



UNIVERSIDAD
DE BURGOS

MÁSTER EN PROFESORADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
OBLIGATORIA Y BACHILLERATO, FORMACIÓN PROFESIONAL Y
ENSEÑANZA DE IDIOMAS

TRABAJO FIN DE MÁSTER

PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA EN LA
ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA
MEDIANTE EL USO DE METODOLOGÍAS ACTIVAS:

“LET’S HAVE A FUNNY LEARNING”

CURSO 2017-2018

ALUMNO: CUESTA PEÑAYOS, FRANCISCO JAVIER

ESPECIALIDAD: LENGUA EXTRANJERA, INGLÉS

DIRECTOR: RUIZ HIDALGO, DAVID

“Los resultados que consigues serán directamente proporcionales al esfuerzo que aplicas”-Denis Waitley.

Resumen:

En este Trabajo Fin de Master se desarrolla y analiza el proyecto de innovación educativa denominado *Let's have a funny learning!*, el cual se ha implementado durante la asignatura del Practicum del presente Máster en el IES Diego Marín Aguilera, Burgos, España. Dicho proyecto ha sido puesto en marcha en una clase de 1º de Educación Secundaria Obligatoria (E.S.O.) bilingüe durante tres semanas; con la finalidad de poner en práctica un conjunto de metodologías activas: gamificación, uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas extranjeras (AICLE), Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y Aprendizaje Cooperativo (AC).

Así pues, la finalidad de este TFM es exponer una experiencia de innovación educativa real en el campo de la enseñanza del inglés; utilizándola para indagar y analizar el impacto de las metodologías activas en el aprendizaje de los estudiantes.

Palabras clave: metodologías activas, aprendizaje cooperativo, AICLE, ABP, gamificación, enseñanza del inglés como lengua extranjera, bilingüismo, TIC.

Abstract:

*This dissertation develops and analyses an educational innovation project called *Let's have a funny learning!*, which was implemented during the Practicum's subject of the present Master at the IES Diego Marín Aguilera, Burgos, Spain. This project has been put into effect for two weeks in a 1º bilingual class of Secondary Education; with the purpose of putting into practice a set of active methodologies: gamification, use of Information and Communication Technologies (ICT), Content and Language Integrated Learning (CLIL), Project Based Learning (PBL) and Cooperative Learning (CL)*

In this way, the purpose of this dissertation consist on presenting an experience of real educational innovation in the field of English teaching; using it to investigate and analyze the impact of active methodologies on student learning.

Key words: *active methodologies, cooperative learning, CLIL, PBL, gamification, teaching English as a foreign language, bilingualism, ICT.*

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
1.1. Propósito del TFM	6
1.2. Justificación	6
1.3. Objetivos.....	7
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	8
2.1. Contextualización del paso de la metodología tradicional de enseñanza a las metodologías activas.....	8
2.2. Investigación sobre las metodologías activas implementadas en el proyecto <i>Let's have a funny learning!</i>	11
2.2.1. Uso de las TIC	11
2.2.2. Gamificación	12
2.2.3. Aprendizaje Basado en Proyectos	13
2.2.4. Aprendizaje cooperativo.....	14
2.2.5. AICLE	16
2.3. Justificación didáctica y pedagógica del uso de estas metodologías activas ...	17
2.4. Relación del currículo con el uso de metodologías activas en la E.S.O.	19
2.5. Enfoque metodológico y didáctico en la enseñanza del inglés como lengua extranjera en la enseñanza bilingüe.	21
3. PROYECTO DE INNOVACIÓN: <i>LETS HAVE A FUNNY LEARNING!</i>	23
3.1. Introducción	23
3.2. Objetivos del proyecto <i>Let's have a funny learning!</i>	24
3.3. Contenidos específicos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.....	24
3.4. Contexto educativo	28
3.5. Antecedentes al proyecto (U.D. con metodología tradicional).....	30
3.6. Descripción, análisis/evaluación y aplicación didáctica los recursos utilizados: <i>Kahoot</i> y pósters científicos	32
3.7. Proceso de creación, implementación y coordinación del proyecto	37
3.8. Temporalización	39
3.9. Producto final.....	40

3.10.	Metodología	41
3.11.	Enfoque competencial	42
3.12.	Agrupamiento de los alumnos y organización del aula.....	45
3.13.	Recursos y materiales.....	46
3.14.	Tabla resumen de las sesiones realizadas.....	47
3.15.	Desarrollo de la secuencia didáctica	48
3.16.	Evaluación.....	60
4.	EVALUACIÓN DEL PROYECTO <i>LET'S HAVE A FUNNY LEARNING!</i>	64
4.1.	Procedimiento e instrumentos de evaluación del proyecto.....	64
4.2.	Valoración y grado de satisfacción	65
4.2.1.	Del alumnado.....	65
4.2.2.	Del profesorado	66
4.2.3.	Autoevaluación.....	67
4.3.	Impacto de las metodologías utilizadas en el aprendizaje del alumnado.....	67
5.	CONCLUSIONES	69
6.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	73
7.	ANEXOS.....	77

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Propósito del TFM

El principal propósito del presente trabajo es el de llevar a cabo una innovación educativa en el campo de la enseñanza del inglés como lengua extranjera mediante el uso y la implementación de las denominadas metodologías activas, entre las que se destaca el uso de la gamificación, aprendizaje cooperativo, AICLE, Aprendizaje Basado en Proyectos y uso de las TIC; todo ello contextualizado en la etapa educativa de la E.S.O. de un instituto público, específicamente en una clase de 1º de la E.S.O bilingüe.

De esta forma, mediante el presente trabajo también se pretende observar, estudiar y relacionar el impacto de dichas metodologías en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje (E-A) de los alumnos; analizando y comparando las mismas con la metodología tradicional de enseñanza basada en la transmisión de conocimientos entre el profesor (fuente de conocimiento) y el estudiante (receptor pasivo de información). Para ello, se realizará una investigación sobre las metodologías activas enfocada a todos los aspectos relacionados con el proyecto de innovación en el que se fundamenta este trabajo.

En definitiva, este Trabajo Fin de Master se basa en la implementación y estudio de una experiencia de innovación educativa en la disciplina de la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Asimismo, el presente trabajo también incluye una investigación y un análisis comparativo entre la información y resultados obtenidos a través de la implementación del proyecto *Let's have a funny learning!* y diferentes estudios de investigación científica cuyo objeto de estudio sean las metodologías activas y su impacto en el aprendizaje del alumnado al ser implementadas en el aula.

1.2. Justificación

Actualmente, debido a la rápida evolución tecnológica y social que se está dando como consecuencia del inmenso desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, entre otros factores, la educación, a nivel general, está sufriendo una evolución trepidante para poder adaptarse y dar respuesta de manera adecuada y satisfactoria a dichos cambios, ya que es la educación la que debe adecuarse a la sociedad y a sus demandas y no al revés.

En relación a esa evolución, existe una preocupación muy extendida en el entorno educativo tanto sobre la creciente falta de motivación en el alumnado, como del incremento de las conductas disruptivas y un importante fracaso y/o abandono escolar.

En este sentido, existen corrientes de innovación educativa que tratan de adaptar y modificar la actividad y estrategias docentes a las demandas actuales del alumnado; de cara a mejorar la motivación del mismo hacía el aprendizaje y consecuentemente mejorar su conducta en el aula, reduciéndose así el fracaso y/o abandono escolar.

Dentro de dichas corrientes de innovación educativa, se pueden encontrar las metodologías activas; siendo estas la temática central en torno a la cual gira el presente trabajo.

Por todo ello, se consideró que la asignatura del Prácticum del presente máster suponía una gran oportunidad para realizar e implementar un proyecto de innovación educativa de forma práctica en un contexto real y analizar los resultados del uso de estas metodologías; de cara a aprovechar esta experiencia para observar el impacto de dichas metodologías en el aprendizaje del alumnado, en comparación con otra U.D. marcada por el uso de una metodología tradicional de enseñanza y varios estudios científicos relacionados con ambas metodologías.

1.3. Objetivos

Este Trabajo Fin de Master tiene los siguientes objetivos:

- Analizar una experiencia real de innovación educativa en la disciplina del inglés como lengua extranjera.
- Examinar el impacto del uso de las metodologías activas en el alumnado.
- Comparar las metodologías activas con la metodología tradicional.
- Comprobar si el uso de metodologías activas en el aula mejora del rendimiento académico del alumnado.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Contextualización del paso de la metodología tradicional de enseñanza a las metodologías activas

Las metodologías activas aluden a todas aquellas formas particulares de conducir las clases que tienen por objetivo principal involucrar a los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, entendiéndose este proceso como un proceso personal de construcción de las propias estructuras de pensamiento por asimilación de los nuevos conocimientos a las estructuras de pensamiento previas o por acomodación de las mismas. En resumen, las metodologías activas son los métodos, técnicas y estrategias que utiliza el profesor para convertir el proceso de enseñanza en actividades que fomenten la participación activa del estudiante y lleven al aprendizaje (López Noguero, 2005).

Según Marcelo (2001), la práctica pedagógica que podemos denominar tradicional, ha consistido generalmente en la actividad planificada y desarrollada por parte de un profesor especialista en una determinada área curricular, quien posee una serie de conocimientos didácticos con relación a cómo transmitir su saber al estudiante, como receptor pasivo de conocimientos.

De esta forma, la metodología de enseñanza tradicional, concibe al estudiante como un elemento “pasivo” en el proceso de enseñanza aprendizaje, siendo el mismo un mero receptor de la información transmitida por el profesor, como protagonista de dicho proceso. De esta manera, en esta metodología prima el aprendizaje por memorización, en un contexto educativo muy poco flexible basado, por lo general, en el libro de texto como único recurso didáctico, razón por la que las actividades realizadas no suelen involucrar al alumno de manera activa como protagonista de su propio aprendizaje; resultando todo ello en la adquisición de aprendizajes no significativos.

En contraposición con la práctica pedagógica anteriormente mencionada, Yábar (2000) concibe la práctica pedagógica actual basada en metodologías activas como toda orientación que, dada en el momento oportuno, permite al alumnado seguir progresando en su proceso de aprendizaje; utilizando todos los medios disponibles para favorecer y orientar ese proceso, sin renunciar a priori a ninguno de ellos.

El modelo educativo planteado en la actualidad, obliga al sistema educativo a un replanteamiento metodológico, siendo éste una de las problemáticas más indagadas en estos últimos años. Un ejemplo de ello es la obra de De Miguel (2005), que trata sobre las modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias orientadas a promover un cambio metodológico en el Espacio Europeo de Educación (EEE). Asimismo, este autor, en consonancia con la concepción educativa de otros autores españoles, tiene la percepción de que todos los planteamientos metodológicos deben dar el protagonismo a los alumnos, enfatizando el aprendizaje en una posición central y privilegiada frente al proceso de enseñanza.

López Noguero (2005), en referencia a las nuevas necesidades sociales a las que actualmente debe dar respuesta la educación, como hecho humano por excelencia; resalta la necesidad de basarse en un nuevo concepto pedagógico que conduzca a cada alumno a descubrir, despertar e incrementar sus posibilidades creativas, ya que las necesidades sociales de las décadas pasadas son totalmente diferentes de las actuales.

Asimismo, Planas (2007) recapacita en su libro sobre la idea de que en el contexto educativo actual, parece evidente que el profesor ha dejado de ser la única fuente de información y de conocimiento, por lo que, consecuentemente, su papel principal también ha dejado de ser el de mero transmisor. De esta forma, ante el cambio de paradigma al que se enfrentan los profesionales de la enseñanza, el reto emergente al que debe hacer frente el profesorado es el de proporcionar al alumnado ambientes de aprendizaje ricos y actuar como orientador y facilitador en los procesos de aprendizaje.

Este contexto se explica a través del acceso de los alumnos a la información proporcionada eminentemente por las Tecnologías de la Información y la Comunicación; realizando los alumnos a través de estas un aprendizaje informal. En este nuevo contexto, los alumnos deben disponer de la capacidad de aprender de manera independiente, para realizar un aprendizaje a lo largo de la vida; siendo necesario educarles y formarles en las competencias que les permita gestionar en el futuro su propio proceso de aprendizaje independiente. Para esta labor, es esencial que el profesorado tome un papel de gestor de la información para mostrar a los alumnos a través de actividades en las que ellos sean los protagonistas como gestionar, abordar y seleccionar la información que les rodea; resultando para este aprendizaje insuficiente el papel del profesor como mero transmisor de conocimientos, ya que son los alumnos los

que deben construir un conocimiento útil y aplicable a lo largo de sus vidas, no simplemente recibir y memorizar información transmitida por el profesor.

En la actualidad, en la enseñanza secundaria, se sigue avanzando en la transformación de un sistema educativo que está basado en la “enseñanza” hacia otro sistema diferente basado en el “aprendizaje”; debiendo ser este un proceso de mejora interactivo que se sustenta en tres principios:

- ✓ Mayor protagonismo y autonomía del estudiante en el proceso de E-A.
- ✓ Utilización de metodologías más activas: trabajo cooperativo, inclusión de las TIC, gamificación, Aprendizaje Basado en Proyectos, etc.
- ✓ Cambio en el rol del profesorado: de transmisor de conocimientos a agente creador de entornos de aprendizaje que resulten estimulantes para el alumnado.

De esta forma, según Fernández (2009), se trata de promover un modelo de aprendizaje caracterizado por:

- Centrarse en el aprendizaje, lo que exige pasar del enseñar al aprender; enseñando principalmente a aprender a aprender a lo largo de la vida.
- Estar centrado en el aprendizaje autónomo del estudiante tutorizado por los profesores.
- Centrarse en los resultados de aprendizaje, expresados en términos tanto de competencias específicas como genéricas.
- Enfocar el proceso de E-A como un trabajo cooperativo entre profesores y alumnos.
- Exigir una nueva definición de las actividades de E-A.
- Proponer una nueva organización del aprendizaje: modularidad y espacios curriculares multi y transdisciplinarios, al servicio del proyecto educativo global.
- Utilizar la evaluación de manera estratégica e integrada con las actividades de aprendizaje y enseñanza; debiendo producirse una revisión de la evaluación final y una revalorización de la evaluación continua-formativa.
- Importancia de las TIC y sus posibilidades para desarrollar nuevos modos de aprender.

Esta nueva concepción conlleva una profunda renovación pedagógica que exige el conocimiento y dominio de nuevas metodologías por parte del profesorado (León et al., 2010).

2.2. Investigación sobre las metodologías activas implementadas en el proyecto *Let's have a funny learning!*

2.2.1. Uso de las TIC

En la sociedad actual, la presencia y uso de las TIC está presente en todos los sectores de la sociedad, incluido el educativo. De esta forma, la educación, al tener que dar respuesta a la realidad social que rodea el proceso de enseñanza-aprendizaje, debe hacer uso de las TIC en dicho proceso, para formar al alumnado en su correcto manejo, ya que como esgrime Coca (2012), la confluencia de las TIC y una serie de circunstancias culturales determinadas favorables a los avances tecnológicos, ha supuesto que haya un gran crecimiento y evolución de un nuevo espacio social, denominado como el espacio digital.

En consecuencia, se podría afirmar que las Tecnologías de la Información y la Comunicación están transformando tanto la sociedad como la educación; viéndose la misma revolucionada en sus diferentes niveles educativos, modalidades y ámbitos (Aguaded et al, 2010).

En esta misma línea, Parra (2012) afirma que la escuela es uno de los lugares donde la tecnología más ha influenciado; repercutiendo esto a su vez en el oficio del profesor y condicionándolo, llegando a formar parte del día a día escolar.

Cabero (2007), enumera algunas de las ventajas más significativas que ofrecen las TIC a la hora de trabajar en el aula, como por ejemplo:

- Disponer de una mayor oferta para acceder a información.
- Posibilidad de crear entornos más flexibles para el aprendizaje.
- Tener más posibilidades de comunicación entre profesores y alumnos.
- Promoción tanto del aprendizaje individual como del cooperativo.

De esta forma, Cabero opina que al introducirse las TIC en el aula se está rompiendo inevitablemente con escenarios educativos clásicos y limitados; promoviéndose la formación permanente de los estudiantes (p. 7).

Asimismo, Suárez y Custodio (2014), corroboran el pensamiento de Cabero sobre introducir las TIC en el aula, como aspecto relevante en la vida del ser humano en la sociedad actual, es decir, en un nuevo ambiente de aprendizaje en el que el alumno ha de ser el protagonista de su propio aprendizaje.

2.2.2. Gamificación

La gamificación consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas (Zichermann y Cunningham, 2011).

Según Vassileva (2012), en la gamificación se usan elementos de juegos, como pueden ser los incentivos, ganancias, o puntos, de cara a obtener de esta manera la conducta deseada. Desde que nacemos, estamos acostumbrados a llevar a cabo una determinada actitud con el fin de conseguir un determinado bien, es decir, una ganancia o beneficio. De esta forma, mediante la gamificación, se crea un sistema adecuado para que los estudiantes tengan una conducta concreta; obteniéndose el comportamiento que se busca.

De esta forma, la gamificación educativa pretende mejorar la motivación y aumentar la participación del alumnado. En relación a esta idea, Gallego, Molina y Llorens (2014) afirman que “gamificar es plantear un proceso de cualquier índole como si fuera un juego. Los participantes son jugadores y como tales son el centro del juego [...] y deben divertirse mientras consiguen los objetivos propios del proceso gamificado” (p.2).

En relación a la aplicación *Kahoot*, que es la aplicación TIC utilizada como principal elemento gamificador en el proyecto *Let's have a funny learning!*; se puede definir al mismo como un juego digital; lo que, según Frasca (2001), se puede definir como “cualquier tipo de software de entretenimiento basado en computadora [...] usando cualquier plataforma electrónica como computadoras o consolas y que involucra a uno o varios jugadores en un ambiente físico o de red” (p. 4).

En este sentido, como se ha descrito con anterioridad, la gamificación en el campo de la educación incorpora elementos del diseño del juego para aprovecharlos en el contexto educativo; lo implica tomar algunos de sus principios y no solo basarse en la utilización de juegos. De esta forma, se deben adquirir mecánicas tales como los puntos

o incentivos, la retroalimentación inmediata, el reconocimiento, la libertad de equivocarse, etc., de cara a enriquecer los experiencia de aprendizaje (Kim, 2015).

De esta forma, se puede concluir por lo planteado tanto por Kim como por Gallego et al., que la gamificación funciona como una estrategia didáctica activa motivacional en el proceso de E-A con la finalidad de provocar comportamientos específicos en el estudiante dentro de una situación de aprendizaje que le resulte atractiva; generando consecuentemente un compromiso con dicha actividad y logrando como resultado un aprendizaje significativo a través de experiencias positivas planificadas por el profesor, que en definitiva, es quien se encarga de crear dichas situaciones de aprendizaje para sus alumnos.

2.2.3. Aprendizaje Basado en Proyectos

En la actualidad, las metodologías activas están cada vez más demandadas en todas y cada una de las etapas educativas que conforman el sistema educativo, este es el caso del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP); metodología activa que cada vez es más implementada en la etapa educativa de la E.S.O., especialmente en la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

De esta manera, Cross (1978), en relación al ABP, afirma que “cuando los estudiantes aprenden de forma activa, aprenden más que cuando son receptores pasivos de la enseñanza” (p. 4).

En este sentido, el ABP tiene como objetivo principal proporcionar al alumnado tanto una verdadera motivación como las herramientas idóneas para que sea el propio estudiante el que desee crear nuevos conocimientos, lo que a su vez, remarca la base de esta metodología en concordancia con ideas pertenecientes al constructivismo relacionadas con el trabajo cooperativo; la competencia de “aprender a aprender” y el alumno como protagonista de su proceso de aprendizaje, como señala Montoya (2009).

En consecuencia, la utilización de una metodología ABP en el aula reporta, según González, Martín, Souza, Martín y López (2006) los siguientes beneficios en los estudiantes:

- Una mejora del trabajo en grupo, favoreciendo la comunicación, el reparto de tareas, el consenso de ideas expuestas y en consecuencia su reflexión

sobre estas; favoreciéndose el manejo de actividades sociales y la consecuente asertividad.

- El alumno se convierte en el protagonista del desarrollo de su aprendizaje, a través de un cambio de roles profesor-alumno en el que el profesor actúa como guía y orientador del proceso.
- Construcción final de un aprendizaje significativo y una mayor satisfacción personal al contar con el respaldo, ayuda e ideas del grupo de trabajo a la hora de llevar a cabo las tareas, proyectos y/o retos a realizar.

Por todo lo expuesto anteriormente y tal y como indican Rekalde y García (2015), el ABP ha ido ganando reconocimiento hasta llegar a convertirse en una de las metodologías activas más utilizadas en los sistemas educativos actuales para aquellos profesionales que han dado el paso hacia esa forma de entender la educación y la docencia; lo que conlleva la construcción del conocimiento a través de la interacción con la realidad (p. 219).

