanza del inglés, debido a que se están utilizando expresiones y vocabulario de uso común y diario y además, la lengua es toda hablada y oral, en ningún momento aparece la escritura, por lo que se hace énfasis en la comunicación oral.

2. Disponemos también de un panel en el margen inferior derecho con un panel a modo de calculadora con números del 0 al 11, cuando pulsas uno, la aplicación lo repite en voz alta y a continuación puedes volver a escuchar el sonido y grabarte tú mismo diciendo el número que es. En este caso, el aprendizaje del inglés se está llevando a cabo a través del método de la Vía Silenciosa o “Método innovador”, ya que los alumnos a la hora de trabajar con este panel están trabajando también los sonidos, por lo que se pretende que el niño o niña sepa asociar los sonidos con las palabras.
3. Los ejercicios se encuentran divididos por columnas y niveles, y en la primera columna que hemos trabajado teníamos todas aquellas actividades que estaban centradas en la capacidad de comprensión de los niños y niñas.

Dentro de este primer nivel de la parte de comprensión, teníamos un juego de memoria para trabajar los números y la agudeza visual de los niños y niñas. En la pantalla aparecían siete cofres con banderas y un número en cada una de las banderas, a su vez, en el interior de algunos cofres había un pulpo en lugar de oro. La pantalla se mantiene así durante cinco segundos y a continuación, se cierran los cofres. El objetivo del juego consiste en que el niño trate de recordar cuales eran los cofres que no tenían pulpo e ir guiando al barco a cada cofre evitando los pulpos y consiguiendo abrir los cofres con oro. Cada vez que movemos el barco hacia un cofre que contenta oro, éste se abrirá y una voz repetirá el número en voz alta, por lo que el niño deberá estar atento y prestar atención. Este ejercicio se realiza dentro de un tiempo determinado, y a medida que vamos progresando se va disminuyendo el tiempo para aumentar la dificultad.

Al completar este primer nivel, pasaremos al segundo nivel de comprensión. En este caso, tenemos un barco en el medio y diferentes cofres como en el nivel anterior. No obstante, ahora será la voz la que nos indique el número al que tenemos que desplazar el barco con el dedo y nuestra misión consistirá en moverlo lo más rápido posible ya que a medida que vayamos completando números el tiempo de reacción descenderá aumentando la dificultad.

Una de las ventajas con las que cuenta la aplicación Pili Pop, es que en cualquier momento puedes volver a la tabla a modo de calculadora que tenemos en el menú y practicar los números en caso de que no haya quedado claro uno de los apartados.

Finalmente, en el tercer nivel la actividad será similar a las anteriores, pero en este caso la voz de la aplicación nos va a preguntar; “Where is the number...” por lo que el niño tiene que mover el barco con el dedo y arrastrarlo hasta el cofre que contenga el número que ha dicho la voz.

Para llevar a cabo estas actividades, el proceso de aprendizaje del inglés se está llevando a cabo a través del Método Audio-Lingual. Se está buscando que el proceso de enseñanza aprendizaje se centre en la formación de hábitos a través de ejercicios mecánicos y actividades de repetición como pueden ser el uso de parejas mínimas.

- 3.1. Como hemos dicho, cada ejercicio se encuentra dividido en columnas y niveles, y en la segunda columna tenemos las actividades que se centran en la capacidad de pronunciación de los niños y niñas.

En este primer nivel de la parte de pronunciación, la actividad consistirá en repetir el número que dice la voz. A través del micrófono de la tablet, la aplicación analizará la pronunciación y nos dará mayor o menor nota en función de si la pronunciación ha sido buena o mala. En este primer nivel, solo trabajaremos con los números del 0 al 10.

Una vez completado el primer nivel, pasaremos al segundo nivel. Los ejercicios de este nivel van a consistir en lo mismo que el nivel anterior, pero en este caso con los números del 11 al 20. Con la finalidad de que los niños y niñas vayan incrementando el conocimiento y practiquen también la pronunciación de este tipo de números.

