



Facultade de Ciencias da Educación

**Traballo
Fin de
Grado**

**O Encerado Dixital Interactivo
como principal recurso didáctico
na ensinanza do inglés
como lingua estranxeira
na etapa de educación Primaria**

Alumna: Doa González Gómez

Titor: Eulogio Pernas Morado

Xullo 2018

Traballo Fin de Grao presentado na Facultade de Ciencias da Educación da Universidade de Santiago de Compostela para a obtención do Grao en Mestra de Educación Primaria no curso académico 2017/2018.

O Encerado Dixital Interactivo como principal recurso didáctico na ensinanza do inglés como lingua estranxeira na etapa de educación Primaria

La Pizarra Digital Interactivo como principal recurso didáctico en la enseñanza del inglés como lengua extranjera en la etapa de educación Primaria

The Interactive Whiteboard as the main didactic tool for teaching English as foreign language in Primary Education

ÍNDICE

Resumo e palabras chave

Introdución.....	1
1. Xustificación teórica: Un achegamento aos EDI	3
1.1. Definición de Encerado Dixital Interactivo (EDI)	3
1.2. Vantaxes do uso dos EDI	5
1.3. Os EDI como material para o desenvolvemento dun método comunicativo na aula.....	9
2. Análise dos programas dispoñibles para os EDI	15
3. Proposta de intervención na aula	18
3.1. Xustificación	18
3.2. Obxectivos.....	20
3.2.1. Obxectivos xerais (Decreto 105/2014)	20
3.2.2. Obxectivos específicos	21
3.3. Competencias que se desenvolverán, de acordo co currículo	21
3.4. Contidos	23
3.4.1. Conceptos	24
3.4.2. Procedementos.....	24
3.4.3. Actitudes.....	24
3.5. Metodoloxía	24
3.5.1. Metodoloxía dos procedementos e actividades didácticas.....	26
3.6. Recursos	27
3.7. Materiais	28
3.7.1. Materiais da aula.....	28
3.7.2. Materiais do alumnado	28
3.8. Distribución da aula: agrupamentos.....	28

3.9. Sesións.....	29
3.10. Elementos transversais	34
3.11. Avaliación	34
3.11.1. Estándares de aprendizaxe	35
4. Conclusión.....	36
5. Referencias.....	38
ANEXOS	
Anexo I: Capturas de pantalla dos materiais feitos co programa Notebook.....	I
Anexo II: Exemplos de materiais impresos	III
Anexo III: Esquema sesións	IV
Anexo IV: Rúbrica para a avaliación do alumnado.....	V
Anexo V: Capturas de pantalla dos programas dispoñibles para os EDI	VI

Resumo

O presente Traballo de Fin de Grao ten como eixo temático o emprego do Encerado Dixital Interactivo nas aulas de lingua estranxeira inglesa de educación primaria. Encadrado na modalidade de deseño de proposta de intervención, este TFG, tras unha análise bibliográfica sobre as prestacións desta ferramenta, pretende aplicala nas aulas de inglés de primaria cunha base metodolóxica consolidada e innovadora que permita a renovación precisa para unha sociedade cada vez máis informatizada, proceso que non vai emparellado a un dos piares da nosa sociedade: a escola.

Palabras chave: EDI, Lingua Estranxeira, Método comunicativo, Innovación, Educación Primaria.

Resumen

El presente Trabajo de Fin de Grado tiene como eje temático el uso de la Pizarra Digital Interactiva en las aulas de lengua extranjera inglesa de educación primaria. Encuadrado en la modalidad de diseño de propuesta de intervención, este TFG, tras un análisis bibliográfico sobre las prestaciones de esta herramienta, pretende aplicarla en las aulas de inglés de primaria con una base metodológica consolidada e innovadora que permita la renovación precisa para una sociedad cada vez más informatizada, proceso que no va emparejado a uno de los pilares de nuestra sociedad: la escuela.

Palabras clave: EDI, Lengua Extranjera, Método comunicativo, Innovación, Educación Primaria.

Abstract

The present Final Degree Project has as a main topic the usage of Interactive Whiteboard in English as foreign language classes of Primary Education. Framed in the modality of the design of an intervention proposal, this project, after the analysis of the bibliography concerning the features of this education tool, tries to apply it into the English classes of primary education with a consolidated and innovative methodology that allows the renovation for a more and more computerized society, in a process that is not reflected in one of the most important institutions of our society: the school.

Key words: IWB, foreign language, communicative method, innovation, Primary Education.

Introdución

A idea de facer unha proposta de intervención na aula, sendo o eixo central un encerado dixital interactivo, xorde da miña experiencia do Practicum III no centro CEP Altamira de Salceda de Caselas. A aula de inglés, na que se impartían as clases do terceiro ciclo, posuía un encerado dixital como eixo vertebrador da actividade didáctica. A partires deste momento, intereseime polas posibilidades que ofrece este medio tecnolóxico para a innovación no ensino, que nos afaste de métodos xa superados da escola tradicional, pero que seguen moi presentes nas aulas actuais.

O EDI (Encerado Dixital Interactivo) da clase de inglés chegou ao colexio froito do proxecto Abalar da Xunta de Galicia, ao redor do ano 2010.

Tal e como se explica na web do Proxecto Abalar (Xunta de Galicia, s.d.-a):

A estratexia do proxecto Abalar xira arredor do concepto de centro educativo dixital. O centro educativo dixital supera o concepto de centro educativo tradicional e persegue dispor de recursos humanos e pedagóxicos, así como de infraestruturas e servizos axeitados para o uso cotián da tecnoloxía por parte de todos os axentes da comunidade educativa, na actividade docente, de aprendizaxe e administrativa.

Este proxecto tan amplo, chegou ao CEP Altamira en forma dun “kit dixital composto por un ordenador portátil, un vídeoproxector, un encerado dixital interactivo (EDI), unha caixa de conexións e rede de acceso a datos nas aulas” (Xunta de Galicia, s.d.-b). O EDI incluído no kit era da marca Smart.

Nos anos 2013 e 2014 o centro, con recursos propios, adquiriu oito encerados dixitais da marca eBeam. A continuación, no 2015, unha subvención europea posibilita a dotación con EDI nos cursos de 5º e 6º, a través dunha solicitude na que aparecen as aulas que serán beneficiadas con dito material. Mediante esta subvención conséguense 6 novos encerados dixitais interactivos. Neste caso, a marca dos EDI non é Smart, senón Multiclass. Unha ampliación de dita subvención, no mesmo ano, posibilita a dotación con catro EDI máis, nesta ocasión para as aulas de 4º curso, con materiais da marca IQ. As editoriais tamén contribuíron á dotación de EDI do centro, pois catro encerados dixitais da marca Smart foron obsequio destas no ano 2008. A consellería, no ano 2017, adxudicou ao centro un EDI da marca Promethean, que se destinou á aula de música.

É suficiente esta gran dotación de recursos que tivo o centro para promover a innovación educativa? Como sinalan Coscollola e Marqués (2013), a implantación das TIC está a

producir cambios insospeitados na nosa sociedade, a diferenza doutras tecnoloxías como foron a imprenta e a electrónica. En cambio, en bastantes estudos, ponse de manifesto que as escolas teñen serias dificultades para adecuarse ás demandas da sociedade actual.

Agora ben, esta integración das TIC na práctica docente debería ir acompañada dun proceso de innovación educativa, xa que, do contrario, estamos en aulas con tecnoloxía, pero baleiras de pedagogía (Roig, 2010).

Os obxectivos deste TFG son: pór en valor os EDI como ferramenta para a ensinanza e aprendizaxe da lingua estranxeira inglesa, achegándonos á súa definición e características, sempre cunha xustificación didáctica e pedagóxica para darlles un papel protagonista nas aulas; analizar os diferentes programas dispoñibles para o emprego dos EDI; e mostrar as potencialidades desta ferramenta educativa, neste caso concreto, coa realización dunha unidade didáctica para a posta en práctica dun modelo comunicativo e o desenvolvemento de metodoloxías innovadoras para a aprendizaxe do inglés.

O traballo, encadrado na modalidade do deseño dun proxecto de intervención, atenderá á seguinte estrutura:

1. Unha revisión bibliográfica, na cal:

- Definirse o concepto de Encerado Dixital Interactivo.
- Analizáranse as diferentes prestacións deste recurso TIC.
- Analizáranse as súas vantaxes á hora de impartir unha clase, e atenderase ao caso concreto das aulas de lingua estranxeira inglesa con un modelo comunicativo.
- Analizáranse as diferentes dinámicas de aula e metodoloxías que fomenta este material, en concreto nas aulas de lingua inglesa.

2. Unha proposta de intervención, que conterá:

- Unha xustificación do uso do EDI como material central na planificación dunha unidade didáctica de lingua estranxeira inglesa.
- Os obxectivos que se pretenden conseguir con dita unidade.
- Os contidos que se abordarán.
- A metodoloxía que se emprega.
- As actividades que se presentan na aula.
- A avaliación do alumnado que a leve a cabo, así coma a do propio docente.

3. Unha conclusión en relación ao anteriormente citado.

1. Xustificación teórica: Un achegamento aos EDI

1.1. Definición de Encerado Dixital Interactivo (EDI)

O Encerado Dixital Interactivo (EDI) pódese definir como “sistema tecnolóxico, xeralmente integrado por un ordenador, un vídeo-proxector e un dispositivo de control de punteiro, que permite proxectar ‘nunha superficie interactiva’ contidos dixitais nun formato idóneo para a visualización en grupo” (Sánchez Chiquero, 2013, p. 2, orixinal en castelán)

Mais, en que se diferencia dun encerado dixital convencional? Lampérez (2013, p. 10) acláranolo:

First, the difference between a Digital White Board (WB) and an IWB should be pointed out. Marqués (2006) says that a WB is a technological system, generally integrated by a computer and a video-projector that allows projecting digital contents in a suitable format for group display. The only way to modify the projected pictures is using computers' peripherals: a mouse, a keyboard, a digital pad, etc. The IWB, on the other hand, is a technological system, generally integrated by a computer, a video projector and a pen or highlighter. Both WB and IWB allow for the projection of pictures, videos, etc., but with the IWB students can also interact with the projection surface.

Afondando máis na definición, Marqués (2006), descríbennos os elementos cos que conta un EDI e nos que se inclúen: un ordenador multimedia que conte con DVD, altofalantes, micrófono, teclado e a ser posible, a pesares de seren máis caros, un rato sen fíos que permita interactuar ao alumnado coa EDI dende as súas mesas de traballo; un vídeo-proxector situado preferentemente no teito da clase, e que conte cun mando para poder manexalo, e unha pantalla branca, xa que permite realizar anotacións.

Todas estas características fan do ordenador, tal e como apunta Dudeney (2007), un elemento invisible, xa que toda a interacción ten lugar na pantalla. Ademais, adoitan integrarse outros elementos como impresoras, escáner, sistemas de amplificación de son, unha antena de televisión ou un magnetoscopio (Marqués, 2006).

Esta ferramenta é idónea para a introdución das TIC nas aulas, xa que integra nela moitos aspectos, dos cales Sánchez Chiquero (2013, p. 2) explícanos as súas especificacións e capacidades:

- A manipulación fácil e rápida de textos e imaxes.
- Tomar apuntes dixitais.

- Utilizar a Web e os seus recursos ante toda a clase.
- Mostrar vídeos e facilitar o debate.
- Empregar e demostrar diferentes tipos de *software*.
- Gardar notas para a posterior revisión.
- Utilizar o e-mail para proxectos colaborativos intercentros.
- Crear leccións dixitais con imaxes e sons.
- Escribir e resaltar os aspectos de interese sobre textos , imaxes ou vídeos.
- Utilizar todas as técnicas e recursos de presentación.
- Facilitar a presentación de traballos dos alumnos.

Como relata Marqués (2006), nas aulas nas que hai un EDI, profesores e alumnos/as poden visualizar e comentar información dispoñible tanto en internet coma noutras fontes, coma documentos, fotografías, CD educativos, vídeos,...

Podemos ver na seguinte táboa que Galicia é a comunidade autónoma que contaba con máis EDI no ano 2013:

Autonomous Communities (AACC)	IWBs amount	Distributed in
Galicia	300	Primary, Secondary and Special needs education schools.
Asturias	70	Teachers and resources buildings.
Balearic Islands	60	Primary and Secondary education schools.
Cantabria	30	Primary education.
Catalonia	30	In project
Other AACC	110	Primary, Secondary and Special needs education schools, and teachers and resources buildings.

Táboa 1: Distribución dos EDI por comunidades autónomas no ano 2013 (Lampérez, 2013, p. 12).

Queda claro que os mestres e mestras galegos así como a administración educativa, son conscientes da necesidade de renovar os recursos que se empregan na aula, e ven nos EDI o material ideal para introducir as TIC.

Analícemos agora por que este material preséntase como o máis idóneo.