2.2.4. Aprendizaje cooperativo

En palabras de Kagan (1994), el aprendizaje cooperativo (AC) “se refiere a una serie de estrategias instruccionales que incluyen la interacción cooperativa de estudiante a estudiante sobre algún tema, como una parte integral del proceso de aprendizaje”. Por lo que se puede afirmar que esta metodología está cimentada en la teoría del constructivismo; la cual otorga a los estudiantes un papel fundamental como actores principales de su proceso de aprendizaje.

Asimismo, completando la conceptualización realizada por Kagan expuesta anteriormente, Johnson y Johnson (1991), ponen de relieve que el aprendizaje cooperativo “es el uso instructivo de grupos pequeños para que los estudiantes trabajen juntos y aprovechen al máximo el aprendizaje propio y el que se produce en la interrelación”. Para estos autores, la cooperación significa e implica trabajar juntos para lograr unos objetivos comunes; destacando también que en la realización de actividades de carácter cooperativo, los alumnos deben buscar resultados que sean beneficiosos tanto para ellos como para los otros miembros del grupo al que pertenecen.

Una vez se ha delimitado de manera más precisa lo que es y lo que implica el aprendizaje cooperativo, se procede a realizar una diferenciación entre este y el

aprendizaje colaborativo, ya que pese a ser usado muchas veces como sinónimos, no son iguales. De hecho, Zañartu (2000) afirma en su obra que la diferencia fundamental entre ambos reside en el hecho de que mientras que el aprendizaje cooperativo requiere de una gran estructuración por parte su implementación en diferentes actividades, el aprendizaje colaborativo necesita muy poca organización por parte del docente.

Prosiguiendo con otra diferencia elemental entre aprendizaje cooperativo y colaborativo, en palabras de Panitz (2001), en el aprendizaje cooperativo es el propio profesor el que diseña y mantiene el control en la estructura de interacciones y de resultados que se han de obtener, mientras que en el aprendizaje colaborativo son los alumnos los encargados de hacerlo. De esta forma, se puede elegir un tipo de metodología u otra dependiendo de la tarea, ya que puede que para algunas ocasiones determinadas nos interese tener un mayor o un menor control sobre las interacciones que se dan entre los alumnos mientras trabajan; siendo ambos aprendizajes igualmente beneficiosos para el alumnado, especialmente en lo referente a la competencia interpersonal y a la inteligencia emocional.

Benito y Cruz (2005) realzan que usar la metodología del aprendizaje cooperativo en el aula tiene los siguientes beneficios sobre los estudiantes:

- Se desarrollan habilidades interpersonales y de trabajo en equipo.
- Se desarrollan habilidades intelectuales de alto nivel.
- Responsabilidad, flexibilidad y autoestima.
- Trabajo de todos: cada alumno tiene una parte de responsabilidad (roles) de cara a otros compañeros, tanto dentro como fuera del aula.
- Se desarrollan habilidades interpersonales: expresar acuerdos y desacuerdos, resolver conflictos, mostrar respeto, trabajar conjuntamente, etc.
- Se genera motivación y entusiasmo.
- Se promueve un aprendizaje profundo y no uno memorístico o superficial.

Por último, se considera relevante poner de relieve que a través del meta-análisis realizado sobre los efectos del aprendizaje cooperativo por Goikoetxea y Pascual (2002), se concluye que “los métodos de AC tienen efectos positivos en el rendimiento académico (y en otras variables como la productividad y las actitudes hacia el aprendizaje) en comparación con otros métodos de enseñanza tradicionales”. De igual

manera, el estudio también determinaba que el aprendizaje cooperativo favorece las relaciones sociales entre los estudiantes y atiende a la diversidad.

2.2.5. AICLE

En relación a esta metodología, Marsh (1994) realiza la siguiente definición: “AICLE hace referencia a las situaciones en las que las materias o parte de las materias se enseñan a través de una lengua extranjera con un objetivo doble, el aprendizaje de contenidos y el aprendizaje simultáneo de una lengua extranjera”. Para este autor, la utilización de esta metodología supone un proceso de E-A que implica la utilización de la L2 como lengua vehicular de enseñanza de contenidos curriculares en el aula y, al mismo tiempo, desarrollar la competencia lingüística en la lengua extranjera en la que se está trabajando.

Como cualquier metodología, el enfoque AICLE no solo tiene defensores, sino también detractores. En este sentido, los partidarios de este enfoque educativo consideran evidentes los beneficios que esta metodología supone para el alumnado, tanto a nivel de adquisición de contenidos como lingüístico.

Las razones que esgrimen los defensores de este enfoque para razonar los beneficios que la presente metodología puede tener como impacto sobre el alumnado se basan en la manera más natural de tratar los conceptos y la lengua extranjera; ayudando el método AICLE a desarrollar las habilidades comunicativas de la L2 en cuestión. Además, este enfoque ofrece nuevas expectativas en los procesos de enseñanza aprendizaje de idiomas, puesto que, además de potenciar las habilidades lingüísticas, el alumno llega a tener un mejor manejo de la lengua extranjera; haciendo todo ello que el estudiante se implique más, viéndose su motivación hacia el aprendizaje de la L2 potenciada (Pavesi, Bertocchi, Hofmannová y Kazianka, 2001).

De cara a fundamentar los beneficios teóricos de esta metodología sobre los alumnos en estudios científicos más específicos, se dio con la investigación realizada por Jiménez Catalán, Zarobe y Iragui (2006); la cual evidencia, señala y concluye que los estudiantes que han seguido un proceso de enseñanza aprendizaje de la lengua extranjera basado en la metodología AICLE, muestran tanto mejores resultados en pruebas receptivas de comprensión lectora como en pruebas globales, así como también demuestran una mayor riqueza léxica y sofisticación a la hora de utilizar la L2 en

comparación con aquellos alumnos que han seguido un aprendizaje del inglés como lengua extranjera sin un enfoque AICLE, es decir, siguiendo un enfoque tradicional de enseñanza del inglés no basado en métodos integrados de aprendizaje de la L2.

2.3. Justificación didáctica y pedagógica del uso de estas metodologías activas

De un modo genérico, diríamos que no hay métodos buenos o malos, sino que dependiendo de la finalidad que pretendamos y de las condiciones concretas del proceso educativo, escogeremos uno u otro. Lo que debemos tener en cuenta para la elección es, fundamentalmente, como señala March (2006), el fin u objetivos que persigamos. Es decir, la acción educativa debe ser coherente con los objetivos planteados.

Asimismo, Planas (2007) afirma que el hecho de incorporar metodologías activas y cooperativas en el proceso de E-A tiene como finalidad principal proporcionar a los estudiantes una experiencia de aprendizaje de calidad, es decir, que implique activamente al alumnado para que este realice un esfuerzo tanto significativo como relevante; potenciándose su capacidad de aprendizaje al resultar un proceso estimulante y satisfactorio.

En este sentido, como apuntan Scardamalia y Bereiter (1992):

Los estudiantes necesitan aprender profundamente y aprender cómo aprender, cómo formular preguntas y seguir líneas de investigación, de tal forma que ellos puedan construir su propio conocimiento a partir de lo que conocen. El conocimiento propio que es discutido en grupo, motiva la construcción de nuevo conocimiento. (p. 24)

Pero, para que el alumnado aprenda de esta manera, es esencial que el enfoque metodológico que el profesor implemente permita al alumno experimentar de forma activa y vivencial como construir su propio conocimiento, lo que no se consigue utilizando la metodología de enseñanza tradicional, en la cual el alumno es un receptor pasivo de información.

De esta forma, como se ha mencionado anteriormente, la inclusión de metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje proporciona a los alumnos experiencias de aprendizaje en las que ellos son los protagonistas activos de su proceso

de aprendizaje; promoviendo en consecuencia dichas metodologías tanto aprendizajes significativos como la competencia de aprender a aprender, al involucrar las mismas al alumnado de manera directa, a diferencia de la metodología de enseñanza tradicional.

En este sentido, Ferreiro (2006) considera que “el alumno es un sujeto activo procesador de información, que posee competencia cognitiva para aprender y solucionar problemas” (p. 36).

Así pues, sobre la concepción sostenida por Ferreiro sobre el estudiante como sujeto activo competente para aprender y solucionar problemas, resulta necesario recapacitar sobre la necesidad existente de que el profesorado ofrezca una serie de retos cognitivos al alumnado que le requieran un esfuerzo de cara a alcanzar un desarrollo integral; para lo que necesita hacer uso de una serie de metodologías que promuevan este tipo de situaciones en las que el alumno debe resolver una serie de problemas para evolucionar en su aprendizaje y aprender cada vez de manera más autónoma, lo que no se puede conseguir mediante el uso del libro como único recurso didáctico y la transmisión pasiva de conocimientos como metodología para ello.

Al igual que para Ferreiro, también para Hernández (2002) “el alumno es un sujeto activo procesador de información, que posee competencia cognitiva para aprender y solucionar problemas; dicha competencia, a su vez, debe ser considerada y desarrollada usando nuevos aprendizajes y habilidades estratégicas”. (p. 28).

Por todo ello, la utilización e implementación de metodologías activas en el aula se consideran cada vez más esenciales, puesto que como se ha podido observar en la presente investigación, la metodología de enseñanza tradicional no requiere del alumnado ese constructivismo activo de su propio aprendizaje, que es lo la sociedad de hoy en día les requiere. Carretero (1997), en este sentido, afirma que “el aprendizaje no es un sencillo asunto de transmisión y acumulación de conocimientos, sino “un proceso activo” por parte del alumno que ensambla, extiende, restaura e interpreta, y por lo tanto “construye” conocimientos partiendo de sus experiencia e integrándola con la información que recibe” (p. 32).

2.4. Relación del currículo con el uso de metodologías activas en la E.S.O.

En el presente apartado se procede a estudiar la relación que guarda la ley educativa actual que regula la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla y León con el uso de metodologías activas en dicha etapa. Para dicho propósito, se utilizará como documento de referencia la *ORDEN EDU/362/2015, de 4 de mayo, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León*.

De esta manera, en el artículo 8 de dicha Orden, referida a los principios metodológicos por la administración para la etapa de la E.S.O., se puede encontrar lo siguiente:

La metodología didáctica será fundamentalmente activa y participativa, favoreciendo el trabajo individual y cooperativo del alumnado, así como el logro de los objetivos y competencias correspondientes. (p. 32056)

Asimismo, bastante relacionado con el uso de metodologías activas, se encuentra la siguiente referencia a la inclusión de las TIC en la acción docente y pedagógica:

La integración y el uso de las tecnologías de la información y la comunicación se promoverá como recurso metodológico eficaz para llevar a cabo las tareas de enseñanza y aprendizaje. (p. 32056)

En este sentido, resulta obvia la relación del currículo con el uso de metodologías activas en la etapa educativa de la E.S.O.; lo que se entiende a través del estudio de las indicaciones en lo referente al uso de metodologías de carácter activo que la administración explicita a través del currículo.

De esta manera, el currículo establece que la metodología que se use en la E.S.O. ha de ser activa y participativa, de cara a potenciar en el alumnado el aprendizaje por competencias; estando todo ello relacionado con el aprender a aprender por sí mismos, el trabajo cooperativo, la búsqueda selectiva de información y la inclusión de las TIC en estas metodologías.

Siguiendo la misma línea, el currículo también estipula que las metodologías activas han de sustentarse en estructuras de aprendizaje cooperativo, para que los

estudiantes, a través de la resolución conjunta de tareas, puedan construir sus propios conocimientos y avanzar en sus procesos de enseñanza-aprendizaje.

En relación a la implementación de estas metodologías activas, el rol del profesor resulta fundamental, como se puede apreciar en lo dispuesto en la Orden que se está analizando, la cual estipula que el profesor debe diseñar secuencias de aprendizaje integradas que planteen un reto y una motivación para el alumnado; debiendo planificar tareas y actividades que estimulen eminentemente el interés y el hábito de la expresión oral y la comunicación.

En lo referente a las recomendaciones metodológicas para la asignatura de inglés como lengua extranjera, el currículo estipula lo siguiente:

El primer y principal criterio metodológico es impartir las clases en la lengua extranjera, evitando recurrir a la lengua materna; de esta forma se pone al alumno en contacto directo con la lengua extranjera favoreciendo el desarrollo de sus competencias comunicativas. La motivación es un factor importantísimo en el aprendizaje de una lengua extranjera; la participación efectiva del alumnado en intercambios comunicativos reales, superando la timidez, ayudará a esta motivación a la vez que permitirá, en su caso, adquirir los contenidos socioculturales y de civilización del país referente del idioma. (p. 32233)

Como se puede apreciar, de forma tanto explícita como implícita, el currículo incita al uso de metodologías activas para proporcionar situaciones de aprendizaje ricas y variadas en las cuales los alumnos trabajen de manera cooperativa aplicando la L2 de manera integrada, lo que coincide tanto con los principios de la metodología AICLE como del aprendizaje cooperativo; en los que predomina tanto la cooperación y la comunicación en la L2 como el aprendizaje de contenidos mediante el uso aplicado de la lengua extranjera; viéndose todo ello potenciado en las secciones bilingües.

De hecho, también se especifica la importancia del uso de las TIC para el aprendizaje de la lengua extranjera, de cara a que el alumnado tenga acceso a numerosos recursos materiales, visuales, gráficos y sonoros en la L2 de una forma precisa y rápida.

2.5. Enfoque metodológico y didáctico en la enseñanza del inglés como lengua extranjera en la enseñanza bilingüe.

Se debe tener en cuenta que tanto en la Educación Secundaria Obligatoria, al igual que en la Educación Primaria en nuestro país, el planteamiento didáctico con el que se aborda el bilingüismo es el mismo. De esta manera, se puede comprobar, a través de lo que estipula el Decreto que se muestra a continuación, dirigido a la regulación de la Educación primaria, la importancia del bilingüismo a día de hoy en nuestro sistema educativo, ya desde las etapas previas a la E.S.O.:

Decreto 40/07, de 3 de mayo, de la Comunidad Autónoma de Castilla y León, define un objetivo curricular claro y conciso: “Adquirir, en al menos una lengua extranjera, la competencia comunicativa básica que permita a los alumnos expresarse y comprender mensajes simples y actuar de forma autónoma en situaciones diarias”

De esta manera, en nuestra comunidad autónoma, Castilla y León, la concepción pedagógica que se aborda desde los programas bilingües se corresponde con la metodología AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lengua). Este modelo se basa en la utilización de una segunda durante el proceso de aprendizaje de conocimientos y contenidos; usando los estudiantes la L2 como la lengua vehicular en el proceso de enseñanza aprendizaje. Este modelo de uso aplicado y práctico de la lengua ha supuesto un cambio en la concepción de la enseñanza de las lenguas extranjeras que predominaba anteriormente en nuestra comunidad autónoma.

Lorenzo, Trujillo y Vez (2011), en relación con lo anteriormente, afirman que “la integración de la L2 y contenido académico ha de entenderse como una unión inseparable. El alumno piensa con la lengua, con la lengua reflexiona sobre la experiencia y llega a la adquisición del conocimiento”. A través de esta afirmación, se pueden entender los beneficios que ocasiona este tipo de enfoque metodológico a la hora de abordar la enseñanza del inglés como lengua extranjera; siendo esta una forma de que los alumnos, mediante el uso integrado y aplicado de la L2, desarrollen otros procesos cognitivos además de los relacionados con la propia adquisición de la lengua.

Por todo ello, en relación con lo descrito en el punto anterior, se ha creído conveniente la introducción de un enfoque AICLE en el proyecto *Let's have a funny learning!*, ya que se ha implementado en una clase bilingüe que ya saben lo que es

trabajar este tipo de metodología en otras materias, por lo que se sabía que no les costaría mucho acostumbrarse a este tipo de método.

Asimismo, este uso integrado de la L2, tiene como resultado que los alumnos aprendan simultáneamente y de manera integrada tanto el contenido que estudian de manera explícita como la lengua extranjera, esta última de forma implícita, “al hacer que el aprendizaje del idioma sea un medio y no un fin, ésta tiene una utilidad directa, segura e inmediata” (Madinabeitia, 2011).

Por último, se considera relevante destacar a continuación los principios básicos por los que se ve caracterizado en enfoque AICLE, según Gutierrez, Beltrán, y Durán, (2010):

- La lengua se usa para aprender al mismo tiempo que para comunicarse.
- La materia o temática que se estudia es la que determina el tipo de lenguaje que el estudiante necesita aprender.
- En el uso comunicativo de la lengua, se le otorga una mayor importancia a la fluidez.
- La evaluación se ha de basar tanto en la competencia lingüística como en la adquisición de contenidos (p. 12).

3. PROYECTO DE INNOVACIÓN: *LETS HAVE A FUNNY LEARNING!*

3.1. Introducción

Mediante la creación e implementación del proyecto *Let's have a funny learning!*, se procurará que el alumnado se beneficie y disfrute de la novedosa e innovadora experiencia que supone el uso de metodologías activas por parte del profesor en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Igualmente, se utilizarán una serie de recursos digitales y una metodología de trabajo que puede resultar útil para satisfacer la curiosidad de los profesionales de la enseñanza que participen, colaboren o visualicen las técnicas y actividades llevadas a cabo durante la puesta en práctica del presente proyecto.

De esta manera, ha sido necesaria una concienzuda búsqueda de recursos de carácter lúdico y tecnológico para poder realizar tareas eminentemente cooperativas en el aula. Así pues, tras una larga indagación de aplicaciones TIC, recursos y tareas que permitiesen trabajar el inglés de manera integrada en la propia tarea, se decidió, teniendo en cuenta las características y posibilidades particulares que ofrecía tanto el instituto, como el aula y la profesora, utilizar los siguientes recursos:

✓ *Kahoot*

Kahoot es una aplicación TIC que se ha seleccionado por su gran poder gamificador, ya que es una aplicación que permite que una gran cantidad de alumnos, de manera individual o grupal, puedan jugar en tiempo real a diferentes modalidades de juego de dicha aplicación; las cuales suelen consistir en la selección de la respuesta adecuada ante diferentes preguntas, interrogantes, acertijos, etc.

✓ Pósteres científicos

El poster científico es una herramienta que se ha utilizado de cara a poder realizar actividades íntegramente cooperativas, ya que para esta labor era indispensable el trabajo cooperativo de los alumnos. Asimismo, la realización de un poster científico conlleva tener que resumir, de forma accesible, física y conceptualizada, los procesos y resultados de la investigación realizada; teniendo que exponer finalmente sus productos al resto de compañeros.

3.2. Objetivos del proyecto *Let's have a funny learning!*

- Saber utilizar de manera autosuficiente y responsable la herramienta TIC *Kahoot*.
- Desarrollar el inglés como lengua extranjera (*Past Simple, integrated content and vocabulary, regular and irregular verbs, time expressions, etc.*).
- Motivar al alumnado respecto del proceso de E-A del inglés como lengua extranjera a través de las metodologías activas y las tareas implementadas.
- Aprender sobre la vida de diversos personajes históricos mediante la elaboración de pósters científicos a través de la metodología AICLE.

3.3. Contenidos específicos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables

A continuación, se procede a detallar los contenidos específicos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables para el 1º curso de la E.S.O. en la asignatura de inglés como lengua extranjera relacionados con el proyecto *Let's have a funny learning!*, utilizándose para ello como referencia la *ORDEN EDU/362/2015, de 4 de mayo, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León*.

- Contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables:

INGLÉS (1º CURSO)		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1. Comprensión de textos orales		
Estrategias de comprensión: Movilización de información previa sobre tipo de tarea y tema. Identificación del tipo textual, adaptando la comprensión al mismo. Distinción de tipos de comprensión (sentido general,	Identificar la información esencial, los puntos principales y los detalles más relevantes en textos orales breves y bien estructurados, transmitidos de viva voz o por medios técnicos y articulados a velocidad lenta, en un registro informal o neutro, y que versen sobre asuntos cotidianos en situaciones habituales o	Capta los puntos principales y detalles relevantes de indicaciones, anuncios, mensajes y comunicados breves, sencillos y articulados de manera lenta y clara. Distingue, con el apoyo de la imagen, las ideas principales e

<p>información esencial, puntos principales, detalles relevantes).</p> <p>Estructuras sintáctico-discursivas*.</p> <p>Patrones sonoros, acentuales, rítmicos y de entonación básicos. Identificación de algunos símbolos fonéticos con el reconocimiento de fonemas de uso frecuente. Reconocimiento de patrones básicos de ritmo, entonación y acentuación de palabras y frases.</p>	<p>sobre temas generales o del propio campo de interés en los ámbitos personal, público o educativo.</p> <p>Conocer y saber aplicar las estrategias más adecuadas para la comprensión del sentido general, la información esencial, los puntos e ideas principales o los detalles relevantes del texto.</p> <p>Discriminar patrones sonoros, acentuales, rítmicos y de entonación de uso común.</p>	<p>información relevante en presentaciones sobre temas educativos o de su interés (p. e., sobre un tema curricular, o una charla para organizar el trabajo en equipo).</p>
<p>Bloque 2. Producción de textos orales: expresión e interacción</p>		
<p>Estrategias de producción:</p> <p>Planificación</p> <p>Concebir el mensaje con claridad, distinguiendo su idea o ideas principales y su estructura básica. Adecuar el texto al destinatario y contexto y canal, aplicando el registro y la estructura de discurso adecuados a cada caso.</p> <p>Ejecución</p> <p>Expresar el mensaje con claridad y coherencia, estructurándolo adecuadamente y ajustándose, en su caso, a los modelos y fórmulas de cada tipo de texto.</p> <p>Apoyarse en y sacar el máximo partido de los conocimientos previos (utilizar lenguaje muy</p>	<p>Organizar el texto de manera sencilla con la suficiente cohesión interna y coherencia con respecto al contexto de comunicación.</p> <p>Mostrar control sobre un repertorio muy limitado de estructuras sintácticas de uso habitual, y emplear para comunicarse mecanismos sencillos ajustados al contexto y a la intención comunicativa.</p> <p>Pronunciar y entonar de manera clara e inteligible mensajes sencillos, aunque a veces resulte evidente el acento extranjero, o se cometan errores de pronunciación esporádicos</p> <p>Manejar frases cortas, grupos de palabras y fórmulas para desenvolverse de manera suficiente en breves intercambios en situaciones habituales y cotidianas.</p>	<p>Hace presentaciones breves y ensayadas, bien estructuradas y con apoyo visual, sobre temas de su interés o relacionados con sus estudios, y responde a preguntas breves y sencillas de los oyentes sobre el contenido de las mismas.</p> <p>Toma parte en una conversación formal o reunión, intercambiando información suficiente, y reaccionando de forma sencilla ante comentarios, siempre que pueda pedir que se le repitan los puntos clave si lo necesita.</p>

<p>conocido y usado en la vida real).</p> <p>Estructuras sintáctico-discursivas*.</p> <p>Producción de patrones básicos de ritmo, entonación y acentuación de palabras y frases.</p>		
Bloque 3. Comprensión de textos escritos		
<p>Estrategias de comprensión:</p> <p>Movilización de información previa sobre tipo de tarea y tema. Identificación del tipo textual, adaptando la comprensión al mismo. Distinción de tipos de comprensión (sentido general, información esencial, puntos principales).</p> <p>Estructuras sintáctico-discursivas*.</p> <p>Patrones gráficos y convenciones ortográficas.</p>	<p>Identificar la información esencial en textos breves y bien estructurados, escritos en un registro informal o neutro, que traten de asuntos cotidianos, de temas de interés o relevantes para los propios estudios, con estructuras sencillas y un léxico de uso común. Conocer y saber aplicar las estrategias más adecuadas para la comprensión del sentido general del texto.</p> <p>Distinguir la función comunicativa más relevante del texto y alguna de sus características más comunes, así como patrones discursivos de uso frecuente relativos a la organización textual (introducción, desarrollo y cierre textual).</p>	<p>Entiende lo esencial de correspondencia informal en la que se le informa sobre asuntos de su interés en el contexto personal y educativo).</p> <p>Entiende información específica esencial en páginas web y otros materiales de referencia o consulta, claramente estructurados sobre temas relativos a materias académicas, o de su interés (p. e. sobre un tema curricular o un deporte), siempre que pueda releer las secciones difíciles.</p>
Bloque 4. Producción de textos escritos: expresión e interacción		
<p>Estrategias de producción:</p> <p>Planificación</p> <p>Movilizar y coordinar las propias competencias generales básicas y comunicativas con el fin de realizar eficazmente la tarea (repassar qué se sabe sobre el tema, qué se puede o se quiere decir, etc.).</p>	<p>Escribir, en papel o en soporte electrónico, textos breves, sencillos y de estructura clara sobre temas cotidianos o de interés personal, en un registro neutro o informal, utilizando adecuadamente los recursos básicos de cohesión, las convenciones ortográficas básicas y los signos de puntuación más comunes, con expresiones y estructuras muy sencillas y un léxico de</p>	<p>Escribe informes muy breves en formato convencional con información sencilla sobre hechos habituales y los motivos de ciertas acciones, en el ámbito académico, describiendo de manera sencilla situaciones, personas, objetos y lugares y señalando</p>

<p>Ejecución</p> <p>Expresar el mensaje con claridad ajustándose a los modelos y fórmulas de cada tipo de texto.</p> <p>Reajustar el mensaje (hacer concesiones en lo que realmente le gustaría expresar), tras valorar las dificultades y los recursos disponibles.</p> <p>Estructuras sintáctico-discursivas*.</p>	<p>uso muy frecuente.</p> <p>Conocer y aplicar estrategias adecuadas para elaborar textos escritos breves y de estructura simple.</p> <p>Mostrar control sobre un repertorio limitado de estructuras sintácticas de uso habitual, y emplear para comunicarse mecanismos sencillos lo bastante ajustados al contexto y a la intención comunicativa.</p>	<p>los principales acontecimientos de forma muy esquemática.</p>
--	--	--

➤ **Estructuras sintáctico-discursivas*** trabajadas mediante el proyecto *Let's have a funny learning!*:

INGLÉS (1º CURSO)
<p>Narración de acontecimientos pasados puntuales y habituales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Past Simple de be</i> - <i>There was/ There were</i> - <i>Past Simple: verbos regulares e irregulares</i> - <i>Adverbios y frases adverbiales: yesterday, last week, etc. Ago</i>

En relación con los contenidos trabajados a través del proyecto *Let's have a funny learning!*, poner de relieve que los contenidos referentes al conocimiento de hechos históricos importantes relacionados con la vida de los personajes históricos abordados en el presente proyecto, no se incluyen en estas tablas al pertenecer a la asignatura de historia. Sin embargo, es importante dejar constancia de que estos también forma parte de los contenidos trabajados en el proyecto al trabajarse ese contenido histórico de manera integrada y aplicada al aprendizaje del inglés como lengua extranjera a través de la metodología AICLE.

3.4. Contexto educativo

El proyecto de innovación educativa que se expone en el presente Trabajo Fin de Máster se ha implementado en el siguiente contexto educativo:

⌘ Centro educativo:

El centro educativo en el cual se ha puesto en marcha el proyecto *Let's have a funny learning!* ha sido el IES Diego Marín Aguilera, que es un instituto de Educación Secundaria de carácter público, situado en la provincia de Burgos, Castilla y León, España. Este instituto está situado en la carretera de Poza, zona que se puede considerar la periferia de la ciudad de Burgos.

- El presente centro oferta los siguientes estudios:
 - E.S.O.
 - Bachillerato
 - Programas Formación Profesional Básica (FPB)
 - Ciclos Formativos de Grado Medio
 - Ciclos Formativos de Grado Superior

Asimismo, en lo referente al contexto geográfico del centro, en relación con el nivel socioeconómico de las familias que acuden al centro, se puede decir que el centro se encuentra ubicado en una zona que está en crecimiento y desarrollo; siendo en consecuencia el nivel socioeconómico de las familias que acuden al instituto de perfil bajo-medio, ya que la mayor parte del alumnado acude al centro por cuestión de proximidad.

En este sentido, el centro cuenta con ciertos problemas de disciplina en sus diferentes modalidades educativas; debido esto a que el alumnado que acude a este centro cumple en muchas ocasiones con un perfil de alumnado problemático y poco motivado hacia el aprendizaje; que ha podido ser expulsado de otro centro y se ha inscrito en este. En consecuencia, hay mucho movimiento de altas y bajas de alumno a lo largo del curso académico en el mismo.

⌘ Clase:

La clase específica en la que se ha llevado a cabo este proyecto ha sido la de 1º de la E.S.O. bilingüe, en la cual hay un total de 27 alumnos; perteneciendo 14 de ellos a 1º de la E.S.O. (A) y los 13 restantes a 1º de la E.S.O. (B).

En este sentido, se considera que el comportamiento de esta clase es muy bueno, siendo la clase restante de 1º de la E.S.O. (C) la más conflictiva de las 3 líneas. De esta forma, el clima de clase es positivo; lo cual ha sido esencial para implementar el proyecto de la forma en la que se ha realizado.

En lo referente al horario, los alumnos tienen 5 horas semanales de la asignatura de inglés como lengua extranjera (ANEXO I); siendo 1 de esas 5 horas una clase a séptima hora, como refuerzo extra para los alumnos bilingües, ya que los alumnos no bilingües del mismo curso tienen una hora menos de inglés semanal.

⌘ Alumnos:

No hay alumnos con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE); por lo cual el nivel de aprendizaje de los alumnos es más bien homogéneo; no existiendo necesidad de adaptaciones significativas de las actividades para los diferentes niveles de aprendizaje de los alumnos, ya que todos ellos presentan unas capacidades más que suficientes para la realización del presente proyecto.

Asimismo, en lo referente a la diversidad cultural del alumnado de la clase; hay 2 personas de origen árabe que están perfectamente integradas en las dinámicas del grupo, siendo los 25 alumnos restantes todos españoles.

⌘ Recursos:

Centrándose en lo referente a infraestructura y a dotación tecnológica, que es lo que más atañe al proyecto que se expone en el presente trabajo; el IES Diego Marín Aguilera posee el Nivel 3 en certificación TIC. En este sentido, el centro cuenta con:

- Aula de Informática
- **Aula de Tecnología***
- Aula Multimedia

- Aula de Imagen y sonido

Para las sesiones relacionadas con el juego, manipulación y creación de los *Kahoots* se utilizó el **Aula de Tecnología**, la cual cuenta con:

- 1 ordenador de sobremesa para profesor tipo PIV, 1,87 GB, S.O. WP y acceso a Internet.
- 15 ordenadores sobremesa para alumno tipo Monoblock 504 MB, S.O. XP y acceso a Internet.
- 1 cañón proyector fijo a techo

Se considera relevante añadir esta información porque fue un elemento al que hubo que adaptar el proyecto, puesto que los alumnos no podrían jugar a los *Kahoots* de forma individual, ya que había la mitad de ordenadores que de alumnos; siendo de esos 15 ordenadores 3 defectuosos, por lo que hubo que adaptarse a los recursos del centro en esta etapa del proyecto mediante la elaboración de grupos flexibles.

Otro suceso problemático tecnológico que se encontró durante la elaboración y juego de los *Kahoot*, fue la irregular conexión a wifi de los ordenadores, ya que se estaban realizando pruebas en el centro para sustituir dicha red por fibra óptica, lo cual en algún momento dificultó el proceso de E-A; pese a que no llegase a imposibilitarlo. Estas dificultades están recogidas en el Plan TIC del centro (ANEXO II).

3.5. Antecedentes al proyecto (U.D. con metodología tradicional)

Previamente a la implementación del proyecto *Let's have a funny learning!* en la clase de 1º de la E.S.O. bilingüe, se ideó y llevo a cabo en la misma clase una Unidad Didáctica (U.D.) titulada “*Names and Places*” basada en la metodología tradicional de enseñanza y el libro como recurso elemental. Se considera importante evidenciarlo en el presente TFM debido a la relevancia que esta experiencia educativa puede tener a la hora de ser utilizada para extraer conclusiones entre las diferencias encontradas entre el uso de una metodología de enseñanza tradicional y la utilización de metodologías activas en el aula, contándose de esta manera con los mismos estudiantes como muestra de dicho “estudio” a la hora de comparar el impacto causado por las metodologías activas en el aprendizaje de los alumnos en comparación con la metodología de enseñanza tradicional.

De esta forma, se debe explicitar que la presente U.D. se basa en el uso del libro de texto como recurso elemental, adquiriendo el profesor una metodología de enseñanza magistral. El libro de texto utilizado en dicha U.D. se titula “*Succeed in English*”, de la editorial Oxford, para un nivel A2 según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER). Así pues, la U.D. se basó en el uso tanto del libro de texto como del cuaderno de ejercicios de dicha editorial para realizar ejercicios desde un enfoque tradicional de la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

De esta manera, en la U.D., a diferencia del proyecto, no se utilizó ninguna de las metodologías activas implementadas en el proyecto *Let’s have a funny learning!*, de cara a realizar una comparación de como ambos tipos de metodologías influenciaban el proceso de E-A de los estudiantes.

Así pues, a continuación se adjunta una tabla de los contenidos trabajados a través de la presente U.D., a modo de resumen de lo trabajado en la misma:

	Grammar	Vocabulary	Reading & listening	Communication	Writing
NAMES AND PLACES	<ul style="list-style-type: none"> • Past simple <i>of be</i> • Past simple: affirmative and negative (regular and irregular verbs) • Past simple with <i>ago</i>. • Past simple. Questions and short answers 	<ul style="list-style-type: none"> • Famous people • Irregular verbs: Build your vocabulary (<i>name, star and fan</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Reading: <i>Sorry-what’s your name?</i> • Listening: <i>Strangeville USA</i> • Study strategy: <i>multiple-choice listening</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Use past time expressions • Practical English: <i>Talk about a trip</i> • Pronunciation: <i>phonetics of -ed of regular verbs</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Biography (past) • Language point: <i>giving details</i>

Como se puede apreciar, todo lo trabajado en esta U.D. se encuentra estrechamente relacionado con lo trabajado en el proyecto *Let’s have a funny learning!*, en el cual se ha realizado una profundización de contenidos en lo referente a personajes históricos; que guarda relación con cómo realizar biografías utilizando el pasado simple, verbos regulares e irregulares, etc.

3.6. Descripción, análisis/evaluación y aplicación didáctica los recursos utilizados: *Kahoot* y pósteres científicos

❖ KAHOOT

De esta manera, *Kahoot* es una plataforma educativa basada en la gamificación de la enseñanza; mediante un sencillo pero atractivo modelo de preguntas y respuestas en el que los alumnos interaccionan y compiten en tiempo real los unos con los otros. Asimismo, es realmente importante mencionar que esta es una aplicación totalmente gratuita que ni siquiera requiere de la creación de una cuenta para ser utilizada, ya que permite jugar a *Kahoots* creados y compartidos por otras personas. Sin embargo, para crear *Kahoots* propios, sí que es necesario crear una cuenta propia.

A continuación, se procede a evaluar la aplicación TIC *Kahoot* utilizando las pautas que se deben analizar siempre que se pretende evaluar un material TIC:

- **Uso**

Se entiende el uso de la aplicación TIC como la manera en la que la misma presenta los contenidos y el grado de intuitividad que la misma ofrece en cuanto a su manipulación.

En lo referente a este aspecto, *Kahoot* presenta los contenidos de una forma clara y estructurada, ofreciendo la misma de una manera muy visual al usuario. En este sentido, la presente aplicación, además, es realmente sencilla en cuanto a su uso, ya que también es muy intuitiva, de hecho, cualquier persona con un nivel usuario en cuanto al conocimiento de uso de las TIC no tendrá ninguna dificultad en usar esta herramienta.

- **Interacción**

El aspecto de la interacción se refiere a la manera en la que la aplicación permite una mayor o menor comodidad y fluidez a su usuario en la interacción entre ambos, siendo muy importante en este sentido la velocidad en la que esta se lleva a cabo.

Por ello, se considera que la interacción que ofrece *Kahoot* al usuario es tan rápida como cómoda, puesto que es una aplicación bastante ligera en lo que a funcionamiento se refiere, lo que permite que la interacción con el usuario sea realmente fluida.

- **Interfaz**

Se entiende interfaz como el aspecto general que presenta el programa. En el caso de *Kahoot*, la interfaz es sencilla, pero atractiva, mediante el uso de colores intermitentes durante su uso; mezclando tanto colores fríos como cálidos, pero siendo todos ellos colores suaves que transmiten frescura y ganas de comenzar a jugar. Asimismo, la interfaz tiene una música de fondo realmente pegadiza, que es muy fácil de recordar y difícil de aborrecer. Igualmente, la distribución de elementos en la misma está muy bien realizada, transmitiendo una sensación de orden al usuario en todo momento.

Por último, resaltar que la interfaz también muestra una gran cantidad de imágenes reales de profesionales de diferentes ámbitos e incluso profesiones jugando a *Kahoot*; como convenciones, empresas, universidades, institutos, clases de Educación Primaria, etc.

- **Interés educativo**

Esta faceta mide el potencial didáctico que tiene una aplicación TIC. En el caso de *Kahoot*, las aplicaciones pedagógicas de esta herramienta son realmente amplias, debido principalmente a que, como se ha dicho anteriormente, se puede utilizar como elemento motivador y gamificador en prácticamente cualquier contexto y para cualquier finalidad. Pero, centrándose en la aplicación didáctica de la misma en la E.S.O., la misma permite trabajar cualquier tipo de contenido a través del juego, sea la materia que sea, es decir, es una aplicación que permite una educación transversal.

De esta forma, *Kahoot*, mediante el juego, puede ser utilizada desde una herramienta de motivación inicial respecto de un tema, como de evaluación final de una Unidad Didáctica o proyecto. Aunque esas no serían sus únicas aplicaciones, ya que puede ser utilizada como “cuña motriz”, como herramienta para repasar y afianzar contenidos, etc. Por todo ello, el interés educativo de dicha aplicación TIC se considera como muy alto.

- **Requerimiento técnicos**

Los requerimientos técnicos se refieren tanto al hardware que precisa la aplicación como los conocimientos técnicos previos necesarios para usarla. *Kahoot* es una aplicación TIC híbrida que podemos utilizar desde cualquier tipo de ordenador y/o dispositivo Android, este último siempre y cuando tenga una versión 2.3.3 o superior.

Como se ha mencionado anteriormente, *Kahoot* no requiere que el usuario tenga amplios conocimientos técnicos previos para saber usarla, puesto que un nivel usuario en lo referente al uso de las TIC es más que suficiente para poder utilizar esta herramienta de manera adecuada.

→Evaluación global de *Kahoot* como recurso didáctico:

Teniendo en cuenta todos los aspectos anteriormente analizados del recurso TIC *Kahoot*, se considera que dicha herramienta tiene un gran potencial didáctico y pedagógico, pudiendo resultar una herramienta realmente útil en lo referido especialmente a la motivación del alumnado respecto del proceso de E-A, eminentemente por su carácter gamificador.

Igualmente, la gratuidad de su uso, así como su fácil acceso y manejo, sumado a los bajos requerimiento técnicos que la misma precisa del usuario, hace que sea la herramienta idónea para cualquier persona con nivel usuario en lo referentes al uso de las TIC; razón que justifica y respalda el uso e implementación de esta herramienta en el proyecto *Let's have a funny learning!*, en el que adquiere el relevante papel de ser la base de su producto final.

❖ POSTER CIENTÍFICO

El poster científico es una herramienta realmente útil que sirve para llevar a cabo un trabajo cooperativo en el que los alumnos deberán resumir, de forma accesible, física y conceptualmente, los resultados de sus propias investigaciones y el proceso seguido durante las mismas, para posteriormente, realizar una exposición al resto de sus compañeros durante una Sesión de Pósteres.

La diferencia del póster científico con un cartel, reside eminentemente en que el último tiene una finalidad publicitaria, mientras que el primero tiene una finalidad expositiva y de exhibición de cualquier tipo de trabajo o investigación realizada.

- **Elementos del Póster científico**

En lo referente al formato, actualmente existe lo que se conoce como el e-poster, que es un póster científico en versión digital; el cual se declinó utilizar frente al formato tradicional (en cartulina), debido al tiempo limitado que se tenía para llevar a cabo el proyecto. De esta manera, como las competencias a desarrollar en ambos son idénticas,

salvo por el uso de las TIC, se decidió implementar el póster científico en el formato tradicional para poder cumplir con la temporalización del proyecto, ya que la competencia digital está sobradamente cubierta con la elaboración del producto final a través del uso del recurso TIC *Kahoot*.

En lo que a los recursos necesarios para la elaboración del póster se refiere, mencionar que no es en absoluto necesario realizar un gran gasto de dinero para poder realizarlo, puesto que con materiales cotidianos se pueden obtener productos realmente fascinantes. Los materiales recomendados serían: tijeras, pegamento, rotuladores de colores, purpurina, recortes, imágenes, etc.

El tamaño de los pósteres científicos varía dependiendo de la información a incluir en el mismo, de esta forma, el tamaño habitual de un póster científico profesional suele ser de 1000 mm x 700 mm. En nuestro caso, sin embargo, al tratarse de un póster científico no profesional y teniendo en cuenta factores como el tiempo del que se dispone, la información a incluir en el mismo, etc.; se seleccionó una cartulina como soporte con tamaño 500 mm x 350 mm, es decir, la mitad de tamaño desde un punto de vista proporcional respecto de un formato estándar habitual.