El tercer nivel va a consistir en un ejercicio de preguntas y respuestas. Va a mantener el mismo formato que los dos niveles anteriores, pero ahora una voz va a tomar el mando y nos va a preguntar; “What do you see on the chair”, ante esta pregunta, una vez que sea nuestro turno responderemos; “I see...” y el número correspondiente. En este nivel se

van a mezclar los números del 0 al 20, y obtendremos más puntos por cada respuesta buena que digamos.

En este caso, el método de enseñanza del inglés que se está poniendo de manifiesto sería el Método Directo, debido a que se están llevando a cabo ejercicios que involucran la lectura en alto y además todo esto está siendo complementado con la incorporación de preguntas y respuestas a la hora de llevar a cabo el aprendizaje.

Hemos comenzado el análisis de la aplicación Pili Pop a través de una de las posibilidades que nos ofrece para aprender vocabulario como son los números, sin embargo no vamos a centrar nuestro análisis solo en esta posibilidad y vamos a seguir indagando con otro tema como son las prendas de vestir para observar si mantiene el mismo formato que lo visto anteriormente y si continúa con el carácter lúdico y distendido.

Hemos decidido pasar al segundo tema de vocabulario que como he dicho anteriormente consiste en las prendas de vestir en niños y niñas.

La aplicación va a mantener el mismo formato y vamos a tener que elegir entre una columna de comprensión y otra de pronunciación. En este segundo y siguiendo con lo que llevamos trabajado hasta ahora vamos a empezar por la parte de comprensión.

Es muy importante comentar que a lo largo de todas las pruebas que hemos ido haciendo de esta aplicación, antes de comenzar cualquier actividad, se nos muestra una cinemática con un ejemplo sobre la tarea que vamos a desarrollar a posteriori para que los niños y niñas no tengan ninguna duda sobre su realización y sepan cómo afrontar el ejercicio.

Centrándonos en el primer nivel de comprensión, se nos muestra una habitación con dos niñas o niños y ropa en un armario. Una de las niñas o niños sujeta una pizarra en la que se puede observar una prenda de ropa determinada, en este caso un vestido, la otra niña o niño, está vestida con ropa interior y nuestro objetivo será vestirla con la ropa que aparece en la pizarra y que cogemos del armario. Una vez que le coloquemos al niño o a la niña la

prenda determinada, una voz repetirá en alto la prenda que es, en este caso; “Dress”.

Si pasamos al segundo nivel, se nos muestra un niño y una niña, pero ya no aparece la pizarra con las prendas que debemos colocar a uno de ellos, si no que ahora tenemos que escuchar lo que dice la voz y colocar cada prenda en el niño o niña correspondiente. La dificultad de las tareas irá incrementándose a medida que vayamos completando ejercicios.

Una vez llegamos al tercer nivel, se nos presentará un ejercicio muy similar al anterior, pero de una forma más completa de llevarle a cabo. Se nos formula una frase a través de la voz de la aplicación y el niño tiene que escoger la ropa que manda la voz. Por ejemplo: “Dress the female with the belt”, el niño tendría que seleccionar con el dedo el cinturón y arrastrarlo hasta la chica. Por cada uno de los aciertos que consigamos, se nos irán sumando puntos que se almacenarán en las bases de la aplicación.

Después de analizar este ejercicio, creemos que el método que aparece reflejado para llevar a cabo este aprendizaje es el Método Audio-Lingual, debido a que el niño o la niña tiene que llevar a cabo una memorización de diálogos para poder responder con acierto a las órdenes que le está mandando la voz de la aplicación. Además, el niño estará trabajando con ejercicios en cadena y de la misma manera también trabajará la repetición debido a que en cada situación que se le vaya presentando tendrá que prestar especial atención a las órdenes que le manda la voz de la aplicación. Lo que más podemos destacar y por lo que el método Audio-Lingual aparece aquí es que los alumnos o alumnas se convierten en imitadores de un modelo, que en este caso sería la voz.

Finalizada la parte de comprensión, pasaríamos a la columna de pronunciación y comenzaríamos a trabajar con los ejercicios que se nos van presentando.

Dentro del primer nivel de pronunciación, encontraríamos un probador con una chica. Si le damos al botón “play”, que aparece en el margen inferior izquierdo, nos aparecerá una imagen con una prenda y una voz lo repetirá. Después, nos tocará a nosotros grabarnos con el micrófono repitiendo la pronunciación de la

prenda lo mejor posible. Como siempre, obtendremos una mayor puntuación cuanto mejor sea la pronunciación.