1.2. Vantaxes do uso dos EDI

Entre as vantaxes do uso das EDI nas aulas de educación primaria, atópanse (Hall e Higgings, 2005; Marqués, 2006; Sánchez Chiquero, 2013):

- Incrementa a interactividade entre profesores e alumnos/as, e aumenta o compromiso, a motivación e o desfrute de estes últimos.
- As TIC, e en particular os EDI, permiten un enfoque máis flexible e colaborativo entre profesores e estudantes.
- Ofrece unha gran versatilidade, debido á cantidade de recursos que con eles se poden empregar.
- O EDI resulta un estímulo motivador para os alumnos e alumnas, ao que responden durante un período de tempo prolongado; o que acaba aumentando o seu nivel de interese e atención na aula.
- Un EDI consta de múltiples recursos multimedia e interactivos que poden ser empregados na aula de forma inmediata, e que poden axudar ao tratamento da diversidade.
- É unha ferramenta moi útil para compartir materiais e traballos, xa que pode empregarse con Internet. Este aspecto é importante xa que os materiais de aula poden ser revisados na casa, unha vez rematadas as clases. Grazas á web tamén se poden empregar diferentes medios de comunicación como o correo, as vídeochamadas ou os *chats*, cos que se pode establecer unha conversa con estudantes, profesores, especialistas, etc. de todo o mundo.
- Derivada tamén da posibilidade de uso de Internet, outra vantaxe é a capacidade de promover a innovación nas aulas e o traballo cooperativo.
- No tocante á rutina de aula, este material fai das clases un lugar máis dinámico, vistoso e audiovisual, o cal facilita o seguimento das explicacións aos alumnos e alumnas. Por elo, estes estarán máis atentos e motivados para estudar a materia. Ademais, debido a que se poden empregar recursos da vida real, os temas que se tratan na clase terán máis relación coas súas vidas fóra das aulas e as súas experiencias previas, facilitando a relación dos conceptos novos cos que xa coñecían, o que dá como resultado unha aprendizaxe máis significativa.

- Por outra banda, o papel do alumnado é moito máis activo nas aulas con EDI, xa que a participación e a autonomía é maior e poden desenvolverse unha serie de competencias moi necesarias na sociedade actual coma a busca e selección de información, a realización de traballos multimedia, a presentación aos compañeiros/as dos traballos que se fixeron...
- Tamén supón unha vantaxe á hora de tratar a diversidade, xa que os alumnos e alumnas poden compartir dun xeito máis doado os seus puntos de vista, cultura e tradicións a partir desas exposicións antes mencionadas, e que teñen como punto de apoio a pantalla do EDI no cal poden mostrar música, esquemas, presentacións... a tódolos compañeiros/as.

Pero non todos os beneficios están orientados ao proceso de ensinanza e aprendizaxe e a implicación do alumnado. O profesorado tamén pode saír beneficiado do uso dos EDI, xa que se emprega eficazmente esta tecnoloxía, mellorará non só a formación dos alumnos/as, senón tamén, o seu rol de investigador e innovador. Isto repercutirá na súa autoestima, feito positivo para o resultado do quefacer docente.

Estas vantaxes tamén son percibidas polo propio alumnado que emprega os EDI nas súas aulas, coma no caso deste estudo realizado a estudantes turcos de 4º a 8º curso de educación primaria por Şad e Özhan (2012), no que destacan:

1. As aprendizaxes están máis contextualizadas: Esta afirmación foi especialmente repetida entre os alumnos/as de quinto e sexto curso. Opinaban que grazas á visualización e contextualización de certos contidos o proceso de aprendizaxe era moito máis doado; o que concorda con numerosos estudos que afirman que a aprendizaxe vese facilitada cos elementos visuais en alumnos/as da etapa primaria.
2. A presentación de contidos é moito máis efectiva: Os diferentes recursos empregados a través dos EDI tamén facilitaron a contextualización e visualización de conceptos abstractos, o que axudou á efectividade das presentacións así como á rapidez de exposición.
3. Pódense empregar test para consolidar aprendizaxes: Esta vantaxe está relacionada sobre todo coa modalidade dos tests que se podían empregar cos EDI (os de múltiple

resposta), aos que consideraban unha boa ferramenta para a consolidación de conceptos.

4. A motivación para aprender é maior: A motivación foi un elemento común no alumnado de tódolos cursos. Todos mostraron interese e curiosidade á hora de empregar o EDI, e as actividades que este promovía resultáronlle divertidas á maioría.
5. Dáse un incremento da participación derivado da maior motivación do alumnado: A motivación tivo como resultado unha maior participación do alumnado e máis interacción. Este achado está en consonancia con outras investigacións que suxiren que o papel activo do alumno/, derivado da interacción co EDI, motívaos e axúdaos a aprender mellor.

Todas estas vantaxes son aplicables á aula de inglés; pero os EDI tamén ofrecen unha serie de vantaxes específicas á hora de ensinar unha segunda lingua. Os autores Cutrim e van Hazebrouck (2012) consideran que as principais vantaxes do uso dos EDI na ensinanza dunha segunda lingua son:

- Poder facer presentacións multi-sensoriais (con imaxes, sons, palabras...) que permiten a memorización de vocabulario e conceptos.
- Poder empregar diferentes ferramentas de escritura (emprego de cor, anotacións...) así como ferramentas como o foco, sombras e outros efectos para destacar elementos que podan favorecer a aprendizaxe dunha segunda lingua, así como potenciar a interactividade cos materiais.
- O uso de ferramentas para arrastrar elementos, pode ser útil para entender conceptos gramaticais con actividades tales como as de reorganizar palabras nunha frase. Moitos estudos demostraron que ver os elementos dunha frase moverse axuda aos alumnos e alumnas a cuestionarse aspectos da lingua que non xurdirían nas clases sen esta característica.
- O emprego de actividades interactivas motiva ao alumnado a aprender incluso naqueles exercicios máis aburridos para eles.

- Foméntase o traballo colaborativo por medio de correccións colectivas, presentacións de compañeiros/as,... que poden fomentar a avaliación entre o alumnado.
- Permite abrir a clase ao mundo real a través dos recursos dispoñibles na web, o que permite crear un contexto de aprendizaxe auténtico así como introducir elementos culturais.
- Pódense facer vídeo-conferencias, o que potencia a idea de “aula sen paredes”. Deste xeito o alumnado pode empregar a lingua obxecto de estudo nunha ferramenta para comunicarse.
- Pódense conectar elementos como pulsadores, que fomenten a actividade do alumando e a súa implicación na aula.

Como podemos comprobar, unha das vantaxes máis aclamadas sobre os EDI, é a posibilidade de empregar facilmente recursos multimedia para facer máis significativa a aprendizaxe. Pero non todo vale. Diversos estudos mostran que a presentación indiscriminada de arquivos multimedia, por parte do profesorado, pode ter un impacto negativo na aprendizaxe do seu alumnado, máis que ser un apoio que os axude a entender certos contidos.

Cutrim Schmid (2008), chegou á conclusión de que moitas veces, a sobreexposición a algúns textos acompañados dos seus sons (como por exemplo os subtítulos dun vídeo) para favorecer a lectura e a pronuncia ao mesmo tempo, acababan sendo unha distracción máis que unha axuda para entender o contido que está a ser exposto.

É o noso deber como mestres/as, empregar materiais axeitados no momento axeitado, de xeito que sexan un estímulo para o alumnado no canto dunha distracción; pois este terá que procesar os diferentes tipos de información (verbal, escrita e visual) de forma activa para resultárenlles útiles.

Tal e como explica Fernández Carballo-Calero (2006, p. 415, a tradución é miña):

Non deberíamos caer no erro de utilizar a tecnoloxía simplemente polo mero feito de utilizala. Haberá actividades para as que a tecnoloxía sexa o mellor recurso e haberá outras para as que unha clase “face-to-face”, na que a interacción sexa directamente profesor-alumno ou alumno-alumno, sexa a opción máis adecuada.

1.3. Os EDI como material para o desenvolvemento dun método comunicativo na aula

Atendendo ao documento *Metodología para la enseñanza de otra lengua. El enfoque comunicativo en la enseñanza de L2* (s.f.) o enfoque comunicativo nas linguas pon o foco na utilidade da linguaxe (para que sirve), vista como unha ferramenta para poder expresarse e comunicarse con outras persoas, en contraposición cos enfoques tradicionais que se centran no estudo da lingua (que é, que estruturas usa...).

Esta visión modifica por completo os obxectivos da ensinanza, que pasan a ser obxectivos de comunicación, é dicir, que os alumnos e alumnas saiban expresarse e comunicarse nunha determinada situación.

Derivados desta visión, enuméranse os principios metodolóxicos desta corrente:

- O alumno/a marca o ritmo de aprendizaxe.
- A lingua é un instrumento de comunicación, o que leva a desenvolver certas competencias lingüísticas.
- Haberá que ter en conta o contexto social á hora de aprender ditas competencias, xa que as linguas son unha construción cultural que depende do contexto, das relacións cos interlocutores...
- Debido a que o principal obxectivo é comunicarse con éxito en calquera situación comunicativa, trataranse temas reais na aula, co obxectivo de recrear esas situacións nas que o alumnado ten que se desenvolver.
- O mestre será o facilitador de aprendizaxes, unha guía para o alumnado que facilita os recursos que poidan precisar no seu proceso de aprendizaxe.
- Faise fincapé na fluidez e a capacidade de comunicarse, non na corrección formal.
- Por último, o método comunicativo baséase en dous principios: o principio de tarefa no que o alumnado aprende facendo, e o principio de significado, é dicir, que entendan que unha lingua é útil e para que a precisan.

Polo tanto, pretendemos que se promova a comunicación entre os alumnos e alumnas, e para elo, teremos que saber que as actividades deberán contar cun baleiro de información que promova o intercambio comunicativo, ademais de usar materiais reais que aporten un significado ás tarefas que se están a facer e que integren todas as destrezas lingüísticas.

Chegados a este punto é cando entran en xogo as TIC, e máis concretamente os EDI.

Nas clases de inglés os EDI posibilitan a creación dunha situación comunicativa na que os nenos e nenas terán que desenvolverse escoitando, falando e escribindo a lingua inglesa dun xeito global e con unha intención sempre comunicativa: “por medio das novas tecnoloxías na aula de inglés pódese recrear unha situación de intercambio comunicativo maior, uso de conversacións, *listening*, situacións que axudan ao alumno a desenvolver un aprendizaxe preciso para comunicar e expresar o aprendido” (Venzal Pinilla, 2013, p. 5).

A lingua inglesa pasa de ser, deste xeito, un obxecto de estudo a unha ferramenta, podendo usala “como medio de comunicación mundial, ferramenta fundamental para o acceso a fontes de información” (Venzal Pinilla, 2013, p. 12)

Ademais, esta comunicación estará contextualizada nesa situación que propicia o encerado dixital interactivo, xa que “para que a aprendizaxe se produza é necesario considerar a importancia do contexto, onde interveñen principalmente os conceptos de cognición situada e de aprendizaxe situada” (Govea, 2007, p. 56).

Por este motivo, será a nosa labor, coa axuda dos EDI, crear:

Un ambiente e contexto auténtico para a aprendizaxe, o que non está presente en outros modelos da instrución asistida por ordenador de tendencia condutista, onde o alumno interactúa soamente co programa, non intercambia ideas cos seus pares, non existe comunicación real, nin proceso de socialización, ni resolución de problemas, o cal é un ambiente de aprendizaxe que dista moito de semellarse ao contexto real dunha lingua (Govea, 2007, p. 57-58, en castelán no orixinal).

Un estudo realizado por Maldonado de León, Vela e Garza (2015), en relación co uso do EDI nas aulas de inglés, mostra que o apoio de este material permitiu en moitos casos a relación dos contidos da clase co mundo real (grazas a toda a información multimedia e interactiva empregada), o que se traducía nunha aprendizaxe significativa e un interese por aprender máis.

A variedade de aprendizaxes ofrecidos polos EDI beneficiou á diversidade da aula, e os alumnos/as estaban máis atentos e motivados.

Este feito pode estar directamente relacionado co proceso de aprendizaxe activo dos nenos e nenas nas aulas con EDI, que os converte nos responsables da súa aprendizaxe, que por outra banda posibilita a adquisición de múltiples competencias relacionadas tanto coa

lingua inglesa (competencias comunicativas e expresivas) coma coa tecnoloxía (busca de información, organización de recursos...).

No que se refire aos mestres, comprobouse que os EDI fan involucrarse máis a estes no seu traballo, non só pola cantidade de recursos existentes dos que poden botar man, senón pola opción de crearen os seus propios materiais e recursos.

En último lugar, os citados autores destacan o papel das innovacións educativas que realiza o mestre/a, que teñen un impacto positivo na adquisición da aprendizaxe significativa dos nenos e nenas e que é un dos elementos diferenciadores co resto de aulas de ensinanza de lingua estranxeira inglesa.

Conclúese no estudo que o proceso educativo con EDI estivo marcado pola adquisición de novos conceptos e a súa relación coa linguaxe por un enfoque significativo. Isto foi debido á capacidade desta ferramenta de enlazar os novos conceptos cos xa vistos anteriormente.

Outro estudo realizado por Cutrim Schmid (2008), pon de manifesto que os EDI tamén transforman a dinámica da aula de lingua inglesa fomentando a cohesión do grupo e creando unha aprendizaxe colaborativa, así como maiores niveis de comunicación entre o alumnado e o mestre, pero tamén entre compañeiros/as, e por último promovendo o traballo en grupo (o que provoca a comunicación, xera unha tendencia á creación de comunidades de aprendizaxe e serve de plataforma para a colaboración).

O emprego de elementos audiovisuais é outra das características das aulas de inglés nas que se emprega EDI. Estes axudan a reforzar o discurso, polo que os estudantes que empreguen axudas visuais ou auditivas para estudar poden verse beneficiados grazas á cantidade de recursos atractivos que estes aportan (imaxes, sons, páxinas web...) (Lámperez, 2013).

Todos estes recursos axudan a os nenos e nenas a desenvolver o seu tipo de estratexias de aprendizaxe, xa que como nos explica (Fleming, 1995), cada estudante ten a súa, podendo encadralos en catro categorías xerais: estudantes visuais (aqueles que botan man das imaxes, vídeos, diagramas...); estudantes auditivos (que se apoian en técnicas coma ler en voz alta, escoitar explicacións...); estudantes escritores/lectores (que empregan listas, libros de texto, dicionarios...) e os estudantes cenestésicos (que precisan de levar aquilo que aprenden á práctica ou ter exemplos prácticos).