Asimismo, en lo que concierne a la tipografía de los mismos, se debe procurar plasmar y presentar la información en el póster de manera que todos los asistentes, o en este caso, los compañeros, puedan identificar las diferentes partes del mismo y la relación que hay entre ellos de manera visual.

- **Interés educativo**

El póster científico es un recurso con fines didácticos y pedagógicos ampliamente utilizado en la enseñanza para promover en el alumnado habilidades relacionadas con el manejo de recursos bibliográficos, capacidad de selección de material, pensamiento crítico, capacidad de síntesis, trabajo cooperativo y mejora de la expresión oral en público a través de las presentaciones de los mismos.

De esta forma, el póster científico, ha ido ganando peso en la promoción de aprendizajes significativos, desarrollo de habilidades comunicativas y síntesis de información a lo largo de los últimos años, siendo un recurso especialmente explotado en las asignaturas de estudios de las ciencias naturales. Sin embargo, este recurso es adaptable a prácticamente cualquier finalidad y temática, lo que ha permitido que fuese

usado en el proyecto *Let's have a funny learning!* en relación al desarrollo del inglés como lengua extranjera a través de la investigación sobre las vidas de diversos personajes históricos.

De hecho, el póster científico es una forma novedosa de evaluar el grado de comprensión del alumnado respecto del trabajo realizado. Este componente evaluador, sin embargo, no asusta al estudiante, ya que este está centrado y entusiasmado por realizar un buen producto y compartirlo con el resto de sus compañeros, ya que ellos actúan como los protagonistas de su propio proceso de aprendizaje, en el cual están activos y se sienten importantes; lo que genera un clima contagioso de entusiasmo en el aula, provocando aprendizajes significativos en el alumnado.

Por último, otro gran beneficio de este recurso, es que permite que en una clase cada grupo trabaje con una temática relacionada con la de sus compañeros, pero diferentes, de forma que todo el mundo tiene algo que aportar a la clase; construyendo entre todos un conocimiento conjunto al final de todo el proceso, ya que en las exposiciones de los pósteres científicos, todos aprenden de todos, no solo en lo referente a contenidos, sino también a habilidades comunicativas, expositivas, de formato, etc.

➔ **Evaluación global del póster científico como recurso didáctico**

Tras haber realizado un análisis exhaustivo tanto de las características de este recurso como de su aplicación didáctica, se considera que el póster científico es un recurso didáctico realmente útil para trabajar en la asignatura de inglés como lengua extranjera, ya que permite, de una forma lúdica, experiencial y motivadora, trabajar una serie de contenidos relacionados con la materia de historia para trabajar el inglés como lengua extranjera; lo que se conoce como Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras (AICLE).

De esta manera, se considera este elemento como un recurso didáctico realmente beneficioso y adecuado para el proyecto *Let's have a funny learning!*, ya que la tarea del proyecto consistente en la elaboración de los pósteres científicos, permite una aplicación del inglés como lengua extranjera respecto no solo del aprendizaje de la lengua, sino también del aprendizaje de contenidos relacionados con otra materia; en este caso con la historia, aprovechando el contexto multilingüe del aula en la que se implementa el proyecto, en la que los alumnos ya tenían experiencia previa con trabajar contenidos a través del inglés.

3.7. Proceso de creación, implementación y coordinación del proyecto

Para poder llevar a cabo el proyecto que se expone en el presente Trabajo Fin de Máster, fue necesario planificar una serie de acciones no solo didácticas y pedagógicas respecto del proyecto en cuestión, sino también una serie de labores de carácter interpersonal de cara a la organización y coordinación del mismo, adaptándolo al horario y necesidades de trabajo de la clase con su profesora de inglés (la tutora de prácticas del instituto).

Para describir dicho proceso se ha realizado un organigrama resumiendo los momentos clave para la implementación del proyecto *Let's have a funny learning!*, el cual se muestra a continuación:

ORGANIGRAMA DEL PROYECTO: *LET'S HAVE A FUNNY LEARNING!*

1. Planificación del proyecto de innovación *Let's have a funny learning!*

El presente proyecto tuvo su origen en el hecho de que al comenzar el Practicum, se pudo observar que en la enseñanza del inglés como lengua extranjera en las clases de 1º de la E.S.O. bilingüe la metodología seguida era de carácter tradicional, estando la misma totalmente fundamentada en el libro. Esto se consideró una buena oportunidad para poder realizar un proyecto de innovación educativa en la enseñanza del inglés, de cara a que los alumnos pudiesen disfrutar de otro tipo de metodología y compararlas.

2. Propuesta del proyecto a la profesora de prácticas

Una vez la idea del proyecto ya era más sólida y se sabía lo que se quería implementar en el aula, se procedió a compartir dicha idea con la profesora tutora de prácticas del instituto; ante lo que accedió a cederme para la realización de este proyecto las 8 clases en las que se llevó a cabo el mismo.

3. Llegada al instituto y comienzo del Prácticum

Con el comienzo de la asignatura del Prácticum, se comenzó un breve periodo de observación y adaptación al ritmo y forma de trabajo, normas de la clase y nivel de competencia lingüística en la lengua extranjera (L2) de la clase de 1º de la E.S.O. bilingüe, ya que para poder planificar no solo un proyecto, sino cualquier actividad para una clase, primero ese debe conocer las características de la misma de cara a realizar una labor docente lo más adecuada posible.

4. Reunión con la profesora para determinar y repartir las horas lectivas de cara a la implementación del proyecto

Diálogo más concreto con la profesora que la mera cesión de horas para implementar el proyecto; es decir, se repartieron de forma concisa los días y horas concretos para ponerlo en práctica.

5. Visto bueno del tutor universitario para la puestas en marcha del proyecto de cara a la elaboración del Trabajo Fin de Master

Reuniones presenciales e intercambio de correspondencia electrónica con el tutor de la Universidad de Burgos del Practicum y del TFM (mismo profesor) para avalar la implementación del presente proyecto.

6. Reunión con el coordinador TIC para informarse sobre el estado de los equipos y su posibilidad de uso respecto de la aplicación Kahoot

Se mantuvo una reunión con el coordinador TIC del IES Diego Marín Aguilera para conocer el estado de los equipos tecnológicos de los que disponía el centro, ya que se había visto con anterioridad a varios profesores insatisfechos tanto con el funcionamiento de algunos ordenadores, como con el deficiente acceso a wifi de los mismos; ante lo que se trató de ser previsor de cara al uso de dichos equipos en relación a la aplicación TIC *Kahoot*.

7. Información y coordinación con las familias de los alumnos de cara a obtener su autorización para la participación en el proyecto y poder realizar fotografías de sus hijos en el aula (ANEXO III).

Se repartió a los alumnos de la clase de 1º de la E.S.O. bilingüe una circular dirigida a sus padres para pedirles su consentimiento expreso para poder realizar fotografías a sus hijos mientras trabajaban y jugaban en el aula con la intención de usar las mismas en el presente Trabajo Fin de Master.

8. Elaboración de materiales

El presente proyecto ha requerido la realización de todo tipo de materiales por parte del artífice del mismo, como por ejemplo: PowerPoint, imágenes, videos, *Kahoot* inicial y final, provisión de materiales y ejemplos de trabajo, rúbricas y encuestas de evaluación.

9. Comienzo de la secuencia de actividades

Desde este momento se inicia la puesta en marcha del proyecto *Let's have a funny learning!*, comenzando a traducirse en un proceso de E-A toda la elaboración y

planificación previa anteriormente descrita.

10. Seguimiento continuo a lo largo de la implementación del proyecto en sus diferentes sesiones

A lo largo de las diferentes sesiones que conforman el proyecto, se realizó un seguimiento de observación y análisis de todo lo que sucedía en el aula, para poder guiar y orientar el trabajo de los alumnos de la manera más adecuada posible.

11. Resolución de imprevistos acaecidos a lo largo del proyecto

Por supuesto, una labor con la que ha habido que lidiar ha sido la de resolución de imprevistos durante el proyecto, como por ejemplo: ciertos problemas de conexión a internet en determinados momentos, no asistencia de algún alumno en alguna actividad, cambios de hora por motivos fuera de mi control en el último instante, etc.

12. Comunicación prácticamente diaria entre la tutora de prácticas y el artífice de este proyecto.

Para la correcta realización de este proyecto ha resultado esencial una buena y fluida comunicación con la profesora tutora del instituto; siendo esta una parte fundamental en la organización del proyecto.

13. Fin del proyecto. Reparto de encuestas y evaluaciones del proyecto a los alumnos y a profesora al alumnado.

Una vez el proyecto finalizó, se procedió a realizar una evaluación del mismo a través de una encuesta por parte del alumnado que participó del mismo. Asimismo, se repartió otra encuesta diferente a la profesora tutora del instituto con la misma finalidad.

3.8. Temporalización

De esta manera, el proyecto *Let's have a funny learning!* ha sido implementado en la segunda evaluación del curso académico 2017-2018, comenzándose el mismo el 23 de marzo y finalizando el 13 de abril, durante la realización de la asignatura del Prácticum perteneciente al Máster Universitario en Profesorado en E.S.O., Bachillerato, Formación Profesional y Escuela de Idiomas.

3.9. Producto final

En este proyecto se utiliza una metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos con un enfoque por tareas, por lo que Proyecto *Let's have a funny learning!* está dividido en dos tareas diferentes: la primera es la creación y exposición de un póster científico sobre diferentes personajes históricos y la segunda consiste en aprender a utilizar la aplicación TIC *Kahoot*, creando sus propios *Kahoots* y jugarlos entre todos.

Ambos proyectos son consecutivos y complementarios entre sí, lo que significa que en el presente proyecto son ellos mismos los que poco a poco, forman paulatinamente las bases para construir al final del mismo sus productos finales, debiendo utilizar y aprovechar todo lo aprendido a lo largo del mismo. Sin embargo, no les bastará solo con lo aprendido de la elaboración de sus propios productos y tareas, sino que también deberán recurrir en diferentes partes del mismo a lo aprendido de los demás grupos en las diferentes fases del proyecto.

De esta forma, los personajes históricos que se utilizan en el primer proyecto para realizar el póster científico por grupos y de manera cooperativa son los siguientes:

- Rosalind Franklin
- Wolfgang Amadeus Mozart
- Isabel II (United Kingdom)
- Stephen Hawking
- Cleopatra VII
- William Shakespeare

Se especifica en lo que consiste el primer proyecto a realizar por los alumnos de cara a entender su relación con el producto final del proyecto *Let's have a funny learning!*; el cual consiste en la creación de sus propios *Kahoots* y el juego de los mismos por parte de todos los compañeros de la clase. Dicho producto final engloba todo lo trabajado a lo largo del presente proyecto, ya que todos los grupos deben tanto haber realizado en primera instancia de manera correcta la primera tarea, es decir, el póster científico mencionado anteriormente, como haber prestado atención a las exposiciones de sus compañeros cuando estos presentaban los suyos, ya que todo ello se utilizará de forma implícita e integrada durante la creación y juego de los *Kahoots* en el producto final.

De hecho, gracias a la versatilidad de la aplicación *Kahoot*, se podrá evaluar el grado de conocimiento de toda la clase respecto de lo tratado a lo largo de todo el proyecto en la lengua extranjera a través de los datos recopilados de la aplicación respecto del juego de los diferentes *Kahoots*; sirviendo también en consecuencia el producto final para que el profesor pueda realizar un proceso reflexivo sobre los objetivos planteados al principio del proyecto y los objetivos alcanzados.

3.10. Metodología

El proyecto *Let's have a funny learning!* está basado en el uso de diferentes tipos de metodologías activas y dinámicas fundamentadas en el Aprendizaje Basado en Proyectos, en las que el alumno es el protagonista de su propio de E-A, ya que es él el que construye su propio aprendizaje a través de actividades motivadoras y variadas.

En este sentido, ahondando en las metodologías activas que se utilizan en este proyecto, se puede apreciar la gran influencia de la gamificación como elemento fundamental del presente proyecto; a través del cual se pretende que el alumnado disfrute aprendiendo y se sienta más motivado respecto del aprendizaje del inglés como lengua extranjera. De esta forma, especialmente mediante el uso de la aplicación *Kahoot*, se crea una situación de aprendizaje de la lengua extranjera totalmente gamificada para el alumnado, lo que se utiliza para basar el producto final en esta metodología, en la cual el alumnado se integra plenamente debido a su motivación intrínseca de cara a la realización del mismo.

Otra metodología que es constante a lo largo de todo el proyecto es la del aprendizaje cooperativo, ya que en todo momento se procura que los alumnos, en los diferentes grupos, tengan una serie de tareas que sacar adelante entre todos, de manera cooperativa. Para ello, en todos los grupos se repartieron diferentes roles de cara a una buena organización grupal, en la cual cada alumno tiene una labor específica; asegurando de esta manera que todos los integrantes del grupo cooperan de manera activa en el proyecto, ya que, de lo contrario, el responsable encargado de comunicar al profesor si hay algún mal funcionamiento en el grupo lo pondría en conocimiento del profesor y se solucionaría.

En este sentido, la metodología seguida en cuanto a la agrupación de los alumnos para llevar a cabo el presente proyecto ha sido flexible, variando la misma

dependiendo de lo que se necesitase en cada momento, ya que no siempre se puede implementar todas las actividades como se tenía previsto, por lo que se utiliza una metodología de agrupación flexible para adaptarse al contexto educativo que ofrece el centro. Sin embargo, la agrupación estándar en el trabajo cooperativo es de 4 personas por grupo, modificándose esta únicamente cuando el profesor lo considera beneficioso o necesario.

Asimismo, otra metodología utilizada en el presente proyecto es la metodología AICLE, la cual se basa es una aplicación lingüística de la lengua extranjera para que el aprendizaje de la misma se lleve a cabo de la forma más natural posible, mediante la motivación del alumnado y la creación de un contexto que le permita disfrutar del aprendizaje de los nuevos contenidos al mismo tiempo que practican la lengua extranjera, mejorando su destreza con la misma, es decir, su competencia lingüística en la L2. De esta manera, se utiliza AICLE al abordar contenidos relacionados contenidos pertenecientes a la materia de Historia a través del inglés, por lo que, de forma implícita, se está utilizando una metodología interdisciplinar, en la cual hay un tratamiento de contenidos de manera transversal como núcleo para la motivación del alumnado.

Por último y en relación estrecha con la metodología de la gamificación, se ha implementado una metodología basada en el uso y en la enseñanza de las TIC en el aula; ya que a lo largo de todo el proyecto se ha procurado que el alumnado desarrolle su competencia digital a través de la investigación y utilización estratégica de la información mediante herramientas propias de las Tecnologías de la Información y la Comunicación; adquiriendo los mismos simultáneamente un conjunto de conocimientos, capacidades, destrezas y habilidad junto con valores y actitudes para ser capaces de hacerlo.

3.11. Enfoque competencial

El proyecto *Let's have a funny learning!* fue concebido desde un enfoque competencial, estando el mismo fundamentado en consecuencia en las competencias clave estipuladas para la etapa de la E.S.O. en la comunidad autónoma de Castilla y León, conforme a la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE); que es la ley educativa vigente en nuestro país.

➤ **Competencia en comunicación lingüística**

El presente proyecto se fundamenta en que los alumnos utilicen y desarrollen sus habilidades para utilizar el inglés como lengua extranjera expresando ideas y opiniones mientras trabajan con otras personas, tanto de manera oral como escrita, lo que vincula el trabajo de esta competencia de manera integral al proyecto *Let's have a funny learning!*

➤ **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología**

En lo referente a esta competencia, se ha de mencionar que el proyecto que se expone en el presente TFM no requiere que el alumnado aplique un razonamiento matemático a las actividades planificadas para el mismo. Sin embargo, en cuanto a las competencias básicas en ciencia y tecnología, es decir, la segunda parte de la misma, se puede afirmar que esta sí que está relacionada con el proyecto, en cuanto a que en el mismo se hace uso de los pósteres científicos como recurso didáctico, ya que este lleva aparejada una metodología muy propia del campo de las ciencias naturales para utilizar los conocimientos y metodología científica para explicar hechos de interés para el alumnado.

➤ **Competencia digital**

Esta competencia conlleva un uso seguro y crítico de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, resultando esto esencial para poder obtener, analizar, producir y seleccionar información relevante sobre una temática concreta; lo cual ha sido esencial durante la realización del proyecto *Let's have a funny learning!*, ya que los alumnos han tenido que realizar investigaciones sobre la vida de los personajes históricos sobre los que tenían que realizar sus pósteres científicos, usando para ello internet, seleccionando fuentes fiables, información válida, acertada, contrastada, etc., para poder realizarlo adecuadamente.

➤ **Aprender a aprender**

Debido al uso de las metodologías activas y dinámicas implementadas en el presente proyecto, se considera que esta competencia se desarrolla integralmente al otorgar al alumnado un papel protagonista en el proceso de E-A; ya que, de esta forma, los alumnos desarrollan su capacidad no solo para iniciarse en el aprendizaje, sino

también persistir en él, además de organizar sus propias tareas y tiempo y trabajar tanto individual como cooperativamente para lograr unos objetivos determinados.

➤ **Competencias sociales y cívicas**

Al sustentarse el proyecto *Let's have a funny learning!* en una metodología cooperativa, hay una continua e intensa interacción entre todos los alumnos del aula, por lo que este se centra y potencia tanto el componente social como el humano en relación con la educación. De esta manera, los alumnos desarrollan durante todo el proyecto las capacidades involucradas en la relación entre personas, mediante la participación activa y democrática en la vida cívica y social.

➤ **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor**

Como se puede analizar, el proyecto que se expone en este Trabajo Fin de Master tiene su base en la exigencia tanto de la iniciativa como de espíritu emprendedor por parte del alumnado, ya que eminentemente a través del Aprendizaje Basado Proyectos (ABP) con un enfoque por tareas, los alumnos deben realizar unos productos que dependerán totalmente de ellos para ser sacados adelante; lo que implica y al mismo tiempo posibilita que los mismos pongan en práctica y desarrollen las habilidades necesarias para convertir las ideas en actos, al igual que hacer uso de la creatividad y tener la capacidad de asumir riesgos, gestionando consecuentemente la planificación de sus propias tareas.

➤ **Conciencia y expresiones culturales:**

De las 7 competencias clave contempladas en la LOMCE para la etapa de la E.S.O., esta es la competencia trabajada de manera más superficial, ya que la única relación del proyecto *Let's have a funny learning!* con la misma, reside en el desarrollo de la capacidad en el alumnado de apreciar la importancia de la expresión a través de las artes plásticas; lo que se trabajaría de manera implícita durante la elaboración y maquetación de sus pósteres científicos.

3.12. Agrupamiento de los alumnos y organización del aula

Como se ha mencionado en el apartado de la metodología, los agrupamientos han variado dependiendo del momento y actividad del proyecto a realizar, desde agrupaciones individuales hasta grupales, pasando por parejas e incluso tríos. De esta manera, se procede a indicar, de manera esquemática, en que fases o momento del proyecto se ha trabajado con cada tipo de agrupamiento:

- **Individual:** El único momento en el que se ha trabajado de manera individual ha sido el referido a la investigación inicial necesaria para llevar al aula la información necesaria sobre la vida de los personajes históricos de cara a la realización del póster científico, ya que, a partir de ahí, todo ha sido trabajo cooperativo.
- **Por parejas y/o tríos:** Los únicos momentos en los cuales se ha seguido esta agrupación han sido aquellos en los cuales se ha jugado al recurso TIC *Kahoot* en el Aula de Tecnología; debido a que no había dispositivos necesarios para que todo el mundo pudiese jugar individualmente, por lo que consideró positivo jugar en pequeños grupos, de cara tanto a conseguir más resultados en los juegos sobre su proceso de aprendizaje cómo para que hubiese una mayor aportación y participación individual dentro de los pequeños grupos durante el juego de los *Kahoots*.
- **Grupos de 4 personas:** Esta ha sido la agrupación que más tiempo se ha utilizado a lo largo de todo el proyecto, ya que es en la que más se ha explotado el trabajo cooperativo. De esta manera, esta agrupación se ha usado para todo el proceso de creación de los pósteres didácticos y sus exposiciones, así como la elaboración del producto final del proyecto *Let's have a funny learning!*.

Asimismo, se ha de mencionar que, en lo referente a la organización de espacios en el aula ordinaria, fue necesario cambiar la disposición espacial de los pupitres de los alumnos, los cuales no estaban fijados al suelo, para todas las sesiones realizadas en dicha aula; de cara a pasar de una disposición tradicional en la que los alumnos se encontraban en filas agrupados en parejas frente a la pizarra, para realizar “islas” formadas por 4 mesas cada una, en las que las mesas dejaban de estar enfocadas a la pizarra (metodología tradicional) para pasar a estar enfocadas al resto de compañeros

del grupo (acorde con las metodologías activas implementadas y los requerimiento del propio proyecto) (ANEXO IV).