En el segundo nivel de esta columna, encontramos otra vez a un niño o una niña en el probador y a mano izquierda nos aparece la prenda que está buscando. Tenemos que decirlo en voz alta para poder avanzar. Si pasa el tiempo y el niño no sabe la respuesta, la aplicación lo repetirá en voz alta con el objetivo de que el niño no se quede estancado. Dentro de este nivel he encontrado un problema, y es que si el niño o niña no sabe la prenda determinada, el ejercicio no tiene mucha utilidad, por lo que las prendas deben estar aprendidas con anterioridad.

Finalmente, el tercer nivel mantiene el mismo formato que los anteriores, aunque ahora se nos formula una pregunta; "What is the male want?" y tenemos que responder utilizando el micrófono con la imagen que nos aparece arriba a la izquierda.

Esta vez, estamos volviendo a utilizar el Método Directo para el aprendizaje del inglés a través de los ejercicios de preguntas y respuestas orales y en voz alta. También es cierto, que podría utilizarse el método de la Enseñanza Comunicativa de la Lengua, debido a que este método busca la importancia de la fluidez y la enseñanza de la comunicación a través de varias destrezas básicas entre las que se encuentran la competencia oral y la expresión oral.

Hemos estado probando la aplicación Pili Pop probando varias de las herramientas de enseñanza del inglés que ofrece. Hemos trabajado el vocabulario a través de los números y las prendas de vestir, sin embargo, la aplicación nos ofrece otras muchas posibilidades de vocabulario como son las frutas, los colores, las partes del cuerpo o las profesiones. Todas ellas están muy ligadas a las rutinas del niño y a su día a día, por lo que creo que está muy bien orientada esta enseñanza a través de ellas.

Además de estos contenidos de vocabulario que tenemos, también hemos podido trabajar con lo que la aplicación Pili Pop conoce como "Tema del día". Consiste en una actividad especial, que se va actualizando todos los días y que complementa a todo lo trabajado con anterioridad. La actividad vuelve a ser un

juego lúdico para los niños a través de bolas y consiste en aprender los diferentes estados de ánimo y los sentimientos de las personas: sad, ugly, beautiful...

Las ventajas que observas en esta forma de enseñanza residen principalmente en el carácter lúdico que se le da a cada una de las actividades y al propio diseño de los juegos, aprendiendo a través de elementos que les llaman la atención como los piratas y el oro en la actividad del aprendizaje de los números y los probadores, la ropa y las tiendas en el caso del aprendizaje de las prendas de vestir.

Sin embargo, el principal inconveniente que he podido observar a la hora de probar la aplicación Pili Pop, es que la versión gratuita está muy limitada en el vocabulario y no trabaja otros aspectos importantes del inglés como pueden ser la gramática o Writing.

5.2. Fun English

Finalmente, nos vamos a centrar en la otra aplicación que hemos estado probando y analizando su funcionamiento de cara a la enseñanza del inglés para niño y niñas. Se trata de la aplicación Fun English, y la versión que hemos probado ha sido utilizada en un Ipad al igual que la aplicación anterior Pili Pop.

En cuanto entramos en la aplicación, el menú de presentación incluye los aspectos que esta app va a trabajar como son: Vocabulary, Listening, Speaking.... Una vez que completamos estos primeros pasos de presentación de la aplicación Fun English, pasamos al menú principal, donde nos encontramos los diferentes tipos de actividades para trabajar el vocabulario: colores, animales, partes del cuerpo, vehículos... Para más información, consultar anexo II en el apartado 8 de este trabajo de investigación.

Uno de los datos más curiosos que he encontrado a la hora de trabajar con la aplicación ha sido la existencia de un menú especial de demostración para padres al que se accede resolviendo una operación aritmética a modo de clave, y dónde los padres pueden practicar los diferentes aspectos que comprende la aplicación y probarla para obtener una idea previa de lo que van a trabajar sus

hijos. Dentro de este menú encontramos ejemplos para poder practicar el Listening, Speaking y Spelling.