Por este motivo os EDI son empregados por moitos docentes como parte dunha estratexia de ensinanza na cal o alumnado pode desenvolver a súa propia estratexia de aprendizaxe.

Desde este enfoque, considérase ao alumno capaz de auto-regular autonomamente os seus propios procesos cognitivos durante a aprendizaxe, é dicir, procesa activamente a información, constrúe conceptos, organiza e elabora esquemas, redes, deduce, infire, extrapola e resolve problemas. O profesor participa no proceso de construír coñecemento xunto co alumno. Os recursos multimedia combinan textos, imaxes e sons, e permiten ao usuario interactuar activamente coa información e reestruturala de forma persoal. (Durán Fernández e Barrio Barrio, 2007, p. 195).

Outro aspecto a ter en conta no relativo á metodoloxía, é o tipo de interacción que os EDI xeran, xa que debido ás ferramentas coas que conta, e a posibilidade de interactuar directamente cos materiais na pantalla (mentres o resto de compañeiros/as está vendo, e incluso axudando), son moi útiles para promover unha aprendizaxe colaborativa, na cal o alumnado é o protagonista (Lampérez, 2013).

Esta mesma autora sinala a potencialidade dun EDI no referente á agrupación, xa que poden ser preparadas diferentes actividades para fomentar distintas agrupacións (individuais, por parellas, en grupo grande ou pequeno...).

Ademais, ao observar o traballo dos outros na pantalla pódese participar (podendo empregar como lingua vehicular o inglés) e desenvolver tamén o pensamento crítico.

Outra característica das aulas que integran os EDI como ferramenta base para o desenvolvemento dunha metodoloxía é a flexibilidade. Tal e como nos mostra Cobos (2014) esta flexibilidade está patente non só na estrutura curricular (xa que predomina un enfoque interdisciplinar, baseado na creación de proxectos), senón que tamén na organización tanto dos recursos coma dos espazos e dos tempos.

É importante para todos aqueles que aprenden unha lingua, sexan nenos ou adultos, coñecer a súa cultura, xa que esta facilitará a aprendizaxe do idioma. Isto é debido a que os idiomas están intimamente conectados coa súa cultura, ata o punto de influír en cousas tan básicas coma as estruturas gramaticais, o vocabulario ou as expresións:

The more critical English language teachers become about the involvement of culture in their English language teaching, the more they equip their students with the necessary linguistic and cultural resources to be able to communicate with people from other cultural and linguistic backgrounds (Bayyurt, 2006, p. 233).

Os EDI, ao teren a posibilidade de mostrar páxinas Web, ben a través da rede (con un buscador), como mediante o enlace nun documento que se estea a empregar na clase, tórnanse un material perfecto para a introdución da cultura inglesa a través de imaxes, vídeos, xornais,... nesta lingua, que ofrecen a visión integral da súa cultura. Por elo, os docentes poden ver neles un medio para o “coñecemento directo da lingua estranxeira como dos seus costumes dos distintos países de fala inglesa” (Venzal Pinilla, 2013, p. 10).

E engade o mesmo autor en torno á introdución de contidos culturais a través dos EDI e as páxinas Web, “coñecer unha lingua e as diferenzas culturais resulta máis efectivo por medio dos materiais didácticos que nos aportan as novas tecnoloxías. Achegando ao alumno á realidade da lingua, coñecemento da sociedade, cultura e a historia do país” (Venzal Pinilla, 2013, p. 12).

Un dos motivos pedagóxicos polo cal é interesante introducir os recursos Web na aula a través dos EDI explícanolo Govea (2007). Este especifica na súa investigación que a ensinanza que emprega os recursos da Web é consecuente cos principios construtivistas xa que promove a iniciativa e autonomía do estudante á hora de aprender, o que axuda a desenvolver a proactividade e a independencia.

Nos nosos días a realidade é unha interpretación mental activa, contextualizada, auténtica e construtiva por parte do aprendiz. O rapaz actual constrúe o seu propio entendemento; o cal implica coñecer e establecer relacións partindo do coñecemento previo. Na sociedade do coñecemento o aprender ten que ser activo. As TIC como Internet e os seus materiais de aprendizaxe virtual e dixital son recursos valiosos para unha pedagogía activa (Bajarlía e Spiegel, 1997), para lograr aprendizaxes construtivas e significativas (Govea, 2007, p. 41, a tradución é miña).

A información e datos obtidos nos diferentes recursos dispoñibles poden ser manipulados, polo que o alumnado interactúa en primeira persoa cos contidos. Para acceder á información desenvolveranse diferentes habilidades coma clasificar, analizar, predicir e crear. Nese proceso de busca, o alumnado precisará activar coñecementos previos tanto do tema que se está a tratar como da lingua e a súa competencia nesta. Logo poderá ser discutida na aula, o que permite aos nenos e nenas empregar de forma activa esa información.

Este enfoque construtivista cambia por completo o papel do profesor/a na aula, que pasa de ser o elemento central da aula co papel de transmisor de información a ser un facilitador

das aprendizaxes das cales o alumnado é protagonista: “o profesor debe exercer un rol de facilitador de información, dando a oportunidade da aprendizaxe ao alumno directamente, facelo protagonista do proceso de aprendizaxe, un proceso de ensinanza-aprendizaxe máis dinámico” (Venzal Pinilla, 2013, p. 9, en castelán no orixinal).

Este cambio no papel do mestre, en consecución coas ideas de Cobos (2014), non só cambiará o seu papel protagonista na aula (pasando a ser un colaborador no proceso de aprendizaxe dos seus alumnos/as), senón que tamén cambiará a súa actividade profesional, que prescindirá da parte máis mecánica do seu papel como avaliador e dedicarse a explorar novas metodoloxías. Noutras palabras, o mestre deixa de desenvolver un estilo técnico (baseado na instrución), para pór en práctica un estilo crítico (baseado na innovación).

O alumnado tamén cambiará o seu papel, pois para enfrontarse a esta sociedade “xa non ten que ser fundamentalmente un acumulador de coñecementos, senón que sobre todo debe saber usalos, para o que precisa aprender a buscar información, avaliala e convertela en coñecemento, é dicir, debe «aprender a aprender»” (Negro Santos, 2012, p. 10, orixinal en castelán). Á hora de ensinar a lingua inglesa aos nosos alumnos e alumnas, apoiarémonos nas catro destrezas: *Writing, reading, listening* e *speaking*.

Un EDI axuda a afianzar estas destrezas e facilita o proceso de aprendizaxe do seguinte xeito, tal e como describe Cobos (2014):

- **Writing:** Á hora de desenvolver esta destreza poderemos empregar varios tipos de actividades: *individuais* ou *colectivas* e *sincrónicas* ou *asincrónicas*.

Un exemplo para cada unha delas sería: *Individual:* Escribir unha frase no EDI (que logo poderá ser corrixida polos compañeiros/as). *Colectiva:* Elaboración dunha páxina web entre todo o alumnado. *Sincrónica:* Escribir a través de páxinas como “Penpal”. *Asincrónica:* Responder a un comentario nunha páxina web.

- **Reading:** O acceso a Internet permítenos mostrar textos auténticos escritos na lingua inglesa, o que permite ao alumnado non só ler unha gran variedade de textos, senón tamén ampliar o seu vocabulario. O tipo de lectura que máis se fomentaría seguindo esta dinámica, sería a lectura silenciosa (no referente a lecturas primarias). Dentro desta cabe destacar dous tipos de lecturas secundarias: lectura-prognóstico (adiviñar a

través dos títulos e as imaxes o que se vai tratar no texto) e *extensive reading* (“to 'flood' learners with large quantities of L2 input with few or possibly no specific tasks to perform on this material” (Hafiz and Tudor, 1989, citado por Hedge, 2000, p. 202)).

- **Listening:** Grazas á capacidade dos EDI de emitir sons dende un *software* ou dende unha páxina web cando son tocados, o alumnado pode mellorar a súa pronunciación. Ademais, para conseguilo, pode gravar a súa voz para posteriormente escoitala.
- **Speaking:** Ao igual que no tocante ao *listening*, a posibilidade de escoitar fragmentos de audio de diferentes fontes permiten o desenvolvemento da expresión oral

2. Análise dos programas¹ dispoñibles para os EDI

Actualmente podemos contar con catro programas, os cales permítennos empregar os EDI na aula e crear os nosos propios materias, os cales están especificados na páxina do Proxecto Abalar (Xunta de Galicia, s.d.-a). Entre eles atopamos:

Open-Sankoré: programa para EDI libre e gratuíto compatible con calquera proxector e lapis óptico. Este *software*, desenvolvido polo goberno francés co obxectivo de alfabetizar dixitalmente de forma libre e gratuíta, pódese empregar en 21 idiomas diferentes, aínda que a maior parte dos recursos estean en francés (ver Figura 9, Anexo V).

Conta con diferentes ferramentas coma lapis, goma, subliñador, selector... que poden ser configuradas premendo durante 3 segundos seguidos. Á hora de navegar por Internet, deberemos empregar un navegador nativo e as páxinas flash só se poderán abrir *on-line*.

IQ Board software: É o programa dos encerados con este mesmo nome. Entre as funcións desta aplicación atópanse: a escritura, borrado, etiquetado, zoom, foco, captura de pantalla, recoñecemento de escritura de man e hipervínculos a vídeo, sons e páxinas. Ademais, este programa conta con efectos de animación, efectos de cambio de páxina e preguntas interactivas cos que se poden crear aplicacións educativas interactivas (ver Figura 10, Anexo V).

¹ Ao longo deste apartado usarase indistintamente “programa”, “aplicación” e “software” entendidos, seguindo o dicionario da Real Academia Española, como “conxunto de programas, instrucións e regras para executar certas tarefas nunha computadora ou ordenador”.

Ao ser o sistema compatible con outro *software*, pódense empregar as ferramentas en programas coma Power Point ou Word. En último lugar, nas especificacións, inclúese a posibilidade de gardar ou importar calquera imaxe, vídeo, son... á biblioteca de recursos deste programa, o que permite personalizalo.

O Smart notebook: programa desenvolvido para os EDI Smart, pero que tamén pode ser empregado con calquera encerado interactivo ou calquera sistema operativo. Podería dicirse que este é o *software* máis completo, xa que ademais das ferramentas propias dos EDI, conta con algunhas funcións máis complexas (ver Figura 11, Anexo V).

Esta aplicación conta con 5 tipos de rotuladores: o rotulador estándar ou caligráfico, o lapis de cera, o resaltador, o creativo (permite personalizar o trazo coa imaxe que se desexe) e o rotulador máxico, cuxa tinta desaparece pasados uns segundos (os cales marca o mestre/a), que poderán ser empregados respondendo aos distintos intereses. Á parte ten dúas funcións máis: reflector se trazamos un circulo e lupa se trazamos un rectángulo.

En último lugar, o rotulador recoñece as figuras xeométricas que con el se debuxan e as perfecciona así coma o texto que escribimos (esta última ferramenta chámase tinta dixital), permitindo transformar en texto aquilo que escribimos e facer notas e debuxos sobre outros programas diferentes.

O programa recoñece se estamos a tocar a pantalla co bolígrafo, dedo ou man, e para cada un realiza unha función. Cando inserimos un arquivo multimedia nun arquivo Notebook, este convértese nun obxecto do arquivo, podendo movelo, cambialo de tamaño, virallo ou modificalo de calquera outro modo. Entre os formatos que admite inclúense: PowerPoint, .jpg, .bmp, .gif, .png, .flv e .mp3.

Este *software* está dirixido a crear materiais propios por parte dos docentes, e todas as ferramentas están enfocadas a ese fin. Para elo conta con unha galería de materiais multimedia con imaxes, sons, páxinas, vídeos e arquivos flash.

Pódense crear actividades inserindo obxectos (figuras, imaxes e táboas) e empregando funcións como o creador de actividades e o xesto de axuste proporcional. Estes obxectos poden ser manipulados de calquera xeito (cambiando a cor, transparencia, tamaño...). Ademais poden hipervincularse a páxinas web ou páxinas ou documentos Notebook do ordenador.

Cos obxectos podemos crear actividades mediante a técnica de ocultar e mostrar contido, que permite realizar actividades de coincidencia, ordenar obxectos, etiquetado, xogos... Para ocultar obxectos e despois mostralos podemos engadir sombras, cubrilos con tinta dixital que pode ser borrada, cubrilos con outros obxectos, animalos para que se mostren nun momento determinado ou empregar táboas para que se mostren os contidos paulatinamente.

Activity tool kit sería outro recurso dispoñible. Este consiste nunha mostra de recursos interactivos flash que poden ser editados por nós en relación ao tema que queiramos ensinar, creando así os nosos propios xogos. A súa edición é moi intuitiva, ata o alumnado pode crear o seu material. Podémoslos atopar en inglés e en español.

Destacar que conta con gravadora, cámara de documentos, opción multiusuario naquelas pantallas que o permiten, clasificador de páxinas. Así mesmo, pódese: agregar directamente sobre unha páxina do programa un explorador de internet; traballar en dúas páxinas simultaneamente ou empregalo en pantalla completa; conectar a el os dispositivos do alumnado así como gardar arquivos en modo transparencia ou temporizados.

MultiCLASS: programa dos EDI multiclass. O *software* multiCLASS Book está vinculado a Microsoft Office. O deseño da páxina está dividido por áreas: Barra de menú, barra de ferramentas, barra de navegación, propiedades da vista actual, zona de debuxo e barra inferior (para axustar a vista) (ver Figura 12, Anexo V).