Sin embargo, en lo referente a la disposición de espacios en el Aula de Tecnología, por ejemplo, no se pudieron realizar modificaciones del mobiliario, ya que el mismo era fijo, por lo que solamente pudieron moverse ciertas sillas para poder jugar los *Kahoots* tanto en parejas como en tríos.

3.13. Recursos y materiales

Los recursos y materiales requeridos para el proyecto *Let's have a funny learning!* son tanto recursos didáctico digitales como tradicionales. De esta forma, a continuación se procede a enumerar los diferentes recursos esenciales para la realización del proyecto, agrupándolos en recursos digitales y tradicionales.

➤ **Recursos digitales**

- PowerPoint
- Ordenadores
- Acceso a internet
- Proyector

➤ **Recursos tradicionales**

- Fotocopias
- Cartulinas
- Rotuladores de colores
- Bolígrafos
- Imágenes
- Recursos para maquetar los pósteres (tijeras, pegamento, etc.)

De esta manera, tanto la planificación de los recursos necesarios para la elaboración del presente proyecto como su provisión han sido responsabilidad del artífice y coordinar del presente proyecto, quien ha debido proveer al alumnado de, al menos, los materiales esenciales para la realización de las tareas del proyecto *Let's have a funny learning!*. Sin embargo, también se contó con la colaboración de los propios alumnos, los cuales se ofrecieron para llevar más recursos al aula, como la purpurina, rotuladores de colores, etc.

3.14. Tabla resumen de las sesiones realizadas

TABLA RESUMEN DE LAS SESIONES REALIZADAS	
SESIÓN 1: <i>“What is the project about? Let's investigate!”</i>	La primera sesión se utiliza para presentar a los alumnos el Proyecto a realizar, así como para pedirles que investiguen individualmente la vida de diversos personajes históricos, llevando esa información al aula la siguiente sesión para trabajar con ella.
SESIÓN 2: <i>“Time to start working cooperatively!”</i>	En esta segunda sesión se conformarán grupos de trabajo de 4 personas, disponiendo los pupitres en islas para que trabajen cooperativamente; para lo que se les repartirá unos roles dentro de cada grupo. Asimismo, se repartirá una cartulina a cada grupo, para que vayan elaborando sus pósteres científicos (ANEXO V).
SESIÓN 3: <i>“Do not give up! Keep working!”</i>	Los alumnos continúan trabajando en la elaboración de sus pósteres científicos, mientras el profesor ejerce como guía y orientador en el proceso.
SESIÓN 4: <i>“Last details...”</i>	Los grupos cuentan con esta sesión para ultimar detalles, por lo que, los grupos que antes acaben, dispondrán de más tiempo para ensayar las presentaciones que harán de sus pósteres en la quinta sesión.
SESIÓN 5: <i>“Posters’ exhibition session”</i>	La presente sesión se dedica única y exclusivamente a la presentación de cada grupo de sus pósteres científicos sobre sus personajes históricos al resto de sus compañeros.
SESIÓN 6: <i>“Discovering Kahoot”</i>	Una vez finalizado la primera tarea, referente a la realización y exposición del póster científico, se comienza la segunda tarea presentando la herramienta TIC <i>Kahoot</i> al alumnado mediante el juego de un <i>Kahoot</i> inicial (ANEXO VI) creado por el artífice del presente proyecto. Una vez conocen como funciona el juego, los alumnos se reagrupan como en las sesiones de elaboración del póster y crean sus propios <i>Kahoots</i> con preguntas acerca de sus pósteres científicos en sucio, es decir, con papel y bolígrafo, para que el profesor los corrija y los lleve al aula en la siguiente sesión.
SESIÓN 7: <i>“Turning our kahoots into reality”</i>	El profesor reparte los <i>Kahoot</i> con las correcciones adecuadas y se utiliza toda la sesión para que los alumnos realicen sus <i>Kahoots</i> definitivos creándolos en el ordenador, utilizando el ejemplo y guía del profesor para llevar a cabo esta labor.
SESIÓN 8: <i>“Implementing and playing all the Kahoots!”</i>	En esta última sesión se juegan todos los <i>Kahoots</i> elaborados por los diferentes grupos, siendo cada grupo el responsable de poner en marcha su propio <i>Kahoot</i> para que sus compañeros lo jueguen. Finalmente, se reparten las encuestas para evaluar el proyecto y la acción docente del profesor durante el mismo.

3.15. Desarrollo de la secuencia didáctica

El proyecto *Let's have a funny learning!* Se desarrollará en 8 sesiones en total, cuya realización se da entre finales del mes de marzo y el mes de abril. De esta forma, se dedicarán 5 sesiones a la elaboración de un póster científico y 3 al juego y creación de los *Kahoots*; detallándose todas las sesiones a continuación:

➤ **PRIMERA SESIÓN: “What is the project about? Let's investigate!”**

⊗ Fecha de realización: Viernes, 23 de marzo (5º hora).

⊗ Tiempo: 30 minutos.

⊗ Idioma: Inglés.

⊗ Tipo de agrupamiento: Individual.

⊗ Lugar: aula ordinaria.

⊗ Desarrollo:

En esta primera sesión, los alumnos son informados sobre la primera tarea que se va a realizar dentro del proyecto *Let's have a funny learning!*

De esta forma, se informa y contextualiza al alumnado respecto de la tarea en la que ellos van a ser los protagonistas; explicándoles brevemente en que consiste la nueva metodología que se va a aplicar durante la implementación de dicho proyecto, de tal forma que todos conozcan el papel tanto del profesor como el suyo propio en la metodología activa que se utilizará.

Asimismo, en dicha clase de presentación y explicación del proyecto al alumnado, se les pide que, individualmente, realicen una investigación y una búsqueda de información sobre los siguientes personajes históricos:

- Rosalind Franklin
- Wolfgang Amadeus Mozart
- Isabel II (United Kingdom)
- Stephen Hawking
- Cleopatra VII
- William Shakespeare

Como se puede observar, en total hay 7 personajes históricos, que serán el eje temático del Proyecto *Let's have a funny learning!* en torno al cual se articularán las 2

tareas que conforman el mismo. De esta forma, los alumnos desarrollarán unas competencias y adquirirán unos conocimientos mediante el trabajo de estos personajes históricos a través tanto del póster científico como del recurso didáctico TIC *Kahoot*.

La utilización de estos personajes históricos como eje central del proyecto no fue en absoluto casual, sino que se basó en los conocimientos previos del alumnado, que en la Unidad Didáctica anterior, estudió el pasado simple y como hacer biografías de personas famosas, con su vocabulario y gramática correspondiente. De esta manera, se eligió la temática de los personajes históricos para profundizar tanto en su conocimiento histórico de los mismos, como para desarrollar su competencia lingüística en la L2 a través la aplicación del inglés en la elaboración de las 2 tareas anteriormente mencionados, en las cuales aprenden mediante actividades que les hace trabajar cooperativamente; aprendiendo mientras interaccionan unos con otros adquiriendo en consecuencia unos aprendizajes significativos.

Asimismo, que 3 de los 7 personajes históricos sean mujeres, tampoco es una coincidencia, ya que se ha podido comprobar que muchas veces no se visibiliza en las aulas el papel relevante de las mujeres en la historia, por lo que desde este proyecto se intentó aportar un grano de arena a intentar revertir esta situación; especialmente mediante la introducción de Rosalind Franklin, que fue una científica brillante a la que 2 famosos compañeros de profesión la robaron la idea y el reconocimiento, incluso el Premio Nobel de Fisiología en el año 1962.

Desde el punto de vista organizativo, esto se ideó así para realizar 6 grupos de 4 personas y 1 grupo de 3. El modo de reparto de los personajes históricos es aleatorio; este criterio se eligió debido al buen nivel de trabajo de todos los alumnos del aula, por lo que no se consideró necesario tener que “equilibrar” los diferentes grupos. El reparto se realizó mediante la entrega aleatoria de papeletas hechas por el profesor con los nombres de los diferentes personajes históricos, apuntando más adelante los nombres de que alumno pertenece a qué grupo, para tenerlo todo bajo control.

De esta manera, los alumnos deben realizar una búsqueda de información relevante en relación con dichos personajes históricos y traerla a la siguiente sesión, para ponerla en común con los compañeros de su grupo, con los cuales, mediante un trabajo cooperativo, realizaran en las sesiones venideras un póster científico sobre su

autor correspondiente al análisis, síntesis y selección de la información relevante para el mismo.

En lo referente a la búsqueda de información, se les pedirá realizar sus búsquedas de información directamente en la lengua inglesa, de cara a aprender nuevo vocabulario en relación con la temática tratada. Para dicha búsqueda, se dará a los alumnos la información en la que deben centrar su atención en el momento de recopilar información sobre los diferentes personajes históricos; todo ello mediante una serie de preguntas que, como mínimo, deberían poder ser respondidas con la información buscada por los mismos, para asegurarse de que todos se centran en la información más relevante de los mismos.

De igual forma, se advertirá a los alumnos de que no cualquier información vale, debiendo contrastar la información que buscan antes de traerla a clase, avisándoles de que ciertas páginas web como Wikipedia, pese a poder resultar útiles en muchas ocasiones, también resultan peligrosas en cuanto a la validez de su contenido, ya que muchas veces es erróneo, por lo que se ha hecho especial hincapié en que contrasten la información que vayan a llevar a la siguiente clase.

De esta manera, a los alumnos se les ha dado las siguientes pautas e instrucciones para asegurarse de que se centran en la información que a nosotros, como profesores, nos interesa que se centren:

- Deben traer alguna imagen, bien del personaje histórico o de algo importante que guarde relación con el mismo. La imagen puede ser en blanco y negro, no es necesario traer imágenes a color.
- Buscar información relacionada con su fecha de nacimiento y muerte (si ha muerto), por qué esa persona es famosa, investigar si tenía algún enemigo a causa de su trabajo u ocupación, si pertenecía a una familia rica o pobre, etc.
- Centrarse en su trabajo u ocupación, ya que esto guardaba relación directa con lo que los alumnos habían trabajado en la Unidad Didáctica anterior a este proyecto.
- Otras curiosidades (descendientes, anécdotas, su influencia en el presente, nombres en calles, etc.).

➤ **SEGUNDA SESIÓN: “Time to start working cooperatively!”**

- ⊗ Fecha de realización: Lunes, 26 de marzo (4º hora).
- ⊗ Tiempo: 60 minutos.
- ⊗ Idioma: inglés.
- ⊗ Tipo de agrupamiento: grupal (6 grupos de 4 personas y 1 grupo de 3).
- ⊗ Lugar: aula ordinaria.
- ⊗ Desarrollo:

En esta segunda sesión se procede a la realización y organización de los diferentes grupos de trabajo; repartiéndose a los alumnos en 7 “islas de mesas” a lo largo del aula, siendo esto posible gracias a la portabilidad de las mesas y sillas del aula.

Una vez todos los alumnos están sentados en sus grupos de trabajo tal y como se pedía, se procede a explicarles cómo funciona el trabajo cooperativo; el cual requiere una mayor organización y estructuración que el trabajo colaborativo.

Cuando las diferentes “islas de mesas” están realizadas y el alumnado está correctamente agrupado, se procede a repartir y a explicar de manera breve pero concisa los diferentes roles que habrá para todos los grupos durante el trabajo en grupo llevado a cabo tanto en esta sesión como en las venideras en las que utilice la misma metodología de agrupación. Asimismo, en lo referente a la disposición del aula, se considera relevante mencionar que los grupos están repartidos de la manera más equitativa posible en el aula ordinaria; habiéndose procurado dejar el máximo espacio posible a cada grupo.

Los roles de trabajo mencionados anteriormente son los siguientes: secretario, coordinador, controlador y portavoz. En el grupo en el que hay tres personas se suprime el rol de portavoz, siendo todos ellos los encargados de asumir dicho rol. Igualmente, se explicará a los alumnos lo que le compete a cada uno según el rol que tenga. De esta forma, a continuación se explicaran y determinan las funciones de cada rol asignadas en el aula para los alumnos a través de una tabla que también se les proporcionó a ellos para que pudiesen comprobar las funciones de su rol durante la realización de las tareas en el aula:

ROLES EN EL TRABAJO COOPERATIVO

Secretario	Coordinador	Controlador	Portavoz
<ul style="list-style-type: none"> - Recuerda tareas pendientes y compromisos tanto grupales como individuales - Comprueba que todos traen y anotan la tarea 	<ul style="list-style-type: none"> - Reparte tareas - Media en los conflictos - Anima al equipo a avanzar. - En caso de empate en una votación, su voto decide el resultado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Supervisa el nivel de trabajo del grupo (ruido, concentración). - Encargado de la limpieza del grupo - Controla el tiempo - Custodia el material del grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pregunta las dudas del grupo al profesor. - Responde a las preguntas del profesor. - Dialoga con otros portavoces para comparar resultados y conseguir nuevas ideas.

Como paso previo al reparto de los roles a los alumnos de los diferentes grupos, se explicará a los alumnos que los roles se irán alternando en las diferentes sesiones en las que se elabore un producto de manera cooperativa, por lo que todos los alumnos del grupo habrán pasado por todos los roles al finalizar el proyecto.

La justificación didáctica para haber planteado esto así se basa en la poca experiencia que tienen los alumnos en este tipo de reparto de responsabilidades, ya que no han trabajado anteriormente mediante aprendizaje cooperativo. Por ello, se ha buscado que todos ellos, a través del presente proyecto, experimenten al menos, aunque de forma breve, los diferentes roles característicos del trabajo cooperativo, ya que el profesorado del instituto, al menos en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, tampoco utiliza una metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos; lo que dificulta que el alumnado experimente el trabajo cooperativo más allá del presente proyecto.

En relación al reparto de roles anteriormente descrito entre los alumnos de cada grupo, se debe especificar que se permitió a los diferentes grupos decidir por sí mismo que alumno tendría cada rol; mediando el profesor en caso de que los integrantes del grupo no llegasen a un acuerdo por ellos mismos para determinar que alumno ostentaría cada rol.

Una vez hecho esto, se ha repartido a los alumnos una serie de cartulinas de diferentes colores para que las usen como base para sus posters científicos. Los alumnos dedicarán a lo que resta de sesión para poner en común su información y seleccionar, de manera conjunta, la información más relevante de cara a la realización de sus posters.

Para ello, el profesor facilita una serie de ejemplos de póster científicos relacionados con la temática que los alumnos están trabajando, para que estos tengan una referencia de los diferentes formatos que pueden utilizar. Igualmente, también se darán los apartados mínimos con los que debe contar el póster científico (ANEXO VII).

En todo este proceso, el profesor actuará como guía y orientador del proceso de selección de información y su inclusión en el póster, dejando todo el protagonismo de la clase y del trabajo a los alumnos.

➤ **TERCERA SESIÓN: “*Do not give up! Keep working!*”**

- ⊗ Fecha de realización: Lunes, 26 de marzo (7º hora).
- ⊗ Tiempo: 60 minutos.
- ⊗ Idioma: inglés.
- ⊗ Tipo de agrupamiento: mismo agrupamiento grupal al de la sesión anterior.
- ⊗ Lugar: aula ordinaria
- ⊗ Desarrollo:

Se utilizará la presente sesión para que todos los grupos continúen con su proceso de creación de sus pósteres científicos (ANEXO VIII), de tal forma que se sigue la línea metodológica marcada para la anterior sesión.

En lo referente al trabajo de los grupos, no todos van al mismo ritmo, por lo que se dará más apoyo a aquellos grupos cuyo ritmo no sea tan rápido como el de los demás. De esta forma, se procurará que aquellos grupos que vayan más adelantados introduzcan más información en sus posters o lo vayan adornando de forma más artística, ya que como se les explicó, a la hora de evaluar el poster, también se tendrá en cuenta ese aspecto del mismo.

➤ **CUARTA SESIÓN: “*Last details...*”**

- ⊗ Fecha de realización: Martes, 27 de marzo (3º hora).
- ⊗ Tiempo: 60 minutos.
- ⊗ Idioma: inglés.
- ⊗ Tipo de agrupamiento: mismo agrupamiento grupal que en las sesiones anteriores.

∅ Lugar: aula ordinaria.

∅ Desarrollo:

En esta cuarta sesión, todos los grupos deberán finalizar sus posters científicos, ya que en la siguiente sesión todos deberán exponérselos a sus compañeros. De esta manera, cuando los diferentes grupos vayan acabando los mismos, podrán utilizar el tiempo restante de la clase para prepararse la presentación de sus pósteres. Aquellos grupos que no hayan utilizado el tiempo como deberían y no hayan podido acabar sus pósteres en el aula o no hayan tenido tiempo para prepararlos, deberán hacerlo fuera del aula, en su tiempo libre, durante las vacaciones de Semana Santa, ya que se ha dedicado un tiempo más que suficiente en el aula para realizar la presente actividad.

De cara a su correcta preparación, se les facilitará una serie de consejos para que sus exposiciones resulten más atractivas y en consecuencia, opten a una mejor nota. En este sentido, se proporcionó al alumnado una serie de expresiones en la L2 muy útiles y adecuadas para sus exposiciones, lo que en inglés se denomina como “*useful language*” (ANEXO IX). Cuanto más lenguaje útil utilicen en sus presentaciones, mejores notas tendrán, por lo que se les hará hincapié en que al menos utilicen 2 de estas expresiones por persona en las mismas.

De esta manera, se recomendará a los alumnos que repartan la información que va a exponer cada uno, marcando un orden concreto y claro. Igualmente, se insistirá en que procuren leer lo menos posible durante su exposición, mirando al público al que hablen; no teniendo que dirigirse única y exclusivamente al profesor, sino a sus compañeros de clase, ya que al fin y al cabo, la principal finalidad de esa exposición es que todos los compañeros conozcan la vida del personaje histórico que están exponiendo, lo cual será esencial para el producto final.

Por último, se explicará a los alumnos que no es necesario que realicen un PowerPoint para las presentaciones, ya que el producto que deben exponer y explicar frente al resto de compañeros es el propio póster científico en sí; debido a que este es el producto realmente importante que deben exhibir ante el resto de sus compañeros, junto con la información que el mismo contiene.

➤ **QUINTA SESIÓN: “Posters´ exhibition session”**

- ⊗ Fecha de realización: Lunes, 9 de abril (4º hora).
- ⊗ Tiempo: 60 minutos
- ⊗ Idioma: inglés
- ⊗ Tipo de agrupamiento: mismo agrupamiento grupal que en las sesiones anteriores.
- ⊗ Lugar: aula ordinaria
- ⊗ Desarrollo:

En esta quinta sesión, los diferentes grupos, de manera aleatoria, realizarán la exposición de sus pósteres científicos a sus compañeros, utilizando sus pósteres para las mismas.

Para la evaluación de la exposición de los pósteres, se utilizará una rúbrica que evaluará todos los aspectos de la utilización de los diferentes alumnos respecto de la lengua inglesa, evaluándose tanto al grupo en conjunto como a cada persona de forma individual. En este sentido, el criterio de evaluación se centrará en el aspecto comunicador de los ponentes, siendo el entendimiento de lo que el ponente dice el elemento fundamental para al menos, aprobar la exposición del poster.

Los grupos dispondrán como máximo de 7 minutos de presentación del poster, para que todos los grupos puedan realizar sus exposiciones en la misma sesión. De igual manera, el tiempo mínimo de la exposición será de 3 o 4 minutos por cada grupo, ya que cada alumno deberá hablar un mínimo de un minuto; por lo que los grupos de 4 personas deberán realizar una presentación de al menos 4 minutos, mientras que los grupos de 3 personas, deberán exponer al menos durante 3 minutos.

En lo referente al comportamiento de los oyentes, es decir, los alumnos que estén atendiendo a la presentación, se les pedirá una escucha activa y una actitud respetuosa de silencio, para que los compañeros puedan exponer de una manera adecuada y al mismo tiempo, el mensaje sea transmitido y recibido lo más claro posible por todos, incluido el profesor.

De esta forma, al finalizarse cada exposición, el resto de alumnos podrá realizar preguntas sobre cualquier aspecto que no le haya quedado claro o no haya entendido, asegurándonos así de que todos han comprendido la máxima cantidad de información

posible; al mismo tiempo que permitimos que el grupo que ha expuesto pueda aclarar alguna información que quizás, en un primer momento, no ha explicado o expuesto claramente. De esta forma, los alumnos cuentan con una segunda oportunidad para hacerse entender, lo cual, de suceder, se valora de forma positiva, ya que significa que el alumnado ha buscado una alternativa para expresarse en la L2 para cumplir con la finalidad comunicativa, que es lo realmente importante en este caso.