Uno de los ejemplos que podíamos encontrar aquí sería el siguiente:

- A modo de enseñanza de Spelling, se nos presentan las siguientes letras dentro de un fondo colorido y atractivo: “OGD”
- A continuación, nos aparece dibujado un perro
- Finalmente, se nos pide que coloquemos las letras en orden para formar una palabra
- La palabra es “DOG”, a la hora de construirla nos aparece un perro ladrando “Guau”

Otro de los ejemplos que podemos encontrar en este menú para los padres sería lo siguiente:

- Estamos buscando trabajar Listening
- Se nos presenta un pincel y una tabla con diferentes colores
- Aparecen unos plátanos en blanco y negro y una voz dice “yellow”
- El niño debe seleccionar el color y pintar los plátanos de amarillo

En este caso, creo que se podría estar llevando a cabo un proceso de aprendizaje a través del método de la Enseñanza de la Lengua Basada en Tareas, debido a que es el propio profesor, en este caso los padres, el que está seleccionando las secuencias y tareas para comprobar si son convenientes o no para los niños y niñas que las vayan a desarrollar a posteriori.

Desde mi punto de vista creo que la incorporación de este menú para padres es un gran acierto debido a que muchas personas prefieren probar bien las aplicaciones antes de comprarlas o de descargarlas, por lo que el hecho de tener una idea previa y poder trabajar en ella me parece un gran acierto por parte de los creadores de esta aplicación.

Una vez que hemos llevado a cabo estos pasos previos, nos hemos centrado de lleno en el funcionamiento de la aplicación Fun English a la hora de trabajar con la enseñanza del inglés.

Como en la aplicación anterior Pili Pop, hemos escogido el tema de vocabulario de los colores para así poder llevar a cabo un análisis comparativo entre el funcionamiento y los resultados que ofrece una y otra aplicación ante la enseñanza del mismo contenido.

Dentro de las actividades que podemos trabajar con los colores se nos abre un amplio abanico y tenemos que destacar las siguientes: “Memory, Bubbles, Color Search, Palette, Two by Two, Color Buggies, Purple Cat, Parrot the Pirate y Teacher”

Como a la hora de iniciar las actividades nos salen en orden, hemos empezado probando el número uno que se trataba de “Memory”. El ejercicio consistía en un juego de memoria. Aparecían en la pantalla 6 cartas boca abajo y el niño o niña tenía que tocar encima de una y ésta se daba la vuelta y aparecía un color. Al mismo tiempo que la carta se ponía boca arriba, una voz nos indicaba el color que representaba, por lo que el niño mediante prácticas de memoria y observación tenía que ser capaz de unir las 2 parejas iguales. La dificultad de la actividad se iba aumentando a medida que se iban superando niveles.

Como en el caso de otra de las actividades que analizamos anteriormente, el método que se está utilizando esta vez es el Método Audio-Lingual, debido la práctica de ejercicios de repetición, ejercicios de transformación y uso de parejas mínimas.

La segunda actividad consistía en otro juego “Bubbles”. En la aplicación observábamos un paisaje muy luminoso y de repente se lanzaban al aire bolas de diferentes colores, una vez que las bolas iban ascendiendo, una voz indicaba un color y el niño o niña tiene que pulsar sobre la bola de ese color. A medida que vayamos avanzando, las bolas se irán duplicando una vez que se pulsen y pasarán de ser bolas grandes a convertirse en bolas pequeñas para que a los niños y niñas les resulte más complicado.

Si seguimos el orden, encontramos el tercer ejercicio “Color Search”. En nuestro fondo de pantalla de la aplicación Fun English, podemos observar una habitación en blanco y negro, totalmente descolorida y tenue. El objetivo de este juego consiste en seleccionar los objetos que intuimos presentan el color

que dice la voz. Por ejemplo, “green” hemos de seleccionar un árbol que aparece al fondo a la derecha. Por cada acierto la aplicación nos dará unos puntos determinados a modo de recompensa.

En cuarto lugar, distinguimos el ejercicio llamando “Palette”. Se trata del mismo ejercicio que vimos en la presentación de la aplicación para padres. Se nos presenta una tabla de colores y un pincel, y al instante, aparece un dibujo en blanco y negro y una voz nos manda el color con el que debemos colorear el dibujo.