A barra de ferramentas pode ser personalizada e engadir programas externos. Ademais pódense importar e exportar arquivos .ppt, .pdf, .pptx, .iwb... Pódense empregar distintos tipos de plumas con diferentes propiedades (pluma, lapis, lapis de 2-4-6 usuarios, pluma intelixente, subliñador, lapis con recoñecemento de escritura e pluma máxica). As cores son as preestablecidas no *software*, así como os trazos das liñas e formas xeométricas. Tamén conta con compás e regra. Nos materiais elaborados con esta aplicación podemos engadir material multimedia coma imaxes, flash, audio, vídeo e modelos 3D.

En último lugar pódense empregar unha cámara de documentos (para facer capturas), unha cortina, un foco e unha lupa para resaltar ou facer fincapé nunha parte concreta da pantalla, gravadora, ferramenta 3D e reprodutor de texto.

Para realizar a miña intervención de aula, tras o estudo das especificacións dos programas, decántome polo Notebook, xa que é o máis orientado a un emprego creativo dos EDI,

favorecendo a creación de materiais propios e que poden axudarme a fomentar o método comunicativo que quero impartir nas miñas aulas. Ademais, este *software* é o que empreguei na realización da miña actividade innovadora no Practicum III.

Outro dos motivos é que é moi flexible, e pode empregarse con calquera EDI independentemente da marca ou sistema operativo que se estea a empregar.

Por outra banda, é o que conta con máis ferramentas para facer das clases un lugar máis chamativo e motivador para o alumnado, por medio de actividades máis interactivas e dunha aprendizaxe máis significativa. Neste senso, na aula de inglés son especialmente importantes os sons, para que os alumnos perfeccionen a súa pronuncia e capacidades orais, e que con este programa poden ser incluídos nos propios obxectos sen necesidade de abrir un hipervínculo e unha ventá nova que taparía a imaxe/palabra/frase que está a ser nomeada.

En último lugar, a diferenza do resto de aplicacións que xa teñen cores predeterminadas, o Notebook permite escoller cores dun punto específico dunha imaxe, co cal podemos camuflar texto e facer máis tipos de actividades de vocabulario.

3. Proposta de intervención na aula

3.1. Xustificación

O século XXI está a transformar a nosa sociedade, que cada vez é máis multicultural (debido á globalización) e máis avanzada tecnoloxicamente. Estes cambios han de verse tamén na escola, que debe formar a alumnos/as cada vez máis competentes nestes eidos cultural e tecnolóxico.

Tal e como se recolle no Decreto 105/2014 do 4 de setembro, as TIC ofrecen múltiples instrumentos que potencian a interactividade e axudan na aprendizaxe non só de competencias lingüísticas, senón tamén tecnolóxicas. Ademais posibilitan o acceso a numerosas fontes de información onde o alumnado enriquece os seus coñecementos culturais e lingüísticos e afianza unha aprendizaxe máis autónoma.

O Consello de Europa no *Marco de Referencia Común Europeo para a aprendizaxe de linguas estranxeiras* (2005), establece directrices tanto para a aprendizaxe de linguas coma para a valoración da competencia nas diferentes linguas dun falante.

O principio básico sobre o que se asenta este texto é o do plurilingüismo, considerando os coñecementos lingüísticos un único saber no que as diferentes linguas se relacionan e complementan. Polo tanto, no que a educación se refire, “xa non se entende como o simple logro do “dominio” dunha ou dúas, ou mesmo tres linguas, cada unha considerada de forma illada, co falante nativo ideal como modelo fundamental.” senón que “o obxectivo é o desenvolvemento dun repertorio lingüístico no que estean implicadas todas as capacidades lingüísticas” (*Marco Común Europeo de Referencia para as Linguas*, 2005, p. 27).

O concepto plurilingüismo tamén está presente no Decreto 105/2014 (Consellería de Cultura, Educación e Ordenación Universitaria, 2014), que destaca a necesidade de promover aprendizaxes integradas, que leven a un aumento do interese por outras linguas e culturas e, en última instancia, consigan promover o respecto cara estas.

O nome deste proxecto será: *We like shopping for clothes*.

Neste proxecto, pensado para o 6º curso de educación primaria, trataranse de forma integrada o tema das tendas e da vestimenta, xa que están intimamente ligadas.

O saber defenderse nunha tenda ou establecemento comercial de calquera índole é unha necesidade para sobrevivir, tamén nun país estranxeiro. Este proxecto persigue a competencia do alumnado para poder pedir calquera produto de consumo, coas estruturas necesarias e os modais adecuados de peticións e agradecementos. Seguindo coa filosofía do “inglés vivo”, o alumnado usará o inglés para referirse as tendas do contorno.

Por outra banda, o tema das prendas de vestir é moi motivador para o alumnado. Presentarase así un amplo abanico de léxico nominal e verbal das roupas, farase unha revisión das cores, e aproveitarase para iniciar a descrición persoal física e psicolóxica.

En todo momento serán establecidos contextos reais (de tendas coñecidas do seu entorno ou dos países anglófonos) co obxectivo de promover unha aprendizaxe situada, xa que tal e como pon de manifesto o *Marco Común Europeo de Referencia para as Linguas*, (2005, p. 81):

O uso da lingua varía moito segundo as necesidades do contexto en que se emprega. Neste sentido, a lingua non é un instrumento neutral de pensamento como, por exemplo, as matemáticas. A necesidade e o desexo de comunicarse xorden nunha situación concreta, e tanto a forma como o contido da comunicación son unha resposta a esa situación.

3.2. Obxectivos

3.2.1. Obxectivos xerais (Decreto 105/2014)

a) Coñecer e apreciar os valores e as normas de convivencia, aprender a obrar de acordo con elas, prepararse para o exercicio activo da cidadanía e respectar os dereitos humanos, así como o pluralismo propio dunha sociedade democrática.

b) Desenvolver hábitos de traballo individual e de equipo, de esforzo e de responsabilidade no estudo, así como actitudes de confianza en si mesmo/a, sentido crítico, iniciativa persoal, curiosidade, interese e creatividade na aprendizaxe, e espírito emprendedor.

c) Adquirir habilidades para a prevención e para a resolución pacífica de conflitos que lles permitan desenvolverse con autonomía no ámbito familiar e doméstico, así como nos grupos sociais cos que se relacionan.

d) Coñecer, comprender e respectar as diferentes culturas e as diferenzas entre as persoas, a igualdade de dereitos e oportunidades de homes e mulleres e a non discriminación de persoas con discapacidade nin por outros motivos

f) Adquirir en, polo menos, unha lingua estranxeira a competencia comunicativa básica que lles permita expresar e comprender mensaxes sinxelas e desenvolverse en situacións cotiás.

i) Iniciarse na utilización, para a aprendizaxe, das tecnoloxías da información e da comunicación, desenvolvendo un espírito crítico ante as mensaxes que reciben e elaboran

j) Utilizar diferentes representacións e expresións artísticas e iniciarse na construción de propostas visuais e audiovisuais.

m) Desenvolver as súas capacidades afectivas en todos os ámbitos da personalidade e nas súas relacións coas demais persoas, así como unha actitude contraria á violencia, aos prexuízos de calquera tipo e aos estereotipos sexistas e de discriminación por

cuestións de diversidade afectivo-sexual (Consellería de Cultura, Educación e Ordenación Universitaria, 2014, p. 37413-37414).

3.2.2. Obxectivos específicos

- Dominar o vocabulario básico dos nomes das tendas; aprender os verbos relacionados coas compras; coñecer o sistema monetario inglés (o diñeiro) e expresións de compras.
- Fomentar no alumno/a a aprendizaxe máis idónea ás súas características: grafomotoras, imaxe, son, informáticas, ...
- Entender e expresar ideas que lles permitan pedir produtos e prezos.
- Dar e pedir información sobre o tipo de tendas.
- Buscar información das tendas da súa localidade.
- Dominar as formas de cortesía empregadas na linguaxe das compras.
- Coñecer algunhas diferenzas entre as tendas de Galicia coas de países anglófonos.
- Saber facer ofrecementos e expresar as grazas.
- Dotarse dunha boa base de vocabulario das prendas e complementos de vestir
- Usar os verbos relacionados coa acción de vestirse.
- Empregar adxectivos axeitados para a descrición de prendas.
- Aplicar actividades relacionadas coas prendas ás experiencias persoais.
- Describir persoas polas súas prendas.
- escoitar diálogos sobre prendas e extraer información.
- Dar e pedir información persoal sobre gustos e usos das prendas.

3.3. Competencias que se desenvolverán, de acordo co currículo

A aprendizaxe baseada en competencias caracterízase pola súa transversalidade, o seu dinamismo e o seu carácter integral. (...) o seu dinamismo reflíctese en que as competencias non se adquiren nun determinado momento e permanecen inalterables, senón que implican un proceso de desenvolvemento mediante o cal os individuos van adquirindo maiores niveis de desempeño no seu uso. (Consellería de Cultura, Educación e Ordenación Universitaria, 2014, p. 37409).

Competencia en comunicación lingüística. A competencia en comunicación lingüística desenvólvese nunha acción comunicativa dentro dunhas prácticas sociais determinadas nas cales os interlocutores establecen contacto a través de múltiples modalidades, formatos e

soportes. Por elo é un elemento esencial para a socialización, xa que inclúe aspectos persoais que interveñen en dimensións como a actitude, a motivación e mailos rasgos de personalidade. Para poder levar a cabo esta competencia será imprescindible a aplicación de varias destrezas, así como o emprego de compoñentes lingüísticos, pragmático-discursivos, socio-culturais e estratéxicos. (Ministerio de Educación, Ciencia e Cultura, s.d.).

Competencia dixital. O coñecemento dunha lingua estranxeira ofrece a posibilidade de comunicarse utilizando as novas tecnoloxías, creando contextos reais e funcionais de comunicación. Esta competencia consiste en desenvolver destrezas para acceder á información e procesala para crear coñecemento (Oxford, 2013).

Competencia para aprender a aprender. Esta competencia consiste na habilidade para iniciar, organizar e persistir na aprendizaxe e, polo tanto, require ser conscientes dos procesos mentais implicados nesta. O dominio desta competencia conleva á reflexión destes procesos; tanto os propios coma os dos demais. (Ministerio de Educación, Ciencia y Deporte, 2015). No relativo á aprendizaxe de linguas, esta competencia entra en xogo ao reflexionar sobre a propia lingua e o que se está a aprender.

Competencias sociais e cívicas. “As linguas serven aos falantes para comunicarse socialmente, pero tamén son vehículo de comunicación e transmisión cultural. Aprender unha lingua estranxeira implica o coñecemento de trazos e feitos culturais vinculados ás diferentes comunidades de falantes desta” (Oxford, 2013, p. 18). Tal e como se recolle no libro de texto desta editorial, favorécense aspectos como: comprender a realidade social ou o respecto, o recoñecemento e a aceptación de diferenzas culturais e de comportamento, a tolerancia e a integración, axudando a “comprender e apreciar tanto os trazos de identidade coma as diferenzas” (Oxford, 2013, p. 19).

Sentido de iniciativa e espírito emprendedor. Derivada da reflexión, esta competencia unha vez adquirida, consegue que o alumnado dea un paso máis adiante e consiga transformar ideas en actos. Habilidades como as de intervir, elixir, planificar, xestionar e resolver serán precisas para poderen alcanzar o seu obxectivo. (Ministerio de Educación, Ciencia y Deporte, 2015).

Conciencia e expresións culturais. A aprendizaxe dunha lingua estranxeira colabora no desenvolvemento desta competencia consistente no coñecemento, comprensión e apreciación (sempre con espírito crítico e unha actitude aberta) de diferentes expresións culturais e artísticas. Neste senso, incorpórase tamén un compoñente expresivo referente á capacidade de poder empregar estes códigos culturais como medio de comunicación. (Ministerio de Educación, Ciencia y Deporte, 2015).

3.4. Contidos

- Estratexias de comprensión: tomar contacto co léxico e gramática visualizando as versións animadas
- Patróns sonoros, acentuais, rítmicos e de entoación: a través de cancións.
- Patróns gráficos e convencións ortográficas: a través de cancións.
- Estratexias de produción: Escriben textos utilizando información de táboas / notas.
- Estratexias de comprensión: identificar vocabulario e gramática no contexto; captar a información esencial e/ou específica de diversas fontes.
- Funcións comunicativas: descrición e expresión da frecuencia.
- Estruturas sintáctico-discursivas: She's / He's / They're ...-ing. He / She isn't wearing. He / She wears ... I always / often / sometimes / never ... Does he / she ...? Yes, always / sometimes / often, No, never. What are wearing today? What do you often wear?
- Léxico de alta frecuencia: watch, belt, ring, boots, earrings, hairband, scarf, clothes, fashion; never, sometimes, often, always; go shopping, go abroad, send, magazine article, schoolboy, schoolgirl; long, short, new, old, come from, get from; pullover, hat, cap, dress, trousers jeans, skirt, shirt, sweater, jumper, blouse, socks, shorts, t-shirt, tight, wear, try on, butcher, grocer, ironmonger, laundry, jeweler, fishmonger, clothes shop, shopping centre, department store, supermarket, shoe shop, florist, sweet shop, furniture shop.....buy, sell, change, pay, give, want, need, look for, can I help you, how much is it? price, cheap, expensive,...
- Aspectos socioculturais e sociolingüísticos: as tendas de Gran Bretaña e a relación do tempo co tipo de vestimenta. Participar en xogos respectando as normas; Intercambiar preguntas e respostas cun compañeiro; aprender conceptos sobre diferentes materiais. Construír frases, textos e diálogos seguindo modelos.