➤ **SEXTA SESIÓN: “*Discovering Kahoot*”**

- ⊗ Fecha de realización: Lunes, 9 de abril (7º hora).
- ⊗ Tiempo: 60 minutos
- ⊗ Idioma: inglés
- ⊗ Tipo de agrupamiento: agrupamiento flexible/mismo agrupamiento grupal que en las sesiones anteriores.
- ⊗ Lugar: Aula de Tecnología
- ⊗ Desarrollo:

En esta sexta sesión, se introducirá a los alumnos la aplicación TIC *Kahoot*, de tal forma que será necesario realizar la presente sesión en un aula con la dotación tecnológica necesaria para ello, siendo el Aula de Tecnología el lugar más indicado que posee el IES Diego Marín Aguilera para ello.

De esta manera, el *Kahoot* inicial se realizó teniendo en cuenta tanto contenidos transversales en la enseñanza del inglés como lengua extranjera como contenidos específicos trabajados en unidades anteriores con los alumnos. Asimismo, el mismo fue ideado para tener una dificultad creciente a medida que pasaban las diferentes preguntas del *Kahoot*; debido a que solo 2 alumnos habían jugado anteriormente a este juego, por lo que las primeras preguntas eran más sencillas para que todo el mundo comenzase el juego con menos presión.

El proceso a la hora de jugar el *Kahoot* está muy organizado, de cara a no perder el control de la clase. De esta manera, el profesor mostrará a los alumnos, a través del proyector conectado al ordenador del profesor del Aula de Tecnología, las diferentes fases que deben seguir para acceder al juego.

Estas fases son las siguientes:

FASES EN EL PROCESO DE JUEGO DEL KAHOOT INICIAL

FASE 1	Los alumnos deben colocarse por tríos y/o parejas en los diferentes ordenadores del aula indicados por el profesor, que previamente ha comprobado cuales funcionan correctamente y tienen acceso a internet y cuáles no.
FASE 2	Posteriormente, con los ordenadores encendidos y prestando atención a las indicaciones del profesor, los alumnos deberán acceder a la siguiente página web, que se muestra en el proyector para que lo tengan como referencia (https://kahoot.it/) (ANEXO X).
FASE 3	<p>Una vez todos los grupos hayan accedido a dicha página web, el profesor, cargando su cuenta personal de <i>Kahoot</i> desde otra página web diferente a la anterior (https://kahoot.com/welcomeback/), creará y compartirá con los alumnos el pin necesario que estos necesitan introducir en la página web a la que ya habían accedido en el paso anterior para unirse y jugar al Kahoot. De esta manera, se puede apreciar que la página web que debe usar el profesor es diferente a la de los alumnos, ya que la finalidad de la segunda no es la de jugar a los <i>Kahoots</i>, sino que su utilidad reside en ser el centro de control del profesor para implementarlos y controlarlos para que los alumnos jueguen; pudiendo pararlos, reiniciarlos, etc. A esta página web la denominaremos como “página web de control” (ANEXO XI).</p> <p>En este paso es esencial ser muy organizado y tenerlo todo bien preparado, puesto que si algo falla o no se tiene previsto, teniendo en cuenta que el profesor debe controlar varias cosas al mismo tiempo, se podría perder el control de clase. Por ello, se deberá cargar con tiempo todo lo referido al juego de los <i>Kahoots</i> desde la “página web de control” que se ha descrito en este punto; de cara a poder supervisar el funcionamiento de los siguientes grupos y que aquellos alumnos que más rápido van no se impacienten y se descontrolen.</p> <p>En este paso, antes de crear el pin, el profesor seleccionará la modalidad de juego; que en este proyecto siempre se corresponderá con el modo cooperativo, es decir, en grupos o equipos de al menos 2 personas. En este mismo sentido, se jugará los alumnos la modalidad del juego de “Concurso: introducir, revisar y recompensar”.</p>
FASE 4	Los alumnos, introduciendo el pin, escriben tanto sus nombres de equipo, como sus propios nombres, ya que al jugar en modo cooperativo, la aplicación pide tanto el nombre del equipo como de todos sus participantes; apareciendo estos en la pantalla a medida que se juega al <i>Kahoot</i> .
FASE 5	Juego del <i>Kahoot</i> inicial (ANEXO XII).

De esta manera, una vez los alumnos ya han jugado al *Kahoot* inicial creado por el profesor y saben que estructura tiene este juego y cómo funciona, el profesor pedirá a los alumnos que se reagrupen en los mismos grupos en los que realizaron el póster científico, para crear en sucio, es decir, con papel y bolígrafo, sus propios *Kahoots* con información referente eminentemente a sus pósteres científicos. También podrán añadir alguna pregunta relacionada con los contenidos dados en el tema anterior o con el inglés como lengua extranjera de carácter más general, pero siempre teniendo en cuenta que sus *Kahoots* deben centrarse en preguntas sobre sus pósteres científicos.

Por último, al finalizar la clase, el profesor recogerá los *Kahoots* en sucio de los diferentes grupos para corregirlos y llevarlos al aula con las correcciones oportunas.

➤ **SÉPTIMA SESIÓN: “*Turning our kahoots into reality*”**

- ⊗ Fecha de realización: Martes, 10 de abril (3º hora).
- ⊗ Tiempo: 60 minutos
- ⊗ Idioma: inglés
- ⊗ Tipo de agrupamiento: mismo agrupamiento grupal que en las sesiones anteriores.
- ⊗ Lugar: Aula de Tecnología.
- ⊗ Desarrollo:

Se comenzó la sesión repartiendo a los grupos sus *Kahoots* con las correcciones oportunas; habiendo un nivel general muy bueno, por lo que no fueron necesarias muchas correcciones. En esta misma línea, se les pide que revisen sus errores y pregunten cualquier duda sobre los mismos si no entienden sus errores.

Tras esos 5 minutos iniciales de reparto de *Kahoots* en sucio y revisión de los mismos, ya que siempre es importante dar retroalimentación a cada actividad que hagan los alumnos, se procederá a mostrarlos como crear sus propios *Kahoots* de forma definitiva mediante la aplicación en el ordenador.

Para ello, el profesor habrá creado previamente una cuenta nueva de *Kahoot* para que los alumnos no necesiten crearse una cuenta nueva utilizando sus propios correos electrónicos, ya que al ser menores y no contar en su mayoría con ello, tampoco se consideraba la mejor opción tener que pedir a los familiares sus cuentas particulares

para este propósito, ya que no se quería correr riesgos en lo relacionado a datos personales de importancia.

De esta manera, el profesor utilizó una cuenta de Gmail creada únicamente para asociarla a una cuenta de *Kahoot*. Esto permitió que, compartiendo con los diferentes grupos el nombre de usuario y la contraseña de dicha cuenta, todos ellos pudiesen acceder a la misma. Se debe resaltar que todos los grupos pueden utilizar la misma cuenta y crear sus *Kahoots* simultáneamente.

En este sentido, todos los alumnos deberán acceder a lo que hemos denominado anteriormente como la página web de control de *Kahoot* y entrar desde la misma a la cuenta creada por el profesor con el nombre y la contraseña de usuario dadas por el mismo.

Asimismo, cuando los diferentes grupos ya hayan cargado la cuenta anteriormente mencionado, el profesor, mediante su cuenta personal de *Kahoot*, explicará a los alumnos como crear sus *Kahoots*, mediante el uso del proyector conectado al ordenador principal, para que todo el mundo pueda seguir sus explicaciones. Una vez el profesor ha explicado cómo crear los *Kahoots*, dejará que los alumnos vayan creándolos de manera definitiva por ellos mismos, controlando y orientando el trabajo de todos los grupos en este proceso.

Por supuesto, cada grupo tiene un ritmo diferente de trabajo, por lo que, aquellos grupos que finalicen la creación de su *Kahoot* de manera más precoz, deberán completarlos con imágenes, e incluso añadir alguna pregunta más si les sobrase tiempo. Se incidirá en que el formato de sus *Kahoots* también influirá de cara a su evaluación, puesto que esta es también una parte importante del producto final de este proyecto.

➤ **OCTAVA SESIÓN: “*Implementing and playing all the Kahoots!*”**

- ⊗ Fecha de realización: Viernes, 13 de abril (5º hora).
- ⊗ Tiempo: 60 minutos
- ⊗ Idioma: inglés
- ⊗ Tipo de agrupamiento: agrupamiento flexible/mismo agrupamiento grupal que en las sesiones anteriores.
- ⊗ Lugar: Aula de Tecnología.

∅ Desarrollo:

En esta última sesión, los alumnos completarán su producto final de manera integral, puesto que todos han aprendido a utilizar la aplicación TIC *Kahoot*, creando sus propios *Kahoots*. De esta manera, el paso definitivo para finalizar su producto final consiste en que todos jueguen los *Kahoots* de sus compañeros.

En este sentido, es muy importante mencionar el papel activo de todo el alumnado durante el juego de los diferentes *Kahoots*, ya que cada grupo será el encargado de organizar el juego de su *Kahoot*, es decir, cada grupo se encargará de acceder a la página web de control de *Kahoot* para crear el pin necesario para comenzar sus juegos y controlarlos. De esta forma, conseguimos que cada grupo tenga un papel protagonista durante esta última sesión en el momento del juego de su producto final, en vez de simplemente jugarlo como los demás grupos, cuando ellos se saben todos los resultados, ya que son quienes lo crearon; desarrollando en mayor medida su aprendizaje respecto de las TIC al mismo tiempo que se les recompensa con ese protagonismo y reconocimiento público frente a sus compañeros de aula, aumentado también en consecuencia su conocimiento y desenvolvimiento en dicha aplicación TIC, para que sean capaces de usar esta herramienta en el futuro de manera autónoma, segura e independiente. Al finalizar la sesión se jugará un *Kahoot* final creado por el profesor (ANEXO XIII)

Por último, en esta última sesión, tras haber finalizado el proyecto *Let's have a funny learning!* se procede a pasar tanto al alumnado como a la tutora del centro unas encuestas para evaluar tanto el propio proyecto, cómo el papel del profesor durante el mismo. Igualmente, en dichas encuestas también hay preguntas relacionadas con el impacto de la metodología implementada y seguida en el presente proyecto en relación a su motivación respecto del proceso de E-A.

3.16. Evaluación

Para evaluar el proyecto *Let's have a funny learning!* se ha realizado una evaluación basada en las pautas marcadas por el departamento de inglés del IES Diego Marín Aguilera para la evaluación de la asignatura inglés como lengua extranjera. De esta forma, se debe evidenciar en este Trabajo Fin de Máster que la evaluación del proyecto de innovación educativa expuesto en el mismo se ha utilizado para evaluar al

alumnado respecto de lo conocido de manera tradicional en la enseñanza del inglés como lengua extranjera como los “4 skills: listening, speaking, reading and writing”, o lo que es lo mismo, las 4 habilidades de la lengua: escuchar, hablar, leer y escribir.

De esta manera, la evaluación de los alumnos respecto de su trabajo y participación en dicho proyecto se ha realizado en colaboración con la tutora del centro, de tal forma que entre ambos se ha realizado tanto una evaluación continua/formativa a través de la observación participante de ambos como una evaluación final; para la que se utiliza tanto los datos ofrecidos por la herramienta TIC *Kahoot* tras haber sido jugado por los diferentes grupos, como la valoración del trabajo realizado por los diferentes grupos y sus integrantes. De esta forma, en lo referente a la evaluación individual dentro del grupo, se tendrán en cuenta aspectos como: cumplimiento de sus funciones dentro de los grupos, grado de implicación en el trabajo cooperativo, aporte de materiales requeridos para el proyecto, etc.

De esta forma, en relación a la programación realizada por el Departamento de inglés para el curso académico 2017-2018, el proyecto *Let's have a funny learning!* ha sido utilizado para evaluar al alumnado respecto de la asignatura de inglés como lengua extranjera en relación a los siguientes procedimientos de evaluación establecidos en la programación anteriormente mencionada para las E.S.O.:

PROGRAMACIÓN INGLÉS 2017-2018	RELACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN CON EL PROYECTO
Se tendrá en cuenta la actitud y el esfuerzo personal del alumno, pero no se confundirán estos conceptos con el de un comportamiento correcto; que tiene carácter obligatorio.	Se incluirá la actitud y esfuerzo personal dedicado por el alumnado para la realización del presente proyecto en la evaluación del segundo trimestre.
En los criterios de calificación, se tendrán en cuenta todo tipo de actividades realizadas tanto dentro como fuera del aula: exámenes, redacciones, vocabulario, cuadernos, participación, interés, aspecto oral, etc.	En este tipo de actividades se incluyen las tareas realizadas en el proyecto <i>Let's have a funny learning!</i> , es decir, las relacionadas con los pósteres científicos y los Kahoots.
Habrá al menos una prueba oral y/o escrita por cada evaluación.	Se ha utilizado la presentación de los pósteres científicos como una prueba oral en la 2ª evaluación.

<p>El profesor precisará tanto al alza como a la baja el resultado final de aplicar los porcentajes de los criterios de calificación, teniendo en cuenta el comportamiento y la actitud ante la asignatura del alumnado.</p>	<p>El comportamiento y la actitud del alumnado ante la asignatura comprenden igualmente el comportamiento y actitud mostrada ante el proyecto implementado; el cual se ha integrado en la asignatura completamente.</p>
<p>La asignatura cuenta con evaluación continua, lo que significa que si un alumno aprueba la segunda evaluación aprueba la primera, sucediendo lo mismo con la tercera respecto de la segunda. Sin embargo, si aprueba las dos primeras evaluaciones y suspende la tercera, se hará una valoración general del curso, que puede conllevar la realización de una prueba global.</p>	<p>Como se ha mencionado anteriormente, el proyecto <i>Let's have a funny learning!</i> se ha integrado en la evaluación de la asignatura de inglés como lengua extranjera, por lo que la participación y trabajado del alumnado en el mismo influye en el aprobado o suspenso de la asignatura en el 2º trimestre; teniendo impacto en la evaluación continua en consecuencia.</p>

Asimismo, los **criterios de calificación** establecidos para para el curso de 1º de la E.S.O. de la sección bilingüe en relación a la presente asignatura en la programación de la misma anteriormente mencionada por el departamento de inglés son los siguientes:

- 70% pruebas escritas.
- 20% expresión oral.
- 10% trabajo personal en casa y clase: trabajo en cuaderno de clase, registro y entrega de tareas, entrega de redacciones y material complementario.

Además, en lo referente a la valoración de pruebas escritas, se especifica que:

- 50% gramática y vocabulario.
- 20% lectura.
- 20% escritura.
- 10% lectura.

En lo referente a la evaluación de las exposiciones utilizándolas como examen oral, se utilizó la siguiente rúbrica para poner las notas a los diferentes grupos, tanto de manera individual como grupal, ya que se realizaba una rúbrica como la que se muestra a continuación para cada alumno que realizaba la presentación:

EVALUATING SPOKEN ENGLISH ORAL TESTS	
<u>COMMUNICATIVE ACHIEVEMENT</u> How well did the student get the message over, achieve the task?	20%
<u>GRAMMAR</u> How wide and accurate is this?	20%
<u>FLUENCY</u> How much hesitation and speed was involved?	20%
<u>VOCABULARY</u> How wide and accurate is this?	20%
<u>PRONUNCIATION</u> Did this interfere with communication? In which areas? How?	20%

Por último, se ha de especificar como la aplicación *Kahoot* nos ayuda a evaluar el grado de adquisición de conocimiento de los alumnos: tras jugar un *Kahoot*, la aplicación nos proporciona a nosotros, como profesores, un detallado desglose de los aciertos y errores que ha tenido cada persona o grupo que ha jugado a la aplicación en cada una de las preguntas a modo de porcentajes (ANEXO XIV); lo que nos permite utilizar dichos datos para la evaluación del alumnado a modo de examen final totalmente gamificado.

De esta manera, los resultados de los *Kahoots* finales jugados en la última sesión han sido útiles para que el autor de este trabajo haya conocido que los alumnos han aprendido prácticamente todos los contenidos que se han tratado en el presente proyecto, los cuales girarían en torno a la vida de diferentes personajes históricos, habiendo involucrados en todo el proceso aspectos gramaticales, de vocabulario, de lenguaje aplicado, etc. pertenecientes a la L2. De esta manera, dichos datos no fueron utilizados de manera directa por la profesora tutora del instituto, ya que ella prefirió evaluarles más adelante mediante una prueba escrita de carácter tradicional.

4. EVALUACIÓN DEL PROYECTO *LET'S HAVE A FUNNY LEARNING!*

A continuación se procede a realizar la evaluación del proyecto expuesto en el presente Trabajo Fin de Máster; para lo que se detallarán a continuación tanto los instrumentos como el procedimiento utilizado para llevar a cabo dicha labor; utilizándose para ello la valoración y grado de satisfacción tanto del alumnado con el que llevó a cabo el proyecto como de la profesora tutora que colaboró con el artífice del proyecto *Let's have a funny learning!* durante su implementación. Finalmente, se relacionará todo ello con el impacto de las metodologías activas usadas en el aula en el aprendizaje del alumnado, comparando los datos, resultados y percepciones particulares obtenidas con lo investigado en el marco teórico del presente TFM.

Al igual que es esencial evaluar al alumnado en su proceso de E-A, es igualmente necesario evaluar tanto la acción docente realizada en dicho proceso; incluyéndose en este apartado tanto el papel del profesor en el aula como en la planificación de actividades activas y variadas para que el alumnado este motivado y realice en consecuencia un aprendizaje significativo, que es lo que se valorará a continuación en este apartado.

4.1. Procedimiento e instrumentos de evaluación del proyecto

Una vez finalizado el proyecto *Let's have a funny learning!*, implementado en el aula de 1º de la E.S.O. bilingüe del instituto IES Diego Marín Aguilera, con todas las tareas y actividades que integraban el mismo, se procedió a pasar en ambos contextos una encuesta sobre el grado de satisfacción de todas las partes involucradas en el mismo.

Así pues, las encuestas realizadas tanto para la tutora del instituto como para los alumnos eran diferentes. De esta manera, la encuesta realizada para la profesora (ANEXO XV) es una encuesta tanto de carácter cualitativo como cuantitativo, es decir, una encuesta mixta, en la cual la profesora evalúa numéricamente tanto el presente proyecto, como la acción docente en el mismo de su artífice; especificando de manera cualitativa los puntos fuertes y débiles del proyecto.

La encuesta realizada para los alumnos (ANEXO XVI), sin embargo, es diferente, ya que esta no cuenta con una parte de evaluación cuantitativa; estando basada la misma únicamente en preguntas abiertas y cortas de carácter cualitativo

referentes a diferentes aspectos del proyecto *Let's have a funny learning!*, relacionados principalmente con su metodología, las actividades realizadas y el papel del profesor al implementarlo en el aula.

Ambas encuestas son las herramientas que se utilizarán en el siguiente apartado para valorar el presente proyecto y comprobar el grado de satisfacción de las diferentes partes que han participado en el mismo.

4.2. Valoración y grado de satisfacción

4.2.1. Del alumnado

La valoración realizada por el alumnado del proyecto *Let's have a funny learning!* ha sido realmente positiva, ya que el 100% de los alumnos que han participado del mismo han expresado su total agrado y gusto por el mismo.

En este sentido, prácticamente todos los alumnos han expresado que les ha gustado este proyecto porque supone una forma de trabajar muy diferente para ellos, en la que se notan muy activos mediante actividades novedosas que no habían hecho nunca anteriormente; habiéndoles gustado especialmente de manera más general la tarea relacionada con la aplicación TIC *Kahoot* que la relacionada con la elaboración y exposición del póster. De hecho, el porcentaje de gente que ha elegido el *Kahoot* como su parte favorita del proyecto ronda un 75%, frente al 25% que les pareció más interesante la realización del póster científico.

Igualmente, en lo referido al trabajo cooperativo, prácticamente todas las valoraciones han sido positivas, destacando que han aprendido los unos de los otros, a través de la variedad de ideas que surgía de la heterogeneidad del grupo. Sin embargo, también ha habido algún comentario que resaltaba como parte negativa del trabajo cooperativo la diferencia de implicación y de trabajo entre los diferentes miembros del grupo, lo cual significa que en esos casos particulares ha habido algún alumno que no ha cumplido con el rol que tenía asignado, ya que durante el proyecto no se recibió ninguna queja en lo referente a este aspecto, lo que da pie a pensar que se podría haber introducido la elaboración de un diario grupal que se entregase al profesor al finalizar cada sesión en el que se especificase como habían trabajado los integrantes del grupo en la misma, para que el profesor llevase un seguimiento más pautado que utilizando únicamente la observación y el diálogo con los alumnos, ya que, viéndolo en

retrospectiva, es posible que en el momento exacto en el que el desajuste suceda, la situación cohiba al alumnado de “denunciar” la falta de trabajo de sus compañeros.