En este caso, el método de enseñanza del inglés que se estaría poniendo de manifiesto sería el Método innovador, debido a que estamos utilizando tablas de colores, barras y demás elementos con colores para trabajar el vocabulario. Además, con este método se pretende que los alumnos sean capaces de asociar sonidos de la lengua meta con colores.

Superado este nivel, pasamos al quinto. Se trata del ejercicio “Two by Two”, resulta ser un juego muy similar al “Candy Crush” debido a su funcionamiento y a los objetivos que tenemos que conseguir. Consiste en hacer parejas en la pantalla para que de esta forma se eliminen, las parejas deben ser del mismo color y en el momento que se eliminan, una voz desde la aplicación dice “They are green”

Para este ejercicio, se vuelve a poner de manifiesto el Método Audio-Lingual de enseñanza del inglés. Se trabajan los ejercicios de transformación, el uso de parejas mínimas y además, la lengua se aprende de manera oral debido a que cada vez que acertamos una pareja de colores la voz de la aplicación nos explica el color que formaba esa pareja a través de sonidos.

En sexto lugar podemos encontrar la actividad “Color Buggies”. El fondo de la aplicación aparece coloreado de un color y con un coche tenemos que ir atropellando las letras que van apareciendo para formar el nombre del color. Por ejemplo, en nuestro caso nos tocó formar el color que contenían las siguientes letras: “EDR”, el color era “RED”

Llegando casi al final y en séptimo lugar, tendríamos la actividad “Purple Cat”. La aplicación comienza a cantar una canción sobre un color determinado y van

saltando globos de ese color. El objetivo del juego consiste en pinchar el mayor número posible de globos para sumar puntos.

En este caso, se volvería a trabajar otra vez con el método la Vía Silenciosa o Método innovador, debido a que los sonidos son presentados en un fondo de colores específico para cada lengua, y que además, el proceso de enseñanza aprendizaje comienza a raíz de sus piezas básicas, es decir, los sonidos. El hecho de que se incorpore una canción facilita este aprendizaje debido a que se realice de una forma más lúdica y entretenida.

De los juegos que he trabajado en esta aplicación este me parece realmente interesante debido a su carácter lúdico y entretenido. Además, me parece muy apropiado para los niños al acompañar la enseñanza del inglés con una canción.

En octavo lugar, tenemos el juego “Parrot the Pirate”. En esta ocasión, un loro en el hombro de un pirata va repitiendo una serie de imágenes que aparecen, y una vez finaliza de repetirlas, es el turno del niño, quien a través del micrófono repite los colores: “It is black”

Volvería a estar presente el Método Directo, debido a que en este proceso de enseñanza, se están llevando a cabo ejercicios de preguntas y respuestas y además, se está practicando la conversación. El hecho de que desde la aplicación se nos presente a un loro, es sinónimo de que el alumno debe hablar de algún modo con él para establecer una comunicación, por lo que esto hace que el Método Directo este muy presente.

Finalmente, en último lugar encontraríamos la actividad “Teacher”. En ella se nos presenta una tabla con diferentes objetos en blanco y negro y nos dicen un color, por ejemplo, “Red”, en este caso tendremos que colorear un tomate que contiene el color rojo.

En este caso, se pondría de nuevo de manifiesto el Método de la Vía Silenciosa o Método innovador, debido a que el aprendizaje se está llevando a cabo a través de la relación de los colores con los sonidos.

6. COMPARACIÓN DE APLICACIONES

Después de haber analizado las dos aplicaciones en profundidad y estar trabajando con ellas durante días, he podido establecer una serie de conclusiones que nos van a servir para decantarnos por cual es la más adecuada para la enseñanza del inglés en los niños y niñas.

En primer lugar, tenemos que tener en cuenta que las dos aplicaciones que hemos probado no están al 100%, si no que se ha tratado de unas versiones de prueba para que el usuario tome un primer contacto con ellas y valore las formas de enseñanza y métodos que ofrece cada una de ellas.