3.4.1. Conceptos

- O vocabulario: as tendas e o diñeiro británico, as prendas e complementos, verbos e adxectivos. Pronunciación, significado e grafía.
- Estruturas: Can I help you...?/ Give me.../ I need.../ I would like to buy.../ How much does this cost?/ Here you are/ Do you want something else?/ I like.../ To put on.../ To get dressed/ Can I try this on?/ What size do you take? ...
- As expresións de ir de compras.
- Os diálogos para ir de compras.
- Expresións de facer ofrecementos e expresar as grazas.
- Describir persoas polas súas prendas.
- Expresións e palabras de descricións de obxectos e persoas: pronunciación, significado e grafía.

3.4.2. Procedementos

- Emprego de xogos didácticos das tendas e prendas.
- Uso de cómics das tendas e das prendas.
- Emprego do EDI para a consulta de dúbidas, para a interacción cos contidos e para favorecer unha aprendizaxe máis autónoma.
- Interpretar a información de audicións acerca da compra de prendas e outros bens.
- Realización de dicionarios ilustrado das tendas, prendas e complementos.

3.4.3. Actitudes

- Traballar en equipo, de forma colaborativa e sen discriminar a ninguén (integración).
- Asumir o rol no equipo de traballo e axudar aos compañeiros/as cando se lles presente algunha dificultade.
- Ter unha actitude positiva cara a materia e os contidos que nela se están a traballar.

3.5. Metodoloxía

Para a realización desta unidade didáctica decántome polo enfoque por tarefas, cuxas características (Estaire, 2009), son as seguintes:

- As tarefas actúan como eixo da unidade.
- Céntranse no significado, non en aspectos formais da lingua, esixindo procesos como a negociación e expresión de significados co fin de alcanzar unha finalidade comunicativa.
- Implica a todo o alumnado, independentemente das súas capacidades.
- Xeran na aula procesos auténticos de comunicación oral e escrita, os cales precisan da aplicación de estratexias de comunicación, como na vida cotiá.
- A estrutura deste tipo de aprendizaxe contén os seguintes compoñentes: unha finalidade comunicativa que pon en xogo a lingua oral e escrita, un tema sobre o que se traballa que pode ser dado por materiais didácticos, polo mestre ou polo alumnado, un obxectivo de aprendizaxe xeral relacionado cos obxectivos específicos de cada tarefa e un procedemento de traballo que pretende facilitar a aprendizaxe.
- As aprendizaxes sempre están contextualizadas co fin de axudar a comprender e cumprir coa finalidade comunicativa.
- Avalíanse dúas vertentes: o seu aspecto comunicativo e como instrumento de aprendizaxe.
- Cumpre cos principios comunicativos como o baleiro de información, a imprevisibilidade, a toma de decisións ou a interdependencia de todas as tarefas.

Os motivos polos que escollo este enfoque son os descritos a continuación:

- O enfoque por tarefas segue un modelo comunicativo, no que a lingua é o instrumento de comunicación na aula aparte do obxecto de estudo.
- Este enfoque basease na realización de tarefas comunicativas (nas que se emprega a lingua) e posibilitadoras ou de apoio lingüístico (nas que se estuda algún aspecto relacionado coa lingua como funcións, léxico, gramática, fonoloxía,...) (Estaire, 2009). Esta metodoloxía está en consonancia cos principios do *Marco Europeo Común de Referencia para as Linguas* (MCERL), que defende centrarnos na acción “na medida en que considera aos usuarios e alumnos que aprenden unha lingua considéranse como axentes sociais, é dicir, como membros dunha sociedade que ten tarefas (no só relacionadas coa lingua)” (MCERL, 2005, p. 37).
- Derivado da súa visión do alumnado como usuario da lingua que está a aprender, céntrase na adquisición da competencia comunicativa.

O uso da lingua –que inclúe a aprendizaxe– comprende as accións que realizan as persoas que, como individuos e como axentes sociais, desenvolven unha serie de competencias, tanto xerais como comunicativas en lingua en particular. As persoas empregan as competencias que se atopan á súa disposición en distintos contextos e baixo distintas condicións e restricións, co fin de realizar actividades da lingua que conlevan procesos para producir e recibir textos relacionados con temas en ámbitos específicos, poñendo en xogo as estratexias que parecen máis axeitadas para levar a cabo as tarefas que deben realizar. (MCERL, 2005, p. 37).

Polo tanto esta competencia será adquirida mediante a acción.

- A aprendizaxe por tarefas segue unha filosofía construtivista, na cal o alumnado está involucrado nun proceso activo de continua construción, reestruturación e apropiación de coñecementos sobre a lingua que está a estudar.
- Para a realización das tarefas, precisaremos seleccionar temas da vida real, coñecidos polo noso alumnado. Polo tanto, ao estaren baseadas na vida cotiá e na realidade que os nenos e nenas coñecen, a aprendizaxe está contextualizada.
- Ao centrarnos en temas da vida real, na aprendizaxe por tarefas, os coñecementos adquirense de xeito significativo. Isto é debido a que nos centramos no significado, é dicir, na mensaxe, non nos aspectos formais da lingua; polo que os nenos e nenas terán que descifrar, expresar, comprender... o que se lles presenta tanto en textos orais coma escritos.
- Podemos incluír facilmente o EDI neste enfoque por tarefas, xa que moitas delas poderán ser feitas na súa pantalla, ademais de servírnos de ferramenta de consulta de dúbidas e cuestións relacionadas con aspectos lingüísticos, paralingüísticos, culturais...

3.5.1. Metodoloxía dos procedementos e actividades didácticas

- Actividades dirixidas polo mestre
- Actividades dirixidas por alumna ou alumno
- Actividades individuais
- Traballo de equipo
- Investigación de equipo
- Actividades de gran grupo
- Actividades cooperativas
- Actividades en parellas

- Actividades de domicilio (*homework*)
- Actividades de reforzo (no caso de seren necesarias)
- Actividades libres

3.6. Recursos

O EDI será o recurso de referencia, porén tamén serán empregados outros como por exemplo os xogos, que entran dentro das denominadas actividades lúdico-estéticas que terán cabida ao longo desta unidade.

Estas actividades lúdico-estéticas son defendidas polo MCERL, que argumenta que “o uso da lingua para fins lúdicos a miúdo desempeña un papel importante na aprendizaxe e no desenvolvemento da lingua, que non se limita ao ámbito educativo” e ademais “os usos imaxinativos e artísticos da lingua son importantes tanto no campo educativo coma en si mesmos” (MCERL, 2005, p. 98-99).

Os xogos en concreto, son un bo recurso para as aulas de inglés xa que unha das mellores formas de atraer aos nenos/as, é a través de actividades divertidas que promoven a participación e a motivación, e con elas, a comunicación e a aprendizaxe (Ara, 2009).

Por outra banda tamén serán empregadas cancións para ter unha visión práctica do que se está a estudar na clase, así como para poder aprender elementos socioculturais.

Outro recurso que será empregado para chamar a atención dos nenos/as, ao tempo que se contextualizan os conceptos será o “*role-play*”, que consiste en representar unha escena da vida cotiá co propósito de pór en práctica a lingua de estudo ao tempo que se achega a realidade á aula. Deste xeito o alumnado tomará o papel de persoas desenvolvéndose na vida real, empregando unha lingua estranxeira (Liu e Ding, 2009).

Este recurso encádrase moi ben no enfoque comunicativo, xa que a finalidade última é poder comunicarse en inglés cos compañeiros.

Por último, para fomentar a motivación do alumnado poderán ser empregadas os “*stickers*” a modo de premio, encadradas nunha clase activa, con competicións e xogos.

3.7. Materiais

3.7.1. Materiais da aula

Ordenador	Proxector
Encerado branco	Equipo audicións
Libros de consulta	Revistas- cómic
Murais de vocabulario	Xogos didácticos:
Carpetas de recursos impresos	- Memoria
<i>Software:</i> Notebook.	- Dominós
Páxinas web	- Taboleiros
	- Bingos
	- Tarxetas – Cards

3.7.2. Materiais do alumnado

Fichas de vocabulario	Fichas de funcións
Fichas de xogos de vocabulario escrito	Fichas cuestionarios das áreas léxicas
Fichas de avaliación do vocabulario	Fichas de reforzo
Comics e actividades relacionadas	Fichas de cancións
Fichas escritas para práctica oral	Fichas de aspectos socioculturais
Fichas de traballo libre	Ficheiro inventario gramatical
Caderno A4 – catro aneis	<i>Dossier</i>
Separadores, Fundas plásticas	Bolígrafo azul/vermello, Lapis, Goma.
Fluorescente	

3.8. Distribución da aula: agrupamentos

Os nenos e nenas estarán sentados en grupos de catro alumnos/as. Os tipos de agrupamento que se poden dar son:

- Gran grupo: actividades básicas comúns, presentacións, autocorreccións...
- Pequeno grupo (4 membros): proxectos de grupo, xogos didácticos, dramatizacións (xogos de rol)...
- Pares: prácticas orais, diálogos...
- Individual: prácticas escritas, *feedback*, reforzo.

3.9. Sesións

Tódalas sesións (ver Anexo III), seguirán un mesmo patrón, no cal, en primeiro lugar haberá unha actividade introdutoria (*Warm up activity*), seguida de dúas actividades (que poderán ter subapartados) na parte central da clase e unha actividade final (normalmente lúdica).

1º sesión

Warm up activity: presentación do tema e pequena actividade de recoñecemento de tendas en UK e EEUU. Para estas dúas actividades empregaremos o EDI, establecendo unha conversa co alumnado. É momento para indagar acerca do coñecemento previo sobre este tema.

First activity: a primeira actividade será individual. Cada alumno/a fará un exercicio de unir debuxos con conceptos (as tendas), nunha folla que logo colocarán no seu *dossier*.

Second activity: a segunda actividade deriva da anterior, pois agora corríxirase o exercicio feito individualmente de forma colectiva e empregando o EDI. Para elo, un voluntario sairá á pantalla para destapar as respostas e mostrarlhas aos seus compañeiros/as ao tempo que toca nos debuxos para escoitar a pronunciación co obxectivo de repetila todos xuntos. Buscamos aquí un traballo autónomo do alumnado, coa supervisión do mestre/a.

Final activity: a última actividade tamén será feita co EDI. Consistente nunha competición, os grupos de alumnado (xa determinados pola distribución da aula), terán cinco oportunidades para responder correctamente pola tenda que se lles está a preguntar cun debuxo. O grupo que máis acerte gaña e leva un lote de pegatinas para pegar no seu *dossier*.

2º sesión

Warm up activity: nesta segunda sesión comezaremos cun tema cultural, en concreto, as tendas de Londres e Australia (ver Anexo II, figura 2). Para elo, visualizaremos dous vídeos breves e completaranse unhas follas con preguntas e xogos de palabras relacionadas con ditos vídeos para comprobar a comprensión (ver Anexo II, figura 8).

First activity: esta actividade terá moito en común coa da anterior sesión de relacionar conceptos con imaxes de forma individual e corríxir logo de forma grupal empregando o

EDI. A diferenza da anterior sesión, ambas partes da actividade serán feitas nun mesmo momento, pois os nenos e nenas xa coñecen a dinámica e irán máis rápidos. O vocabulario que se pregunte será unha segunda parte ampliada sobre as tendas. (Ver Anexo I, figura 1)

Second activity: debido á densidade da anterior actividade, nesta parte da sesión faremos unha actividade máis lúdica. Repasaremos todos os conceptos sobre tendas con xogos de memoria, que irán rotando entre os grupos, e nos que aparecerá novo vocabulario que terán que anotar no seu *dossier* (este novo vocabulario estará relacionado cos produtos que nas tendas se venden).

Final activity: remataremos a sesión conversando. Cun guión diante, e por parellas, o alumnado terá que empregar funcións para preguntar que se vende en cada tenda que lles aparece na folla. As parellas poderán irse cambiando, e incluso pode enfocarse a actividade cara un exercicio máis activo, no cal o alumnado móvese pola clase para preguntarlle aos compañeiros as cuestións programadas.

3º sesión

Warm up activity: a terceira sesión comezará cun xogo de repaso das funcións que se traballaron na anterior clase. O xogo levarase a cabo no EDI, sendo o mestre/a que o manexe. Os grupos de alumnado pedirán a palabra para responder ás preguntas e para dicir o significado. O grupo que máis acertos consiga levará de premio un lote de pegatinas.

First activity: entrando xa máis en materia, traballaremos cuns diálogos que teñen lugar en dous establecementos (unha froitería e unha carnicería), para estudar as funcións comunicativas á hora de falar nunha tenda (ver Anexo I, figura 3). Primeiro o alumnado completará os diálogos en grupos e o grupo que primeiro remate será o encargado de saír ao EDI para amosar as solucións aos compañeiros/as. Unha vez que completaron os diálogos na pantalla, procederán a escoitalos e posteriormente repetilos.

Second activity: a segunda actividade consistirá en pór en práctica o que acaban de ver de forma máis teórica en relación cos diálogos que xorden nas tendas. Para elo, levaremos a cabo un *role play*, no que a metade da clase son clientes e a outra metade dependentes. O *role play* poderá basearse nos diálogos vistos, pero non necesariamente terán que ser copiados. Poderán empregar outro vocabulario se, por exemplo, deciden que no canto de

unha froitería, están nunha tenda de xeados. O mestre andará por toda a clase escoitando e facendo as correccións que considere pertinentes.