Por último, se considera esencial evidenciar en el presente apartado de análisis de las opiniones obtenidas del alumnado, que todos los alumnos han considerado la experiencia de realizar el proyecto que se ha implementado en el aula de la manera en la que se ha hecho como una experiencia muy interesante, ya que usando metodologías activas como la gamificación, el trabajo cooperativo, uso de las TIC y AICLE; todos ellos han expresado su bienestar y motivación durante el proyecto, al considerarlo en sus propias palabras, como algo fuera de lo normal donde se sentían más activos y protagonistas al no usar solo el libro de texto.

En lo referente al papel del profesor a la hora de actuar como guía y orientador en el presente proyecto, los alumnos, en su mayoría, sí que han notado un gran cambio en la forma en las que se impartían y dirigían las clases; ya que muchos comentaban tener una mayor sensación de agobio, presión y desinterés con el uso del libro que con el ABP llevado a cabo en este proyecto.

Por último, se considera oportuno poner de relieve la mayor seguridad que tras la realización del proyecto, sienten en general los alumnos respecto al uso de las TIC.

4.2.2. Del profesorado

La evaluación de la tutora del instituto respecto del presente proyecto ha sido tan positiva como la realizada por el alumnado, ya que en lo referente a la nota numérica extraída de la parte cuantitativa de la encuesta, la tutora ha calificado con un 9,44 sobre 10 tanto el proyecto *Let's have a funny learning!* como la acción docente el artífice del mismo durante la implementación del mismo.

De hecho, el único apartado de la encuesta cuantitativa en el que no ha puesto la nota correspondiente a un 10, sino a un 8, ha sido la referida a la planificación del proyecto; siendo este el único aspecto a mejorar según ella, ya que no ha escrito ningún aspecto a mejorar en el apartado dedicado a este menester; de lo que se entiende que la profesora ha quedado realmente satisfecha con el presente proyecto.

Sin embargo, en el apartado de la encuesta dedicado a resaltar las fortalezas o puntos fuertes del proyecto y del papel su alumno en prácticas en el mismo como

profesor sí que ha puesto de relieve la seguridad que el mismo mostraba al usar las TIC en el aula, al igual que su gran capacidad de motivar al alumnado; opinión que ha sido realmente grata conocer y poder plasmar en este TFM.

4.2.3. Autoevaluación

Realizando una autoevaluación sobre el proyecto de manera integral y cualitativa, se considera que, en comunión con lo expresado y argumentado tanto por los alumnos como por la tutora del centro, que el mismo ha supuesto una situación de Enseñanza-Aprendizaje totalmente novedosa y beneficiosa para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera para el alumnado de la clase de 1º de la E.S.O. bilingüe del IES Diego Marín Aguilera.

Esta autoevaluación se basa en los siguientes hechos:

- El tema y los contenidos están adecuados a la edad del alumnado y guardan relación con el currículo.
- Los objetivos planteados son apropiados.
- Enfoque competencial del proyecto; guardando relación con los objetivos propuestos.
- Las actividades que se han llevado a cabo durante el proyecto han sido motivadoras y están correctamente distribuidas según las fases del proyecto (póster científico y *Kahoot*)
- Los tiempos dedicados a cada tarea se consideran adecuados, especialmente teniendo en cuenta que se ha realizado lo que se ha podido, al ser un alumno en prácticas y no el profesor de la asignatura.
- Los espacios y recursos utilizados han sido variados y han incluido una gran cantidad de interacción y uso de las TIC

4.3. Impacto de las metodologías utilizadas en el aprendizaje del alumnado

En el presente apartado se procede a realizar, de forma esquemática y resumida, un breve análisis del impacto de las metodologías utilizadas en el alumnado, teniendo tanto en cuenta tanto las valoraciones expresadas por el alumnado a través de las encuestas pasadas en el aula como la percepción que se ha tenido como profesor que ha guiado todo el proceso de enseñanza aprendizaje durante la implementación del proyecto *Let's have a funny learning!*

De esta manera, se realizará una breve relación entre la información obtenida en la investigación inicial efectuada en el presente TFM acerca de las metodologías activas y su impacto en el proceso de aprendizaje del alumnado.

Así pues, una gran cantidad de alumnos han expresado sentirse muy motivados hacia la realización de este proyecto de forma explícita en la encuesta, argumentando que las actividades realizadas les parecían muy interesantes ya que se salían fuera de lo normal, es decir, salirse fuera del libro.

De esta manera, se ha contrastado, mediante la implementación del conjunto de metodologías activas utilizadas en el aula, que estas metodologías en efecto motivan al alumnado, tal como afirmaba Montoya (2009) respecto de la verdadera motivación que suponía a los alumnos el poder crear por ellos mismos sus propios conocimientos, debido al papel protagonista que toman en su proceso de aprendizaje, lo que les lleva a construir aprendizajes significativos y a “aprender a aprender”.

De la misma forma, se cumple con lo estipulado por Planas (2007), sobre lo que suponía la incorporación de metodologías activas y cooperativas en el aula, proporcionando al alumnado una experiencia de aprendizaje de calidad que le implique activamente, resultando en consecuencia el proceso de resolución de tareas un proceso estimulante y satisfactorio. En referencia a esto, los alumnos incluso llegaron a mostrar varias veces su entusiasmo por realizar más experiencias como la puesta en marcha.

En referencia a lo afirmado por Goikoetxea y Pascual (2002), respecto de los beneficios que tienen las metodologías activas basadas en el aprendizaje cooperativo en el rendimiento académico de los alumnos, la productividad y las actitudes hacia el aprendizaje en comparación con otros métodos de enseñanza tradicionales; se puede afirmar tras lo observado y evaluado, en comparación con otra Unidad Didáctica en la que se usó la metodología tradicional fundamentada en el uso del libro en la misma clase y con los mismos alumnos de manera previa a la implementación del proyecto *Let's have a funny learning!*, que sí bien tanto el rendimiento académico como la productividad del alumnado han mejorado con el uso de las metodologías activas empleadas, lo que más me ha llamado la atención y en lo que más mejora general se ha visto, es especialmente en la increíble mejora de actitud y motivación hacia el aprendizaje de los alumnos que más dificultades mostraban con la metodología tradicional, en la cual les costaba mantener la atención, no se sentían motivados, etc.,

cambiando todas estas actitudes con la implementación de las metodologías activas, donde se sentían cómodos y motivados a trabajar y a aprender.

Por todo ello, se finaliza el presente apartado afirmando, a través de la experiencia proporcionada por la puesta en marcha del proyecto *Let's have a funny learning!*, que efectivamente, las metodologías activas han tenido un impacto realmente positivo en el aprendizaje del alumnado de la clase de 1º de la E.S.O. bilingüe.

5. CONCLUSIONES

Teniendo en cuenta las valoraciones recibidas tanto del alumnado como del profesorado que ha participado del proyecto, se concluye que el proyecto *Let's have a funny learning!* ha supuesto una beneficiosa y novedosa experiencia de innovación educativa en el campo de la enseñanza del inglés como lengua extranjera, ya que tanto el alumnado como el profesorado involucrado en el mismo ha mostrado una enorme satisfacción con su implementación; resaltando el papel tan esencial que han jugado las metodologías activas implementadas en el mismo.

De esta manera, a través de la experiencia tanto personal como profesional experimentada a través de la puesta en marcha de este proyecto durante la asignatura del Prácticum realizada este máster, puedo concluir que la implementación de las metodologías activas en la enseñanza del inglés como lengua extranjera supone un recurso de motivación muy fuerte para el alumnado.

Esto, desde mi punto de vista, se explica eminentemente a través del cambio de rol del alumnado en el proceso de E-A, ya que el mismo pasa de ser un mero receptor de información pasivo a ser el protagonista de su propio proceso de aprendizaje, lo cual les resulta muy estimulante. Por supuesto, hay otros elementos que también influyen en gran medida en el incremento de la motivación mostrada por el alumnado con el uso de metodologías activas por parte del profesor; como lo son la planificación y elaboración de actividades más lúdicas y variadas y una mayor cercanía del mismo al alumnado y un aprendizaje recíproco entre profesor y alumnos, dejando de ser únicamente el profesor el que transmite y deposita conocimientos en el alumno.

Asimismo, tras la realización de las 8 sesiones que conforman el proyecto *Let's have a funny learning!*, se ha comprobado que los objetivos planteados para el mismo se

han alcanzado de manera más que satisfactoria, como se procede a describir a continuación:

En lo referente al primer objetivo, referente al aprendizaje del uso de la aplicación TIC *Kahoot* por parte del alumnado, se ha comprobado que este objetivo se ha cumplido a través de las 3 últimas sesiones, en las cuales todos los alumnos han conocido dicha herramienta y la han aprendido a utilizar de manera autosuficiente y responsable; demostrándolo con la realización y juego de sus propios *Kahoots* en el último tramo del proyecto.

Al igual que con el recurso TIC *Kahoot*, los alumnos también han realizado de manera más que apropiada la tarea relacionada con la elaboración y presentación de sus pósteres científicos; lo que les hizo aplicar la L2 al conocimiento de la vida de los personajes históricos seleccionados para dichos pósteres (AICLE). Este aprendizaje se pudo comprobar a través de los propios *Kahoot* creados y jugados por los propios alumnos en las últimas sesiones del proyecto, ya que los *Kahoots* estaban basados en preguntas sobre la vida de dichos personajes, siendo los resultados muy buenos en todos ellos; lo que significa que su grado de adquisición de los conocimientos tratados ha sido el deseado.

En este sentido, el objetivo referente al desarrollo del inglés como lengua extranjera también ha sido cumplido; lo que se puede comprender mediante el análisis de los objetivos alcanzados anteriormente; que suponen que el alumnado ha aprendido todos los contenidos propuestos para el presente proyecto (*Past Simple, integrated content and vocabulary, vocabulary related with historical characters, etc.*) mediante su participación e implicación en el mismo.

En lo referente al último objetivo planteado para el proyecto *Let's have a funny learning!*, se puede afirmar sin ninguna clase de duda que el mismo ha motivado a los estudiantes respecto del aprendizaje del inglés como lengua extranjera; habiendo explicado así ellos mismos en las encuestas repartidas al finalizar el proyecto, en las cuales han dejado constancia de su gusto por el tipo de actividades implementadas y la metodología seguida al hacerlo (metodologías activas).

De esta manera, la correcta consecución de todos los objetivos planteados para el proyecto de innovación educativa expuesto en el presente TFM, me lleva a manifestar

mi total complacencia con el trabajo realizado, ya que la consecución de todos los objetivos supone que todos los elementos del proyecto se han ideado y planificado adecuadamente; al haber influido todos ellos en el cumplimiento de los objetivos anteriormente detallados; lo que significa que las actividades, metodología, contenidos, etc., han sido los adecuados.

Asimismo, se considera que el proyecto llevado a cabo es un trabajo viable, es decir, que puede ser puesto en práctica en el aula, como se ha demostrado. De hecho, un punto positivo del presente proyecto reside en su flexibilidad a la hora de ser adaptado a diferentes temáticas y grupos de alumnos diferentes, ya que el mismo puede adaptarse a diferentes situaciones y contextos educativos para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera; al ser el mismo fácilmente personalizable y aplicable a cualquier curso de la E.S.O.

En cuanto a las complicaciones que ha supuesto la implementación del presente proyecto, me gustaría resaltar la dificultad de adaptar el proyecto y sus actividades a las limitaciones que ofrecía el centro educativo en el que se ha implementado el mismo, ya que por ejemplo, incluso consiguiendo reservar hora para el Aula de Tecnología, labor difícil en sí misma al estar muy solicitada, no se podía disponer de un ordenador para cada alumno, por lo que hubo que adaptar la concepción inicial relacionada con la aplicación *Kahoot* para que los alumnos trabajasen en grupos por ejemplo. A esto se le sumaba la incertidumbre de si los ordenadores tendrían conexión a internet o no para utilizar *Kahoot*, ya que el centro llevaba tiempo teniendo problemas técnicos en lo que a la conexión a internet se refiere; dificultando esto en gran medida la realización del proyecto en primera instancia, pese a que más adelante se solventase el problema.

Otro aspecto que me gustaría poner de relieve en este apartado, es la dificultad que tiene implementar este tipo de proyectos siendo un alumno en prácticas, ya que, incluso con una buena relación y coordinación con la tutora del instituto, la temporalización programada para la asignatura no suele permitir una gran flexibilidad, razón por la que resultó muy laborioso organizar todo de la manera en la que se hizo, siendo esencial la inestimable colaboración de la tutora, ya que si la misma no me hubiese permitido dedicarle el tiempo dedicado al presente proyecto, no se hubiese podido llevar a cabo.

Tras la experiencia vivida mediante la implementación de este proyecto basado en la inclusión de metodologías activas, me gustaría recomendar al resto de compañeros docentes que realicen este tipo de experiencias educativas, ya que, personalmente, he podido ver como los alumnos han disfrutado este proyecto al no basarse única y exclusivamente en el uso del libro de texto, lo que, unido al uso de metodologías activas basadas, se ha comprobado que les motiva enormemente.

De esta forma, no quiero desmerecer la metodología tradicional basada en el libro de texto, sino que simplemente considero que al alumnado hay que ofrecerle una diversidad de actividades originales y creativas que les permita ser los protagonistas de su aprendizaje; para lo que la metodología tradicional no es en absoluto la más idónea.

Por ello, tras lo visto en el aula y lo recogido de las valoraciones de los alumnos, se considera que todos los docentes deberían abrirse al conocimiento e implementación de las metodologías activas en el aula, ya no por nuestro beneficio como profesionales de la enseñanza, sino por el de nuestros alumnos, que realmente es por lo que se debe preocupar un buen profesor.

Un aspecto a mejorar del que he sido consciente tras haber finalizado el proyecto, ha sido el de no haber realizado coevaluaciones dentro de los grupos, para medir de manera más específica y concreta el funcionamiento de los mismos en el aprendizaje cooperativo desde su perspectiva, no solo desde la mía como docente. En este sentido, de aquí en adelante, cada vez que implemente un proyecto en el que realice trabajo cooperativo, pediré a los estudiantes que realicen tanto coevaluaciones sobre el trabajo de los compañeros dentro del grupo como una autoevaluación sobre el suyo.

Como conclusión final sobre el presente Trabajo Fin de Máster, se considera relevante dejar constancia de la gran cantidad tiempo y de esfuerzo dedicado al mismo, ya que la creación e implantación del proyecto *Let's have a funny learning!* se realizó con el único fin de analizar y estudiar el impacto en el alumnado de las metodologías activas en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en el presente TFM.

Por último, mencionar que el reto que ha supuesto tanto la elaboración de este TFM como la implementación del proyecto *Let's have a funny learning!* ha sido algo muy bonito de abordar y ha merecido la pena; ya que me siento muy orgulloso del trabajo realizado tras su más que satisfactoria realización.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguaded Gómez, J. I., Pérez Rodríguez, M. A., & Monescillo Palomo, M. (2010). Hacia una integración curricular de las TIC en los centros educativos andaluces de Primaria y Secundaria.
- Almenara, J. C. (2007). Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades. *Tecnología y comunicación educativas*, 21(45), 5-19.
- Benito, Á., & Cruz, A. (2005). *Nuevas claves para la docencia universitaria en el Espacio Europeo de Educación Superior: en el espacio europeo de educación superior* (Vol. 10). Narcea Ediciones.
- Carretero, M. (1997). Desarrollo cognitivo y aprendizaje. Constructivismo y educación en progreso.
- Catalán, R. M. J., de Zarobe, Y. R., & Iragui, J. C. (2006). Vocabulary profiles of English foreign language learners in English as a subject and as a vehicular language. *Current Research on CLIL*, 23.
- Coca, D. M. (2012). Cambio motivacional realizado por las TIC en los alumnos de secundaria de Física. *Miscelánea Comillas. Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 70(136), 199-224.
- Consejería de Educación. (2007). DECRETO 40/2007, de 3 de mayo, por el que se establece el Currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. BOC y L. N^o, 89, 9852-9896.
- Cross, K. P. (1987). Teaching for learning. *American Association of Higher Education & Accreditation (AAHEA)*. 39(8), pp. 3-7.
- De Miguel Díaz, M. (2005). *Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias: orientaciones para promover el cambio metodológico en el espacio europeo de educación superior*. Servicio de Publicaciones. Universidad de Oviedo.

- Dijkstra, S., Krammer, H. P., & Van Merriënboer, J. J. (1992). Instructional models in computer-based learning environments. En *Instructional Models in Computer-Based Learning Environments* (pp. 1-13). Springer, Berlin, Heidelberg.
- Ferreiro Gravie, R. (2003). *Estrategias del aprendizaje cooperativo: el constructivismo social: una nueva forma de enseñar y aprender*. Trillas.
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate* (Master's thesis, School of Literature, communication, and culture, Georgia Institute of Technology).
- Gallego, F., Molina, R. & Llorens, F. (2014). Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. Conferencia presentada en XX Jornadas sobre la enseñanza universitaria de la informática, Oviedo, España. Recuperado de: <https://bit.ly/2x0xGXZ>.
- Goikoetxea, E., & Pascual, G. (2002). Aprendizaje Cooperativo: Bases teóricas y hallazgos empíricos que explican su eficacia. *Educación XXI*, (5), 227- 247.
- González, C., Martín, P. G., Souza, M., Martín, N. y López, S. (2006). Ventajas e inconvenientes del aprendizaje basado en problemas percibidos por los estudiantes de enfermería. *Fundación Educación Médica*, 19(1), 47-56.
- Gutiérrez, G., Beltrán, F., & Durán, R. (2010). Un Proyecto de Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lengua Inglesa: Cristóbal Colón. *Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca*.
- Hernández, F. (2002). La importancia de ser reconocido como sujeto. *Cuadernos de Pedagogía*, (319), 28-32.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1987). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning*. Prentice-Hall, Inc.
- Junta de Castilla y León. (2015). ORDEN EDU/362/2015, de 4 de mayo, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León. Boletín Oficial de Castilla y León, 86, 32051, 32480.

- Kagan, S. (1994). Cooperative learning (San Clemente, CA, Kagan Cooperative Learning).
- Kim, B. (2015). . Designing Gamification in the Right Way. *Library Technology Reports*, 51(2), 29-35.
- León, M. J. et al. (2010). Innovación docente de calidad y mejora de la enseñanza universitaria. *Proyecto de estudio y análisis: innovación docente*. Ministerio de Educación.
- López Noguero, F. (2005). Metodología participativa en la enseñanza universitaria.
- Lorenzo, F., Trujillo, F., & Vez, J. (2011). Educación Bilingüe: *Integración de contenidos y segundas lenguas*. Madrid: Editorial Síntesis, S.A.
- Madinabeitia, S. C. (2011). Implicaciones de la enseñanza bilingüe en centros educativos. Archidona. *Málaga: Ediciones Aljibe, S.L.*
- Marcelo, C. (2001, June). Rediseño de la práctica pedagógica: factores, condiciones y procesos de cambio en los teleformadores. *En Conferencia impartida en la Reunión Técnica Internacional sobre el Uso de Tecnologías de la Información en el Nivel de Formación Superior Avanzada*.
- March, A. F. (2006). *Metodologías activas para la formación de competencias*. *Educatio siglo XXI*, 24, 35-56.
- Marsh, D. (1994). Bilingual education & content and language integrated learning. *International Association for Cross-cultural Communication (Eds.), Language Teaching in the Member States of the European Union (Lingua)*. Paris: University of Sorbonne.
- Montoya, J. (2009). El método de indagación de Dewey y el aprendizaje basado en problemas. En Correa, C. y Rúa, J. A. (coord.), *El Aprendizaje Basado En Problemas En La Educación Superior* (pp. 9-113). Colombia: Sello Editorial.
- Panitz, T. (2001). Collaborative versus cooperative learning: a comparison of the two concepts which will helps us understand the underlying nature of interactive learning. Disponible en <https://bit.ly/2pXrgRE>.

- Parra, C. (2012). TIC, conocimiento, educación y competencias tecnológicas en la formación de maestros. *Nómadas*, 36, 145-159.
- Pavesi, M., D. Bertocchi, M. Hofmannová y M. Kazianka. 2001. *CLIL Guidelines for Teachers*. Milan: TIE CLIL.
- Planas, L. A. (2007). *El desarrollo de competencias docentes en la formación del profesorado*. Ministerio de Educación.
- Rekalde, I. y García, J. (2015) El Aprendizaje Basado en Proyectos: un constante desafío. *Institutes of Education Sciences. Research, innovation and training from its creation to the present day*, 25(1), pp. 219-234. DOI: <https://bit.ly/2lyXMH2>.
- Suárez, N. & Custodio, J. (2014). Evolución de las tecnologías de información y comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Vínculos*, 11(1), 209-220.
- Tejada, J., & Fernández Cruz, M. (2009). La cualificación de los actores de la formación: una mirada desde la profesionalización docente. *J. Tejada [et al.](coords). Estrategias de innovación en la formación para el trabajo*, 13-44.
- Vassileva, J. (2012). Motivating participation in social computing applications: a user modeling perspective. *User Modeling and User-Adapted Interaction*, 22(1-2), 177-201.
- Yábar, J. (2000). La computadora en la enseñanza secundaria. *C. Coll, (Comp.), El constructivismo en la práctica. Caracas, Venezuela: Laboratorio Educativo*.
- Zañartu, L. (2003). Aprendizaje colaborativo: una nueva forma de diálogo interpersonal y en red. *Contexto Educativo*, 28.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification by design: *Implementing game mechanics in web and mobile apps*. "O'Reilly Media, Inc."