El hecho de que las aplicaciones sean versiones de prueba, ha hecho que nuestro análisis haya ido más enfocado hacia la parte de vocabulario que hacia otros aspectos de la enseñanza del inglés que también consideramos importantes y que en ningún momento han sido reflejados en las aplicaciones como puede ser la parte de gramática y de redacción.

A la hora de trabajar con la aplicación Pili Pop, he podido comprobar cómo se trata de una aplicación que permite a los padres conocer mensualmente el avance y las dificultades que tienen sus hijos e hijas con el aprendizaje del inglés, por medio de correos electrónicos que envía la aplicación a sus cuentas con los resultados que va obteniendo su hijo. Me ha parecido un hecho reseñable puesto que, con frecuencia, los padres tienden a preocuparse en exclusiva por los resultados que obtienen sus hijos. Sin embargo, no me parece adecuado para este tipo de aplicaciones, ya que lo importante es que los niños aprendan y no los resultados que obtengan. Asimismo, también puede considerarse algo positivo, si pensamos que los niños pueden motivarse más e intentar dar lo mejor de sí mismos. En este sentido, me decanto por la aplicación Fun English. Esta aplicación, ofrece la posibilidad a los padres de practicar con las herramientas que van a utilizar sus hijos a lo largo de esta app, por lo que resulta muy destacado y conveniente que las aplicaciones tengan procesos de análisis previos para poder garantizar a los usuarios si realmente es lo que buscan. Este hecho además, hace que los padres puedan practicar centrándose solo en el contenido y no en resultados.

Por otro lado, también quisiera destacar que he trabajado en las 2 aplicaciones el mismo contenido de vocabulario como han sido los colores, una lección muy básica para niños, y he comprobado como la aplicación Pili Pop resultaba ser a medida que se avanzaba en el tema bastante monótona y aburrida. En cambio, la aplicación Fun English, a pesar de mantener en todo momento la misma estructura y basándose en 9 ejercicios únicamente para trabajar el tema de los colores, creo que resulta más atractiva y lúdica de cara a las personas que están trabajando con esta aplicación. La incorporación de canciones, gran variedad cromática y multitud de recursos en cada una de las pruebas, facilita mucho el proceso de enseñanza del inglés, debido a que en todo momento la persona que usa la aplicación se encuentra entretenido. Esta aplicación está utilizando para llevar a cabo todos estos recursos uno de los métodos que hemos visto para la enseñanza del inglés como es el método Suggestopedia, que permite a los niños y niñas llevar a cabo un aprendizaje a través del juego y la diversión, por lo que resulta altamente recomendable en edades tempranas.

En cambio, en uno de los factores que destaca la aplicación Pili Pop, es a la hora de presentar las cinemáticas y los ejemplos previos a la realización de las tareas que van a desempeñar los niños y niñas. La información es clara y concisa y es fácil de entender para que los niños y niñas puedan realizar la actividad con soltura. Además, el hecho de disponer en todo momento de la posibilidad de entrar en el tablero numérico que dispone esta aplicación y trabajar la repetición de los números otorga a esta aplicación un plus.

Finalmente, todos estos hechos me han llevado a decantarme por la aplicación Fun English como método más adecuado para la enseñanza del inglés, debido a que contiene unos contenidos más explícitos y a que las formas y los procesos de enseñanza aprendizaje que aparecen dentro de esta aplicación me parecen más convenientes y fáciles de aprender para los niños y niñas que quieren trabajar el inglés en edades tempranas.

7. BIBLIOGRAFÍA

Area Moreira, M., Gutiérrez Martín, A., & Vidal Fernández, F. (2012). Alfabetización Digital y Competencias Informacionales. En M. Area Moreira, A. Gutiérrez Martín, & F. Vidal Fernández, *Alfabetización Digital y Competencias Informacionales* (págs. 10-14). Madrid: Planeta.

Calzadilla, M. E. (Enero de 2010). Aprendizaje Colaborativo y Tecnologías de la Información y la Comunicación . *Revista Iberoamericana de Educación* , 1-11.

Correa, J. M. (2016). Ciudadanía Digital, Activismo Docente y Formación de futuras maestras de Educación Infantil . *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa* , 41-42.