Final activity: en último lugar escoitarase unha canción de The Clash que ten relación coas tendas, xa que a letra ten lugar no supermercado. O fin desta actividade é que os nenos collan axilidade á hora de pronunciar o inglés e, de paso, introducir un tema cultural, xa que se trata dun grupo británico, concretamente londiniense.

4º sesión

Warm up activity: comezaremos a cuarta sesión cun *listening* sobre curiosidades de diferentes tendas ao redor do mundo. Os nenos terán o texto coa transcripción que poderán seguir mentres escoitan. A finalidade de este *listening* será introducilos ás descrições, neste caso de lugares.

First activity: a actividade coa que seguiremos a clase será máis teórica e consistirá en repasar, coa axuda do EDI, as función comunicativas empregadas nas tendas. Cada alumno terá unha ficha coas frases que se repasarán e terán que dicir o significado. O alumno/a que estea na pantalla presionará as frases para que se tornen e mostren se a resposta é correcta ou non.

Second activity: a seguinte actividade farase en grupo. O mestre/a entregará unha folla con todo o vocabulario, gramática, expresións e adxectivos de esta primeira parte do tema, e os grupos terán que competir para ver cal é o primeiro en recoñecer todo aquilo que está escrito. Como algún vocabulario é novo, un membro de cada grupo será o encargado de buscar o seu significado, indo por quendas á pantalla do EDI e consultándoo, para logo levarlle a información aos compañeiros.

O grupo que antes remate será o encargado de explicarlle, nunha presentación oral, o contido ao resto de compañeiros/as. Para que isto sexa posible, todos os membros do grupo terán que coñecer todos os significados e, no caso de que algún membro que está a expoñer non coñeza un concepto, o equipo perderá a quenda e pasará a expoñelo o seguinte.

Deste xeito, expoñemos e repasamos todos os contidos da primeira parte da unidade dun xeito lúdico e dinámico.

Final activity: seguindo coa dinámica lúdica, finalizaremos a clase cunha competición de xogos de palabras nos que se repasará todo o vocabulario do tema. O grupo gañador levará un lote de pegatinas.

5º sesión

Warm up activity: na quinta sesión comezaremos escoitando e cantando a canción de The Clash, para repasala e seguir mellorando a pronuncia.

First activity: a primeira actividade será unha introdución á parte do tema da roupa. Neste caso o coñecemento estará derivado da acción, é dicir, darémoslles unha actividade que terán que completar con coñecementos previos e novo coñecemento que, como noutras ocasións, terán que ir buscar á pantalla dixital. Corrixirase posteriormente no EDI co grupo que antes remate, facendo fincapé tamén na pronuncia.

Second activity: a seguinte actividade terá como obxectivo a práctica de verbos relacionados coas compras. Nunha ficha terán que marcar verdadeiro ou falso, fixándose no verbo que describe a acción representada nunha imaxe (ver Anexo I, figura 4). Como na anterior actividade, será corrixida no EDI por un voluntario/a, e repetirase a pronuncia.

Final activity: a actividade final será un xogo, en concreto un xogo no EDI en formato flash, no que se preguntará o vocabulario visto na actividade introdutoria sobre a roupa (ver Anexo I, figura 6).

6º sesión

Warm up activity: comezaremos a sexta sesión cunha pequena competición na que os grupos terán que completar unha folla con vocabulario da roupa o antes posible para gañar. Logo escoitaremos a pronuncia no EDI e, de paso, aqueles aos que non lles deu tempo a rematar poderán completar a súa ficha.

First activity: nesta parte da clase, o mestre/a entregará un “pictodictionary” da roupa para estudar na casa. Posteriormente traballarase a descrición cunhas *worksheets*, pero desta vez, no canto de en pequenos grupos, farase en gran grupo empregando o EDI como material de referencia para ir escoitando a pronuncia simultaneamente, xa que moitos dos conceptos xa son coñecidos.

Second activity: seguiremos traballando con fichas, neste caso sobre os verbos relacionados coa roupa. Coma noutros casos, o coñecemento estará derivado da acción, traballando con coñecementos previos e novos (que serán consultados no EDI). Corrixirase posteriormente no EDI co grupo que antes remate, facendo fincapé tamén na pronuncia.

Final activity: para rematar, faremos uns xogos no EDI acerca dos verbos que traballamos na parte central da clase (ver Anexo I, figura 7).

7º sesión

Warm up activity: comezaremos cun xogo de repaso do vocabulario da roupa, no cal un representante de cada grupo sairá ao EDI. O mestre poderá escoller as persoas que saen nesta ocasión, que serán preferiblemente aquelas que participan menos na aula.

First activity: pasaremos despois a traballar coas funcións comunicativas, que neste caso practicaranse oralmente a través da axuda do EDI. O mestre fará de moderador e dirixirá a pregunta á persoa que considere oportuno.

Second activity: despois, coma na parte das tendas, traballaremos cunha *worksheet* na cal aparezan todas as palabras (vocabulario), funcións comunicativas e expresións vistas nesta parte da unidade, así como algún concepto novo que o alumnado terá que ir consultar ao EDI para poder completala cos significados (ver Anexo I, figura 5).

Final activity: finalmente, co obxectivo de repasar o vocabulario da roupa e a descrición, faremos un xogo; o coñecido “Quen é quen?”.

8º sesión

Na oitava sesión non seguiremos o esquema das anteriores sesións, xa que nos dedicaremos a preparar os murais finais da unidade, que serán expostos no corredor, ao lado da aula de inglés. Cada clase fará un mural diferente (un sobre o vocabulario das tendas, outro sobre o vocabulario da roupa, outro sobre os verbos e no caso de haber unha cuarta clase, sobre as expresións e funcións comunicativas).

Para a realización do mural proxectarase nun rolo de papel unha imaxe, escollida previamente polo alumnado, para calcar e colocar os contidos que lles tocaron.

3.10. Elementos transversais

- Educación cívica do alumnado mediante a práctica de diálogos de compras con bos modais.
- Uso comparado das fórmulas de ofrecementos e grazias en inglés e galego.
- Referencia á educación do consumidor.
- Educar na tolerancia á persoas que usan outra moeda -a libra esterlina e os peniques-.
- Educación na igualdade ao compartir cos demais as tarefas familiares relacionadas coa roupa, sen distinción de sexo.
- Educación para a paz, recoñecendo as diferencias persoais, pero cos mesmos dereitos e deberes.
- Actitude tolerante diante ás diferenzas persoais no vestir.

3.11. Avaliación

Tal e como versa o Decreto 105/2014 do 4 de setembro (Consellería de Cultura, Educación e Ordenación Universitaria, 2014), a avaliación da aprendizaxe será continua e global. O profesor avaliará tanto as aprendizaxes do alumnado como o seu nivel de logro das competencias.

As actividades de avaliación poden clasificarse en: *actividades de avaliación formativa*, onde o profesor avalía o traballo continuado dos alumnos medindo o seu progreso a través da observación; *actividades de avaliación sumativa*, coa realización de probas específicas de avaliación e *actividades de autoavaliación*, nas que o alumno avalía os seus propios coñecementos e destrezas.

Por este motivo serán empregados varios instrumentos como os citados a continuación:

- Probas específicas: de vocabulario, cuestionario oral-escrito...
- Observación sistemática: pautas de observación, rexistros, diarios...
- Rúbrica para facilitar o proceso de observación (ver Anexo IV)
- Relación persoal: entrevistas, postas en común, asembleas, debates, interacción na aula.....
- Análise do traballo individual: cadernos de traballo, participación na clase,...
- Actitude ante o inglés, "homework" individualizado, papel no grupo...

3.11.1. Estándares de aprendizaxe

Os estándares de aprendizaxe que teremos en conta á hora de cualificar o traballo do noso alumnado, tal e como versa o Decreto 105/2014, serán:

- PLEB1.4. Identifica o tema dunha conversa cotiá predicible que ten lugar na súa presenza (por exemplo, nunha tenda, nun tren).
- PLEB1.5. Entende a información esencial en conversas breves e sinxelas nas que participa, que traten sobre temas familiares como, por exemplo: a descrición dun obxecto ou un lugar.
- PLEB1.6. Comprende as ideas principais de presentacións sinxelas e ben estruturadas sobre temas familiares ou do seu interese (por exemplo, música, deporte etc.), a condición de que conte con imaxes e ilustracións e se fale de maneira lenta e clara.
- PLEB1.7. Comprende o sentido xeral e o esencial e distingue os cambios de tema de programas de televisión ou doutro material audiovisual e multimedia dentro da súa área de interese ou nos que se informa sobre actividades de lecer.
- PLEB2.1. Fai presentacións breves e sinxelas, previamente preparadas e ensaiadas, sobre temas cotiás ou do seu interese (presentarse e presentar a outras persoas; dar información).
- PLEB3.2. Comprende información esencial e localiza información específica en material informativo sinxelo como menús, horarios, catálogos, listas de prezos, etc.
- PLEB3.4. Comprende o esencial e os puntos principais de noticias breves e artigos de revistas para mozas e mozos que traten temas que lle sexan familiares ou sexan do seu interese.
- PLEB5.1. Entende a información esencial en conversas breves e sinxelas nas que participa que traten sobre temas familiares como, por exemplo, un mesmo, a descrición...
- PLEB5.2. Desenvólvese en transaccións cotiás (p. e. pedir nunha tenda un produto e preguntar o prezo).
- PLEB5.5. Compara aspectos lingüísticos e culturais das linguas que coñece para mellorar na súa aprendizaxe e lograr unha competencia integrada a través de producións audiovisuais ou multimedia e de manifestacións artísticas.

4. Conclusión

Como podemos comprobar ao longo de todo o traballo, o EDI (Encerado dixital interactivo) preséntase como unha ferramenta versátil e innovadora para os mestres e mestras de educación primaria, e en concreto para os mestres/as de lingua estranxeira, para os que se presenta como un recurso ideal para mostrar a un mesmo tempo textos, imaxes, audicións e temas culturais. Todos eles elementos indispensables nunha aula de inglés, e que axudan ao proceso de adquisición dunha lingua estranxeira na educación primaria.

Este recurso permítenos desenvolver unhas clases máis interactivas, creativas e conectadas á vida real, xa que introducimos a través dela a web, unha ventá ao mundo fóra da aula e que o noso alumnado ten moi presente no seu día a día.

No tocante á análise de programas dispoñibles para o uso dos EDI na aula, podemos apreciar que a gama é ampla e diversa. Cada un dos programas ten as súas características propias, o que permite ao mestre escoller o programa que máis se axuste ao seu modelo de aula ou metodoloxía. Por outra banda podemos comprobar que os centros non precisan un grande desembolso, porque incluso existe a posibilidade de conseguilos gratuitamente, como é o caso do Open-Sankoré, programa gratuío e libre.

Tal e como se pretende mostrar coa planificación de aula, os EDI non son unha panacea, son recursos que permiten aos profesores mellorar o proceso de E-A, pero que non pode ser, nin moito menos, o único recurso ou material á hora de dar clase.

Por este mesmo motivo, o mero feito de dotar aos centros educativos con esta ferramenta, sen a máis mínima instrución para os mestres (existen cursiños para o manexo dos EDI, pero a asistencia non é obrigatoria), non serve para afirmar que as nosas aulas están na vangarda educativa, xa que só dispoñen do recurso pero non da metodoloxía que debería acompañar a esta ferramenta, que sen o papel do docente perde todo o seu valor. É o noso deber, como futuros docentes, interesarnos polas novas metodoloxías e teorías educativas e complementalas con este tipo de recursos para evitar as situacións nas que un EDI é unicamente un lugar de proxección na aula para o desenvolvemento dunha clase maxistral, na que non se aprecian cambios nos resultados do alumnado, que é, ao fin e ao cabo, a nosa meta como mestres/as.

O que si nos demostra a revisión bibliográfica (ademais da planificación dunha unidade didáctica), é que se pode renunciar ao aínda omnipresente libro de texto, que fomenta un tipo de ensinanza máis teórica e impersoal.

Para poder levar a cabo un verdadeiro cambio nas nosas aulas, precisamos un cambio de actitude por parte dos propios mestres, que deben ver nos EDI uns aliados á hora de dar as clases; que motivan ao noso alumnado a atender e que ademais, grazas á facilidade de exposición de múltiples materiais, permítenlles crear o seu coñecemento de forma máis activa e proveitosa.

Este cambio de actitude tamén ha de verse no alumnado, que terá que tomar un papel protagonista no seu propio proceso de aprendizaxe e afastarse do modelo de alumno/a receptor dos conceptos que lle son dados na aula, sen posibilidade sequera de cuestionalos.

Deste xeito estaremos a reformular os papeis de mestre e alumno/a, achegándonos un pouco máis ao que deberían ser as aulas do s. XXI, da man dun dos recursos máis polivalentes dos que dispomos hoxe en día: o Encerado Dixital Interactivo.