De Hornuez, M. (2014). *Tendencias Contemporáneas de la Educación* . Obtenido de <http://mariadehornueztendencias.blogspot.com.es/2014/03/la-escuela-nueva-sus-origenes.html>

Dudeney, G., & Hockly, N. (2007). How to... Teach English with Technology. En G. Dudeney, & N. Hockly, *How to... Teach English with Technology* (págs. 5-6). Harlow: Pearson Education Limited.

Fernández Fernández, I. (Abril de 2010). *Eduinnova*. Recuperado el 2017, de http://www.eduinnova.es/abril2010/tic_educativo.pdf

Gomez Castro, C. (2013). *Evolución Histórica de las Aportaciones Teóricas y Metodológicas en el Ámbito de Lenguas Extranjeras*. Cantabria.

Labs, P. P. (2015). *PILIPOP*. Recuperado el Septiembre de 2017, de <http://www.pilipop.com/en/the-pili-pop-method/>

Madrid, D., & McLaren, N. (2004). Tefl in Primary Education . En D. Madrid, & N. McLaren, *Tefl in Primary Education* (págs. 84-86). Granada: Universidad de Granada.

Parker, K., Lenhart, A., & Moore, K. (Agosto de 2011). *Pew Research Center*. Recuperado el Miércoles de Septiembre de 2017, de Pew Research Center: <http://www.pewinternet.org/2011/08/28/the-digital-revolution-and-higher-education/>

Richards, J. C., & Rodgers, T. (2001). En J. C. Richards, & T. Rodgers. Cambridge University Press.

Richards, J. C., & Rodgers, T. (2014). En J. C. Richards, & T. Rodgers. Cambridge: Cambridge University Press.

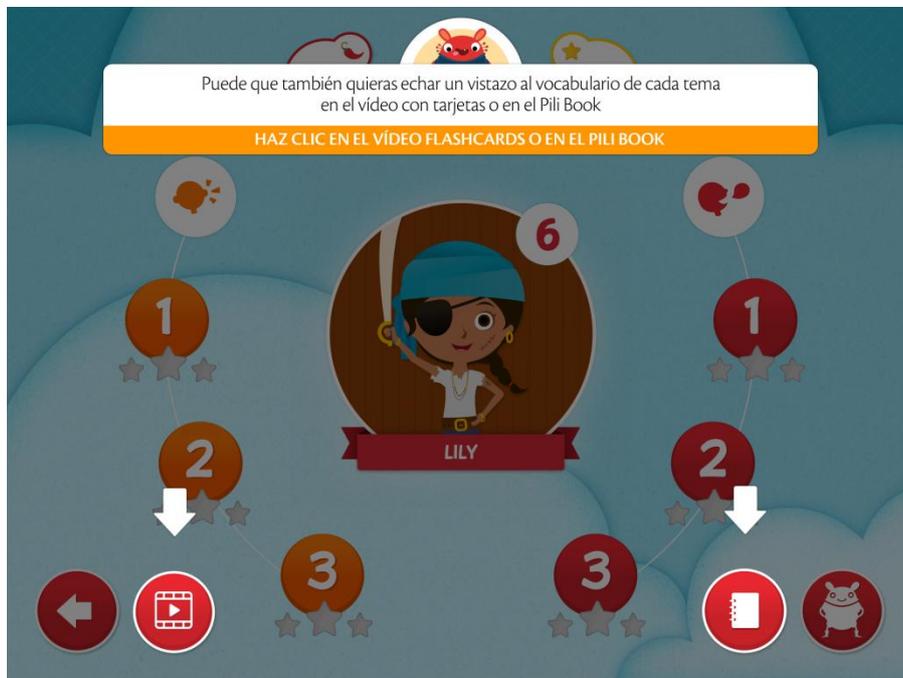
Robles, J. (Octubre de 2014). *FRIKIDS*. Recuperado el Septiembre de 2017, de <http://www.frikids.com/pili-pop-la-aplicacion-para-aprender-ingles-se-reinventa/>

Studycat. (2010). *Studycat*. Recuperado el 2017, de <http://studycat.net/about/>

Widdowson, H. (1972). The Teaching of English as Communication. *ELT Journal* , 15-19.

8. ANEXOS

Anexo I



Anexo II