5. Referencias

- Ara, S. (2009). Use of songs, rhymes and games in teaching English to young learners in Bangladesh. *Dhaka University Journal of Linguistics*, 2(3), 161-172. Disponible en: <https://www.banglajol.info/index.php/DUJL/article/viewFile/4150/3439>
- Bayyurt, Y. (2006). Non native English language teachers' perspective on culture in English as a Foreign Language classrooms. *Teacher Development*, 10(2), 233-247. Disponible en: https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/12616908/Bayyurt-Teacher_Development_Article.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1517951619&Signature=sgbhs9vQv0aXXYWxkLl9JjngSw8%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DNon_native_English_language_teachers_per.pdf [Consulta: 14-11-2017]
- Cobos Planillo, C. (2014). *Las TIC en la enseñanza del inglés en Primaria*. Disponible en: <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/8377> [Consulta 06-02-2018].
- Consellería de Cultura, Educación e Ordenación Universitaria (2014). Decreto 105/2014, de 4 de septiembre, por el que se establece el currículo de la educación primaria en la Comunidad Autónoma de Galicia. *DOG*, nº 171, p. 37409. Disponible en: https://www.xunta.gal/dog/Publicados/2014/20140909/AnuncioG0164-050914-0005_gl.pdf
- Coscollola, M. & Marqués, P. (2013). Experimentación del uso didáctico de la pizarra digital interactiva (PDI) en el aula: plan formativo y resultados. *Enseñanza & Teaching*, 31(1), pp. 91-108. Disponible en: <http://revistas.usal.es/index.php/0212-5374/article/view/11606/12025>
- Cutrim Schmid, E. (2008). Potential pedagogical benefits and drawbacks of multimedia use in the English language classroom equipped with interactive whiteboard technology. *Computers & Education*, 51(4), 1553-1568. Disponible en: <https://www.deepdyve.com/lp/elsevier/potential-pedagogical-benefits-and-drawbacks-of-multimedia-use-in-the-UAa2mWWbFM>
- Cutrim Schmid, E. e van Hazebrouck, S. (2012). Material development and task design for the interactive whiteboard in the foreign language classroom. En, K. Biebighäuser, M. Zibelius e T. Schmidt (Eds.), *Aufgaben 2.0: Konzepte, Materialien und Methoden für das Fremdsprachenlehren und-lernen mit digitalen Medien*. Tübingen (Alemania): Narr Francke Attempto Verlag. Disponible en: <https://books.google.es/books?hl=en&lr=&id=TPotV5zX04cC&oi=fnd&pg=PA119&ots=C9qtr-4cpC&sig=1mBx2D-dJMnlqX-hVPBVj-5WQc4#v=onepage&q&f=false> [Consulta: 14-02-2018]
- Dudeny, G. (2007). *The internet and the language classroom*. Cambridge. New York.
- Durán Fernández, A., e Barrio Barrio, J. (2007). Disposición y uso de recursos informáticos para la enseñanza-aprendizaje del inglés: Una descripción a partir de una muestra en cien centros públicos de Educación Infantil y Primaria de la Comunidad de Madrid. *Porta Linguarum*, pp. 193-223. Disponible en: <http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/31627/1/Duran.pdf>
- Estaire, S. (2009). *El aprendizaje de lenguas mediante tareas: de la programación al aula*. Madrid: Editorial Edinumen.
- Fernández Carballo-Calero, M. V. (2006). Las TIC en la enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera (ILE): una herramienta online y una off-line. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa-RELATEC*, 5(2), 409-416. Disponible en: <http://relatec.unex.es/article/view/273/257>
- Fleming, N. D. (1995). I'm different; not dumb. Modes of presentation (VARK) in the tertiary classroom. En A. Zelmer (Ed.), *Research and Development in Higher Education, Proceedings of the 1995 Annual Conference of the Higher Education and Research Development Society of*

- Australasia (HERDSA)*. HERDSA, Volume 18, pp. 308 – 313 Disponible en: http://vark-learn.com/wp-content/uploads/2014/08/different_not_dumb.pdf
- Govea, A. F. (2007). Principios Cognitivo-constructivistas en la Aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para la Enseñanza-Aprendizaje de Inglés con Propósitos Específicos. *Principios*, 3, 38-64. Disponible en: <http://www.gerflint.fr/Base/Venezuela3/SYNERGIES2.pdf>
- Hall, I. e Higgins, S. (2005). Primary School Students' Perceptions of Interactive Whiteboards. *Journal of Computer Assisted Learning*, 21, 102-117. Disponible en: <http://faculty.ksu.edu.sa/alhassan/2503/primery%20students%20perception%20of%20whiteboards%202005.pdf>
- Hedge, T. (2000). *Teaching and Learning in the Language Classroom: A guide to current ideas about the theory and practice of English language teaching*. Oxford: Oxford University Press.
- Lampérez, M. (2013). *Cómo mejorar la enseñanza del inglés usando la pizarra digital interactiva*. Disponible en: <http://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/8271/María%20Lampérez.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [Consulta 14-12-2017].
- Liu F. e Ding Y. (2009) Role-play in English Language Teaching. *Asian Social Science vol 5, nº 10*. Disponible en: <http://www.ccsenet.org/journal/index.php/ass/article/view/3988/3534>
- Maldonado de León, M. G., Vela, A. S. e Garza, M. (2015). El uso de la Pizarra Digital Interactiva (PDI) como herramienta para el aprendizaje del inglés en alumnos de sexto grado de primaria. *Revista de Investigación Educativa de la Escuela de Graduados en Educación*, 6(11), 2-8. Disponible en: <http://riege.tecvirtual.mx/index.php/riege/article/view/123>
- Marco Europeo Común de Referencia para as Linguas* (2005). Xunta de Galicia. Disponible en: <http://www.cirp.es/pub/docs/ava/MarcoEuropeoComun.pdf> [Consulta 17-04-2018].
- Marqués, P. (2006). *La pizarra digital en el aula de clase. Posiblemente el mejor recurso que tenemos hoy en día para apoyar la renovación pedagógica en las aulas*. Barcelona, España. Editorial Edebé.
- Ministerio de Educación, Ciencia y Deporte (2015). Orden ECD/65/2015, do 21 de xaneiro, pola que se describen as relacións entre as competencias, os contidos e os criterios de avaliación da educación primaria, a educación secundaria obrigatoria e o bacharelato. BOE, nº 25, de 29-01-2015, pp. 6986-7003. Recuperado de: https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2015-738 [Consulta 21-04-2018].
- Ministerio de Educación, Cultura e Deporte (s. d.). *Competencias clave*. Recuperado de: <http://www.mecd.gob.es/educacion/mc/lomce/el-curriculo/curriculo-primaria-eso-bachillerato/competencias-clave/competencias-clave.html> [Consulta 21-03-2018].
- Metodología para la enseñanza de otra lengua. El enfoque comunicativo en la enseñanza de L2 (s.f.) Gobierno Vasco. Disponible en: http://www.hezkuntza.ejgv.euskadi.eus/r43-573/es/contenidos/informacion/dia6/es_2027/adjuntos/zubirik_zubi/materiales_educacion_primaria/HIZKUNTZA/21c_enf-comu.pdf [Consulta 27-02-2018].
- Negro Santos, S. (2012). *La Pizarra Digital Interactiva en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Lengua Inglesa*. Disponible en: <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/2812> [Consulta 06-02-2018].
- Oxford (2013). *BIG SURPRISE! Área de linguas estranxeiras: inglés. Sexto curso*. Comunidade de Galicia. Oxford University Press.
- Roig, R. (2010). Innovación educativa e integración de las TIC. Un tándem necesario en la sociedad de la información. En R. Roig e M. Fiorucci (Eds.). *Claves para la investigación en*

innovación y calidad educativas. La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en las aulas (pp. 329-340). Alcoy: Marfil y Roma tre Universita Degli Studi. Disponible en: <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/14883/5/Roig%202010.pdf>

Şad, S. N. & Özhan, U. (2012). Honeymoon with IWBs: A qualitative insight in primary students' views on instruction with interactive whiteboard. *Computers & Education*, 59(4), 1184-1191. Disponible en: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131512001315>

Sánchez Chiquero, D. (2013). La Pizarra Digital Interactiva en las aulas de Castilla-La Mancha: análisis del rendimiento y la integración. *Revista de educación a distancia* nº 38, pp. 1-23. Disponible en: <http://revistas.um.es/red/article/view/234131/179901>

Venzal Pinilla, R. (2013). *Las TICs en la enseñanza del Inglés*. Trabajo de Fin de Máster. Universidad de Almería. Disponible en: <http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/2092/Las%20TICs%20en%20la%20ense%C3%B1anza%20del%20inglesRoberto%20Venzal%20Pinilla.pdf?sequence=1> [Consulta: 16-11-2017].

Xunta de Galicia. (s.d.-a). *Información do proxecto Abalar*. Disponible en: <https://www.edu.xunta.es/espazoAbalar/espazo/proxecto-abalar/proxecto-abalar-introducion> [Consultado o 26/11/17].

Xunta de Galicia. (s.d.-b). *Aula aberta Abalar. EDI*. Disponible en: <https://www.edu.xunta.gal/centros/abalar/aulavirtual2/course/view.php?id=84> [Consultado o 26/11/17].

ANEXOS

Anexo I: Capturas de pantalla dos materiais feitos co programa Notebook



Figura 1: Actividade vocabulario das tendas

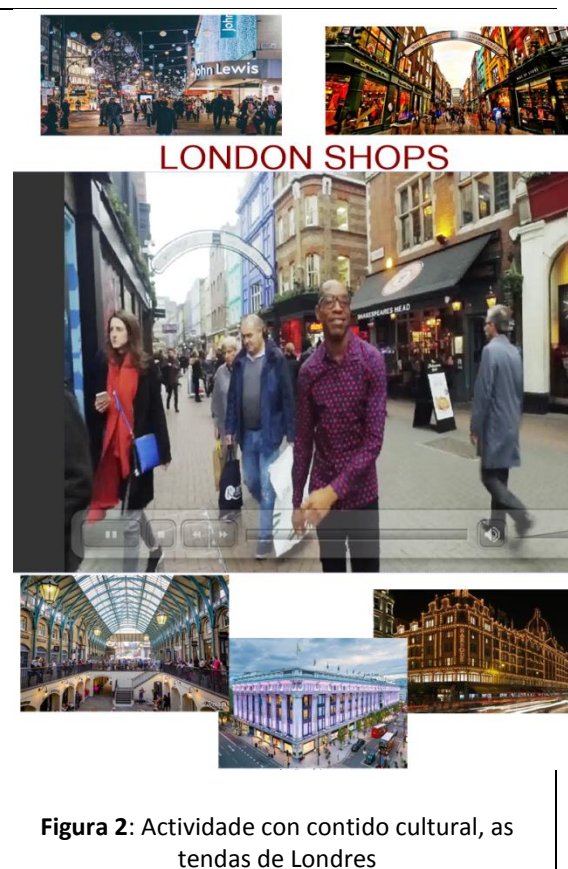


Figura 2: Actividade con contido cultural, as tendas de Londres

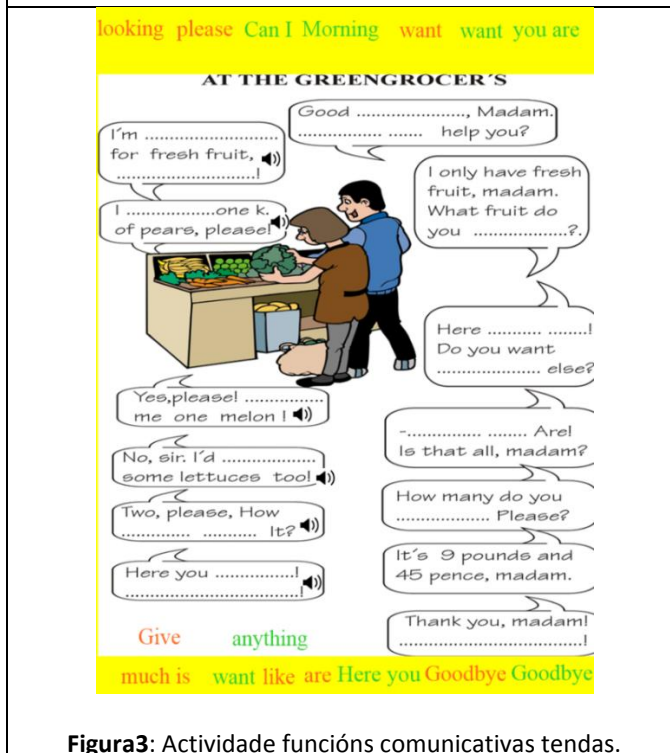


Figura3: Actividade funcións comunicativas tendas.

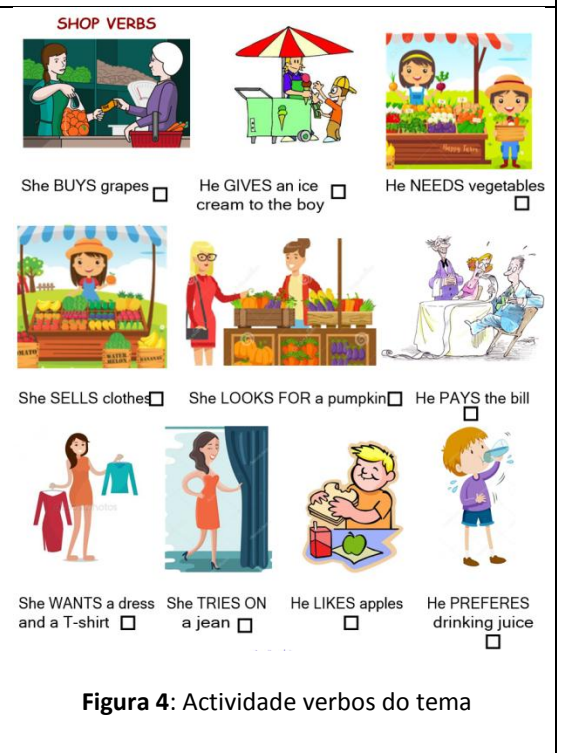


Figura 4: Actividade verbos do tema

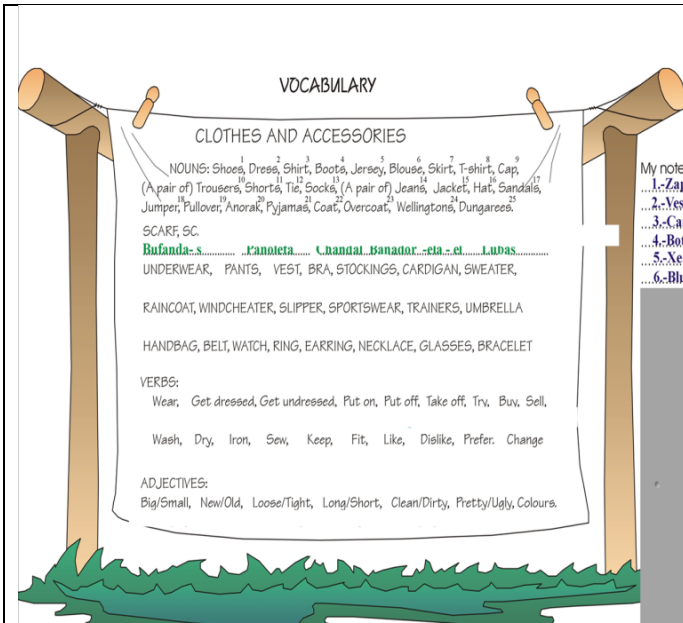


Figura 5: Resumo do vocabulario máis importante das prendas de vestir

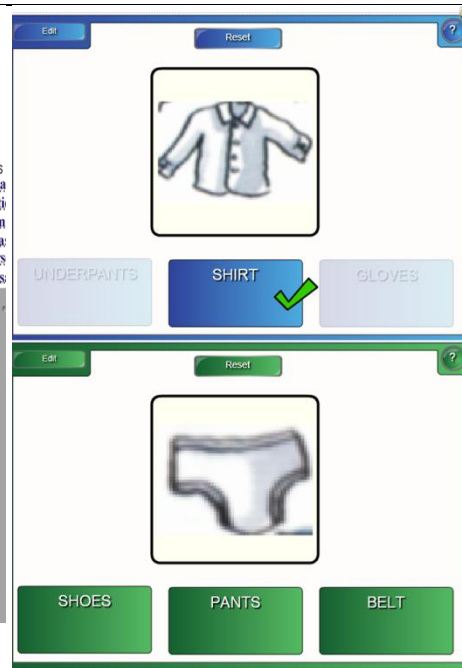


Figura 6: Xogo vocabulario prendas vestir



Figura 7: Xogo verbos

Anexo II: Exemplos de materiais impressos



1. Which of these shops are mentioned in the video?

Harrods Selfridges Harvey Nichols Liberty Fortnum & Mason

Hamleys Covent Garden Topshop Marks & Spencer Westfield London

2. Which is the most famous street for shopping in London?

3. Which is the most alternative street to buy clothes in London?

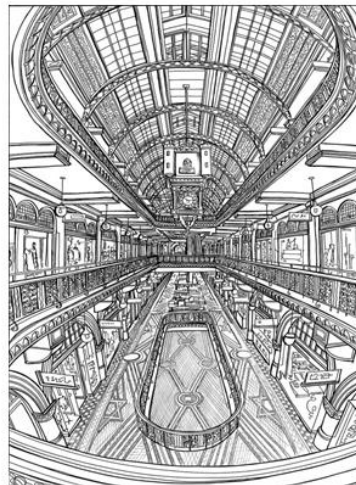
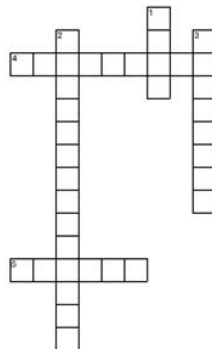
Shopping in London



John Lewis	Oxford Street
Carnaby Street	Harrods
Selfridges	Covent Garden
Regent Street	Liberty
Bond Street	Hamleys

Shopping in Australia

Queen Victoria Building



Horizontal

4. Outside, we can find the Queen's Victoria...
5. Inside, there are two mechanical...

Vertical

1. How many floors does it have?
2. Which is the name of the building?
3. The building also has a to drink tea

Figura 8: Exemplos de materiais impressos

Anexo III: Esquema sesiones

	Warm up activity	First activity	Second activity	Final activity
<i>First class</i>	Presenting the topic. Cultural issue: shops in Britain and USA.	Matching activity: first level of shops vocab.	Checking together with the IWB, and hearing the pronunciation.	IWB game competition.
<i>Second class</i>	Cultural issue: London and Sydney shops videos and checklist with word games.	Matching activity: 2 ^º level of shops vocab. Correction + pronunciation in the IWB.	Memory games.	Conversation: practising grammar structures related with shops in groups: Where can I buy...?
<i>Third class</i>	Game for reviewing concepts related with the second activity in the second class.	Dialogue sheet for shopping (fill the gaps activity) Correction + pronunciation + translation in the IWB.	Role play: Dividing the class between costumers and sellers we will practice the dialogues.	Song
<i>Fourth class</i>	Listening: "More than just a shop."	Revising functions for shopping	Worksheet with language related to shops: vocab., verbs, functions...	Word games competition.
<i>Fifth class</i>	Listening and singing the song. "Lost in the supermarket"	Previous knowledge activation with clothes activity.	Worksheet with shop verbs (true or false) Correction and pronouncing IWB	Game competition IWB
<i>Sixth class</i>	Game: Completing the worksheet competition.	Teacher gives students a pictodictionary of clothes. Description worksheet + correction and pronouncing in the IWB	Clothes verbs.	Verb games.
<i>Seventh class</i>	Game: Clothes competition in the IWB.	Balloons game. Functions related with clothes.	Worksheet with language related to clothes: vocab., verbs, functions...	Game: Who is who?
<i>Eighth class</i>	Preparing the mural	Preparing the mural	Preparing the mural	Preparing the mural

Anexo IV: Rúbrica para a avaliación do alumnado

Para a avaliación empregaremos diferentes ferramentas como a observación e as probas específicas. Ademais empregaremos unha rúbrica na que constarán os seguintes criterios para a avaliación do alumnado, e que axudará ao proceso de observación.

CRITERIOS PARA A AVALIACIÓN	I N	SU	BI	NT	S B
	Non conseguido	Conseguido con nivel baixo	Conseguido con nivel medio	Conseguido con nivel alto	Conseguido totalmente
Segue as instrucións do profesor ou do EDI.					
Comprende o sentido global de mensaxes e textos sinxelos sobre tendas e prendas de vestir, e extrae información específica destes coa axuda de elementos audiovisuais.					
Entoa e pronuncia correctamente o vocabulario principal do tema.					
Elabora presentacións sinxelas, organizando a información para poder ser entendida polo resto de compañeiros/as.					
Usa estruturas básicas en diferentes contextos en relación coas tendas de forma significativa.					
Escribe na lingua estranxeira descrições a partir de modelos traballados previamente e ten en conta o destinatario e a finalidade.					
Busca, recompila e organiza información sobre tendas e prendas no EDI, empregándoo así como soporte para aprendizaxe da lingua inglesa.					
Emprega estratexias para aprender a aprender e resolver problemas de comunicación.					
Respecta a quenda de palabra, escoita as intervencións do resto de compañeiros e do mestre/a e respecta as distintas opinións que xorden na aula.					
Valora a lingua estranxeira como instrumento de comunicación.					
Mostra curiosidade e interese por coñecer a cultura dos países onde se fala a lingua inglesa.					
Identifica algúns costumes relacionados coa roupa e cos hábitos de consumo de países onde se fala a lingua inglesa.					

Os resultados do alumnado non será o único que se avalíe. A programación didáctica tamén terá que ser avaliada e sometida a plans de mellora baseados na experiencia e na posta en práctica desta.

Por outra banda, a práctica docente tamén terá que ser avaliada co obxectivo de melloralala e adaptala ás necesidades do alumnado e aos seus ritmos de aprendizaxe.

Anexo V: Capturas de pantalla dos programas dispoñibles para os EDI

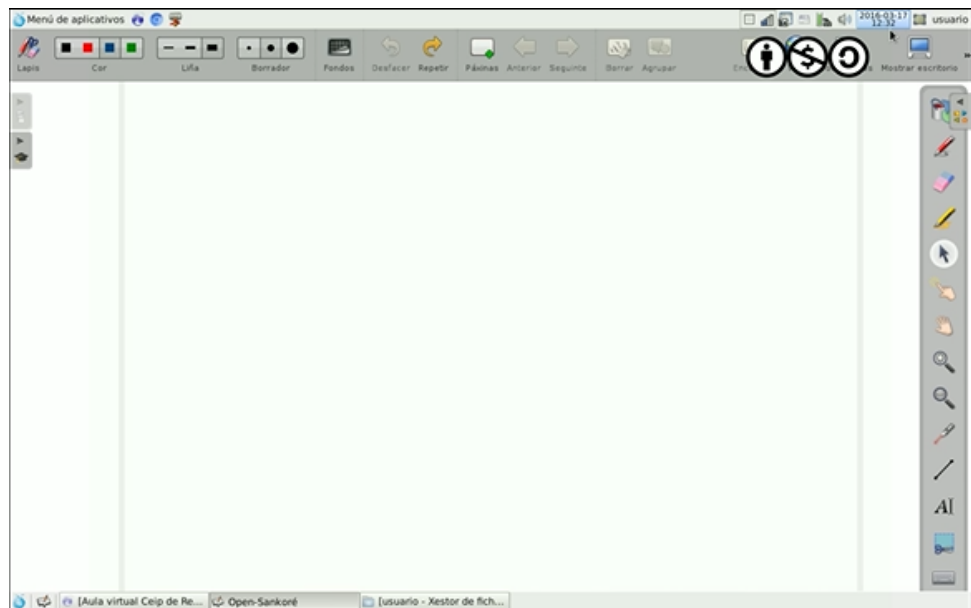


Figura 9: captura de pantalla de Open-Sankoré

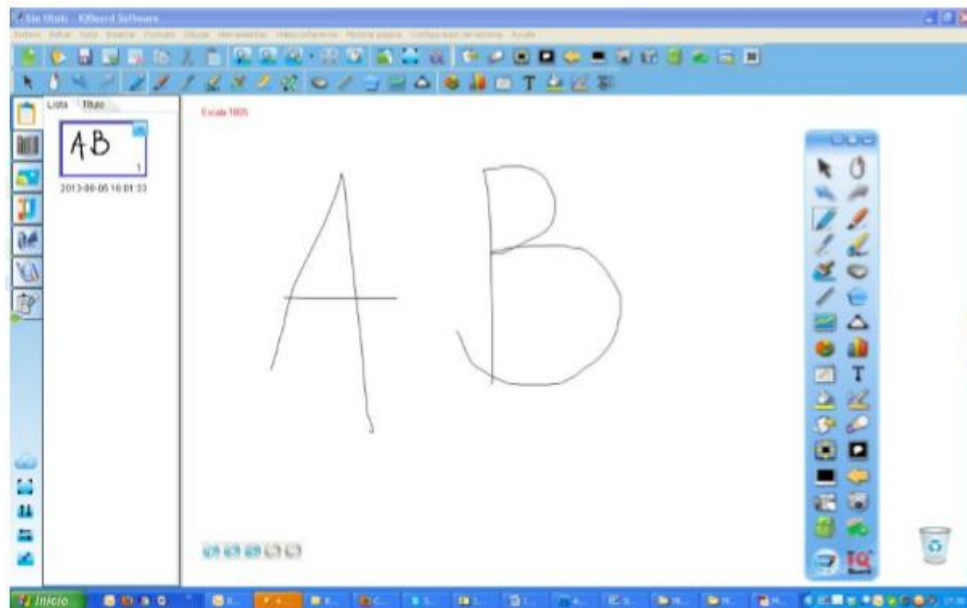


Figura 10: captura de pantalla de IQ Board



Figura 11: captura de pantalla de Smart notebook

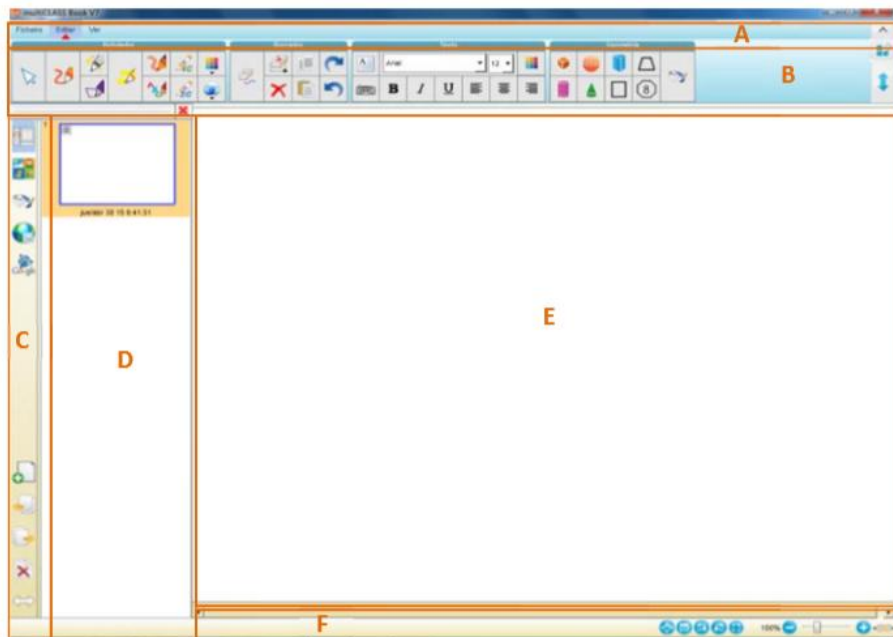


Figura 12: captura de pantalla de multiCLASS