7. ANEXOS

ANEXO I: Horario de la clase de 1º de la E.S.O. bilingüe.

INGLÉS	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
8:30 - 9:20					
9:25 - 10:15					
10:20 - 11:10		1º E.S.O. bilingüe			
11:10 - 11:40	RECREO				
11:40 - 12:30	1º E.S.O. bilingüe		1º E.S.O. bilingüe		
12:35 - 13:25					1º E.S.O. bilingüe
13:30 - 14:20					
14:25 - 15:35	1º E.S.O. bilingüe				

ANEXO II: Dificultades en la implementación de las TIC en el IES Diego Marín Aguilera (Plan TIC).

Dificultades observadas para el desarrollo del Plan:

Los profesores implicados en el desarrollo de este Plan consideramos que las mayores dificultades para la integración de las TIC en este Centro son:

- *Necesidad urgente de instalación de cañones proyectores en todas las aulas, junto con su ordenador. Muchos docentes solicitan utilizar en el aula estos medios, y no se dispone de ellos.*
- *Reiteramos desde aquí la evidente necesidad de una constante actualización de medios e infraestructura de los equipos informáticos del Centro, cuyo coste, habida cuenta de la magnitud de los mismos, requiere una dotación presupuestaria específica.*
- *Necesidad urgente de la mejora de conexión a Internet en el Centro, ya se realizó un estudio hace dos años que no se pudo llevar a cabo debido a la situación económica en la que se encuentra el Centro.*
- *Mejor preparación de los docentes, incluyendo cursos de capacitación según demanda.*
- *Aumento de las horas de dedicación del coordinador TIC.*

ANEXO III: Circular pidiendo permiso a las familias de los alumnos para poder realizar fotografías a los alumnos en el aula mientras participaban del proyecto *Let's have a funny learning!*

Estimados padres y/o tutores legales de los alumnos:

Mi nombre es Francisco Javier Cuesta Peñayos, alumno del Máster Universitario en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas de la Universidad de Burgos. Actualmente estoy realizando mis prácticas como profesores en la clase de sus hijos, referente a la asignatura de inglés, la cual imparte [REDACTED]

Me complace poder ponerme en contacto con ustedes para transmitirles que estoy llevando a cabo una Unidad Didáctica con vuestros hijos. De esta forma, la finalidad de la presente carta es la de pedirles permiso para poder realizar fotos de los alumnos mientras trabajan en clase. Su beneplácito me sería de gran utilidad para poder elaborar mi Trabajo de Fin de Máster.

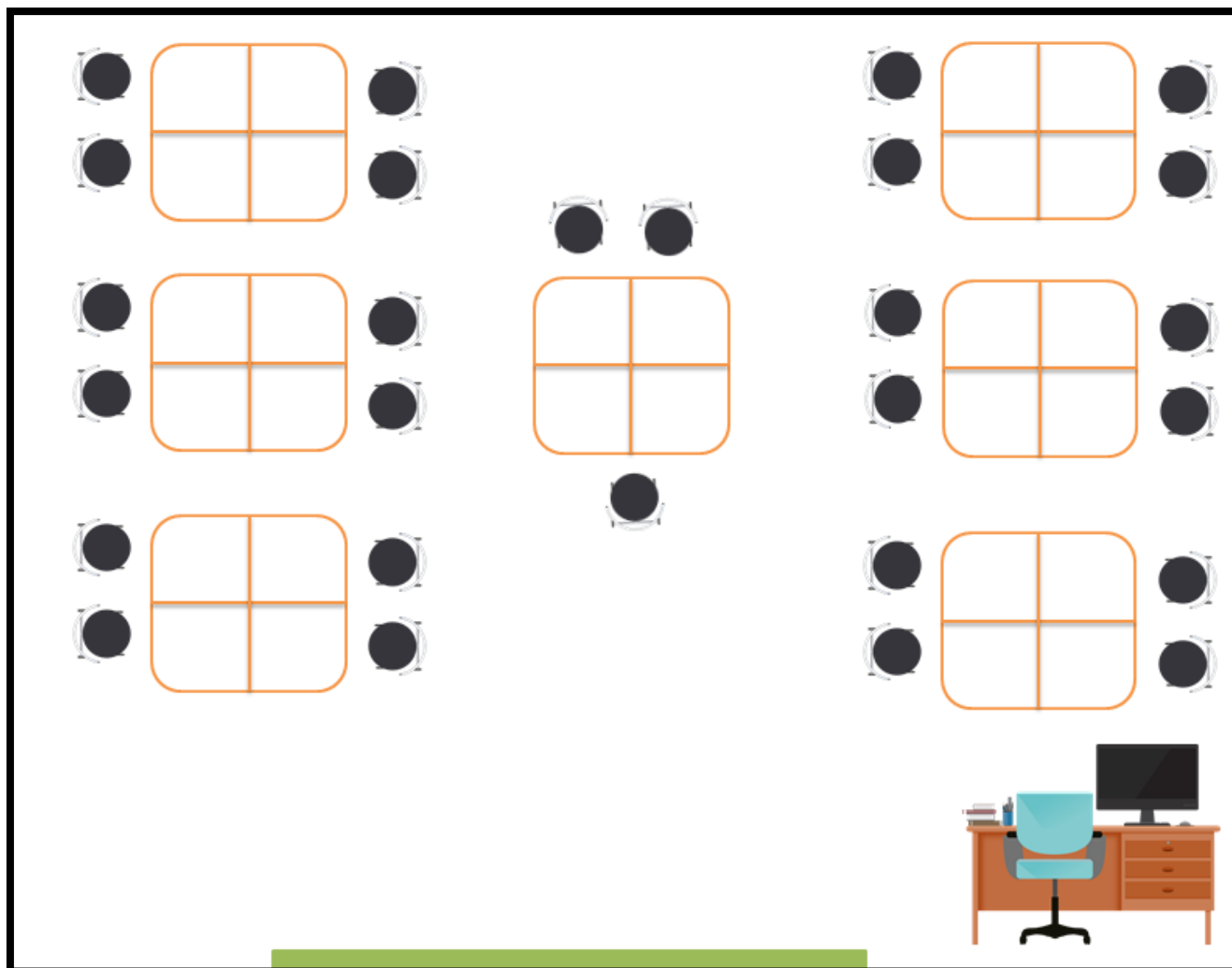
Muchas gracias por su comprensión de antemano y disculpen las molestias.

Un saludo.

Profesor: Francisco Javier Cuesta Peñayos

Alumno:

ANEXO IV: Disposición del aula mostrando las “islas de mesas” utilizadas para el aprendizaje cooperativo (representación aproximada).



ANEXO V: Pósteres científicos.




William Shakespeare

He was born in Stratford-upon-Avon on April 26 of 1564 and he died on April 23 of 1616.

- He became famous because he is the most important writer of the English language. He was one of the most influential writers in the universal literature.
- He was successful because he changed the point of view of the theater and of the literature.

• He had an enemy called Christopher Marlowe who also was a writer.

• When he was alive he wasn't much rich because his work wasn't recognized in his time and because his family wasn't rich.

- Shakespeare had three children, but one died.
- He wrote thirty-seven plays and thousands of theatrical sketches.
- The most known plays are:
 - Hamlet
 - Macbeth
 - Romeo and Juliet
- The competitor of Shakespeare, Christopher Marlowe, was also a very good writer. Now a days, we don't know if some writings was written by Shakespeare or by Marlowe.

He was an English playwright, actor and poet who knows as the "Bard of Avon" and often called England's national poet. We don't know if he studied in a university.


Jorge, Berta, Izziay Alejandro D.

MARTIN LUTHER KING

Martin Luther King was born in Atlanta, Georgia, on January 15, 1929. He was an American Baptist minister and activist who became the visible spokesperson and leader in the civil rights movement from 1954 until his death in 1968.

He is best known for advancing civil rights through nonviolent and civil disobedience tactics his Christian beliefs and the nonviolent activism of Mahatma Gandhi helped inspire.

Although the name "Michael" appeared on his birth certificate, his name was later changed to Martin Luther in honor of German reformer Martin Luther.



King worked hard to make people understand that not only blacks, but that all races should always be treated equally to white people. He gave speeches to encourage African Americans to protest without using violence.

Led by Dr. King and others, many African Americans used nonviolent, peaceful strategies to fight for their civil rights. These strategies included sit-ins, boycotts, and protest marches. Often, they were attacked by white police officers or people who did not want African Americans to have more rights. However, no matter how badly they were attacked, Dr. King and his followers never fought back.

King was growing up, everything in Georgia was segregated. This meant that black and white people were not allowed to go to the same schools, use the same restaurant or eat go to the same hospitals, schools, and other places were usually much better than the black people were allowed to go.

Once when he was 19, King won a contest with a speech about civil rights.

When he was going back home on a bus, he was going to give up his seat and stand the other side so a white person could sit down.

JESÚS, ALEJANDRO, MIRIAM, HERNÁNDEZ

MOZART

Wolfgang Amadeus Mozart

Wolfgang Amadeus Mozart was an Austrian composer, instrumentalist, and music teacher. He was born in Salzburg, Austria on 27th January, 1756 and he died in Vienna on 5th December, 1791.

From a very early age the young Mozart showed great musical talent, he toured Europe with his parents and sister Nannerl, for several years performing for royalty and aristocratic elite.

When returning to his native land Salzburg, he continued composing works for his account, and in the year 1769, with 13 years, he was appointed master of concerts by the archbishop of his city.

By the time he was five, Mozart had already mastered the violin and keyboard and had made several musical compositions on his own.

During his adolescence and his adulthood, he devoted himself to composing. His economic difficulties forced him to become an interpreter and teacher until Joseph II of Habsburg offered him a stable job as a composer.

He married Constanze Weber and fathered two sons.

Mozart wrote more than 600 musical works, all of the very highest quality.

His most famous works are: Symphony n°40, The Weddings of Figaro, The Magic Flute and Requiem.

In actuality the foundation Mozartium of Salzburg is the world center of competences in charge of the investigation of life, and the work of Mozart



Alejo 17A
Eduar 17A
Eduar 17A
Claudia 17A 1700B

His FAMILY

Wolfgang Amadeus Mozart is a famous musician from Austria. He lived there with his sister, father and mother. His sister and his father were also famous, his father was a music teacher and a violinist, his sister was nicknamed as Nannerl was also a musician.

His MUSICAL CAREER

Mozart in spite of not being a musician close to our time has inspired many artists. Paris and London were some of the capitals in which we record their talent before 10 years. Mozart composed works of romanticism. Some of them are the magic flute, sinfoni n°40, sonata for piano n°11, Requiem, the weddings of Figaro... He abandoned music in 1781. But he occupies one of the highest places in the pantheon of music.

His DIED

He died the 5 of december 1791 in Vienna, Austria at the 35 years. The cause of his death is not known with certainty, some people thinks he was poisoned by Antonio Salieri.

DNA

ROSALIND FRANKLIN

She was born on July 25, 1920, in Notting Hill, London, England.

She became famous because she was responsible, hard worker and a researcher. Due to that facts, she discovered the structure on DNA fibers. She was successful because discovered a lot of new things the virus for example.

She was successful, but she could be more successful if some men didn't stole her work.



Her father -> Ellis Arthur Franklin
Her mother -> Hurel Frances Wiley
Her brother -> Roland and Sam Franklin
Her sisters -> Joan and Glenn

Rosalind Franklin and John Kendrick took pictures of DNA and discovered that were two forms of it a dry "A" form and wet "B" form.

Some men stole Rosalind all the work that she had done (her discovery). And she didn't won a Nobel Prize because of this men. She died of an ovarian cancer in 1958, with 38 years old.

In January 1951, Franklin began working as research associate at the King's College London in the biophysics unit, where director John Kendrick used her expertise and X-ray diffraction techniques on DNA fibres.

THE END

STEPHEN HAWKING

Stephen William Hawking was born in Oxford on 8th of January 1942. He died in Cambridge on 14 March 2018.



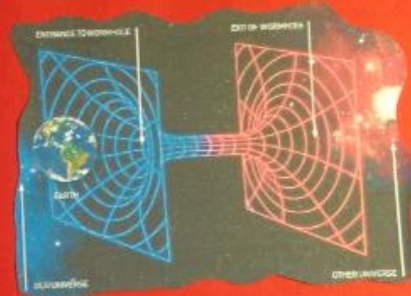
Popular book's you sales success: Brief history of time (History of time: from "beginning" to black holes and small universes and other essays), (in 2004).

He studied cosmology and physics in Oxford University and he post-graduated in Cambridge University.

Hawking suffers from a motor neuron disease with prevented him from many actions such as walking.

Most of his works are about black holes. His most important theories are the 'Big Bang Theory' and the 'Big Crack Theory'.

He died the 14th March 2018, not long ago. But he never won the Nobel Prize; he won the 'Sir Prize' that the Queen of England awarded him. However, he rejected the title.



In case we can create a wormhole we will have a time machine.

Interesting History

When my parents went to London, Stephen run over my father's foot with his electric wheel chair. This happened when they were going out from a theatre play. Since that day, my father is more intelligent.



LAURA, ANDREA, MARCO ANTONIO AND ÁNGEL

CLEOPATRA VII

→ The name of her MOTHER is known.

SHE WAS BORN IN ALEXANDRIA, EGYPT (69 B.C.)

SHE BECAME FAMOUS BECAUSE

she was a queen and the last active ruler of the Ptolemaic Kingdom of Egypt.

SHE WAS SUCCESSFUL BECAUSE

she was also diplomat, naval, commander, administrator, linguist, and medical author.

→ She DIED the 12 of August of the 39 B.C. (aged 29) in Alexandria, Egypt.

→ Her FULL NAME was Cleopatra VII Thea Philopator.

→ Her FATHER was Ptolemy XII Auletes.



SUMMARY

- Was born in Alexandria, Ptolemaic Kingdom in the 69 BC
- Dies the 10 or the 12 of August in the 39 BC (aged 29) in Alexandria, Egypt.
- Her full name was Cleopatra VII Thea Philopator.
- She was a queen and the last active ruler of the Ptolemaic Kingdom of Egypt.
- She was also diplomat, naval, commander, administrator, linguist and medical author.
- Her father was Ptolemy XII Auletes.
- The name of her mother is unknown.

SHE WAS ALWAYS RICH because she was a ruler of Alexandria, and belong to the royal family.

THE END.

Thanks for your attention.

ANEXO VI: Kahoot inicial.

Description



Initial Kahoot

#TestKahoot #EnglishClass #E.S.O. #Let´s play

Only me



Game Creator

	What is the name of this game?	Time limit 20s	
	Who was an important female ruler?	Time limit 20s	
	The past simple form of the verb think is ...	Time limit 30s	
	Where was this famous character born?	Time limit 30s	
	What did you _____ during your easter holidays?	Time limit 20s	
	From this list, what two historical characters were scientists?	Time limit 20s	
	How do you write the past of the verb try ?	Time limit 20s	
	Did you visit New Zealand this Easter holidays?	Time limit 20s	
	How do we pronounce the -ed of the regular verb " stay " in the past?	Time limit 20s	
	So, have you enjoyed this Kahoot?	Time limit 20s	

ANEXO VII: Apartados mínimos del póster científico + ejemplo de estructuración.

The image shows a template for a scientific poster about a character. It consists of a light blue background with a black border. At the top center is a rounded rectangular box containing the text "TITLE: NAME OF THE CHARACTER". Below this, there are several other rounded rectangular boxes. In the center is a large box labeled "PICTURE". To the left of the picture box are two smaller boxes: the top one asks "When/where was he/she born?" and the bottom one asks "How did he/she become famous?", "Why is he/she famous now?", and "Was he/she successful when he/she was alive?". To the right of the picture box is a box labeled "Interesting facts/curiosities". Below the picture box are two more boxes: one on the left asking "Did he/she have any well-known enemy or friend?", "Was he/she rich or poor before becoming famous?", and "Did he/she belong to a rich or poor family?"; and one on the right asking "What was his/her job/occupation?" and "When did he/she start to study/travel/invent/draw/paint...?".

TITLE: NAME OF THE CHARACTER

When/where was he/she born?

Interesting facts/curiosities

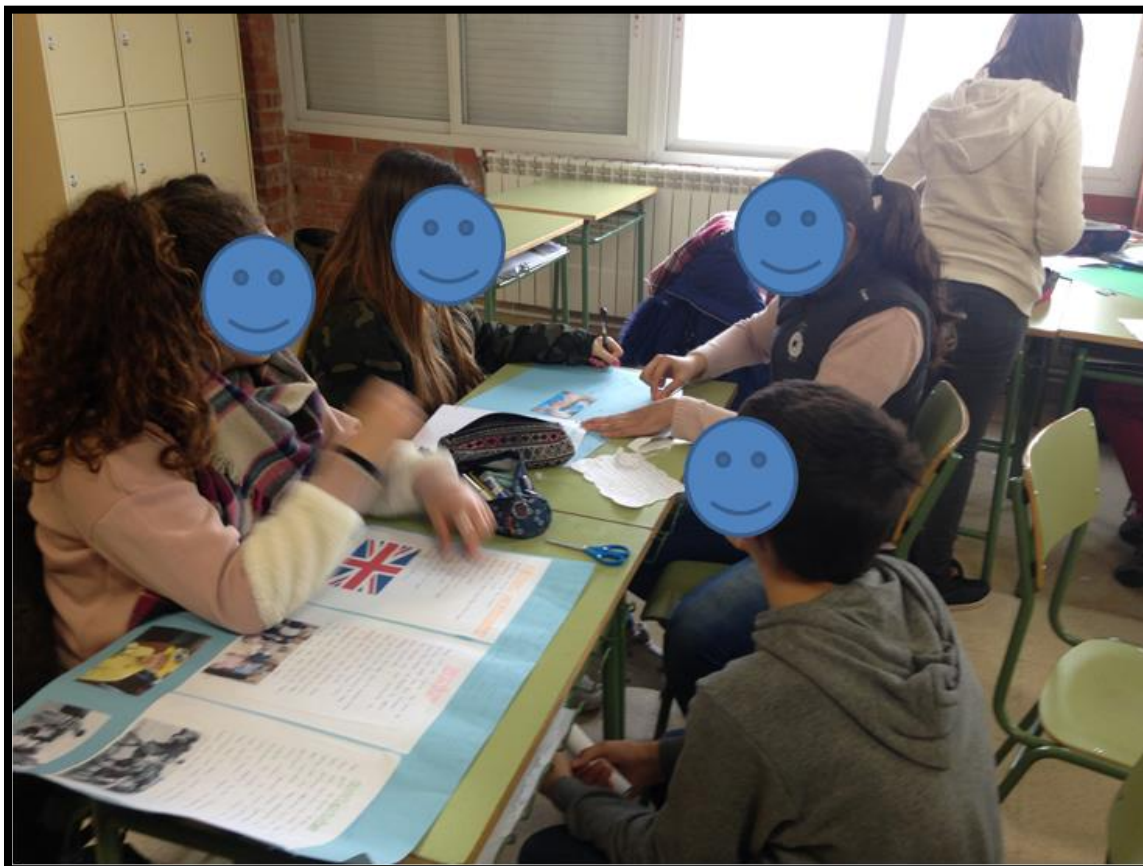
PICTURE

How did he/she become famous?
Why is he/she famous now?
Was he/she successful when he/she was alive?

Did he/she have any well-known enemy or friend?
Was he/she rich or poor before becoming famous?
Did he/she belong to a rich or poor family?

What was his/her job/occupation?
When did he/she start to study/travel/invent/draw/paint...?

ANEXO VIII: Alumnos trabajando cooperativamente en la realización de sus pósteres científicos.



ANEXO IX: Useful language.

Giving a Presentation: Useful Phrases

1. Starting a Presentation

- **Good morning / Good afternoon / Hello, everybody. Welcome to my presentation / speech on my favourite website *Facebook*.**
- **First off / Firstly / First of all, I would like to give you a short overview of my presentation. I will start with a short history of the development of *Facebook* and then talk about advantages and disadvantages of using the social network. Finally, I will tell you my own opinion of the site.**
- **Today, I would like to talk about...**
- **My subject today is *Facebook*.**
- **The subject of today's / my presentation is *Facebook*.**



2. Phrases during a Presentation

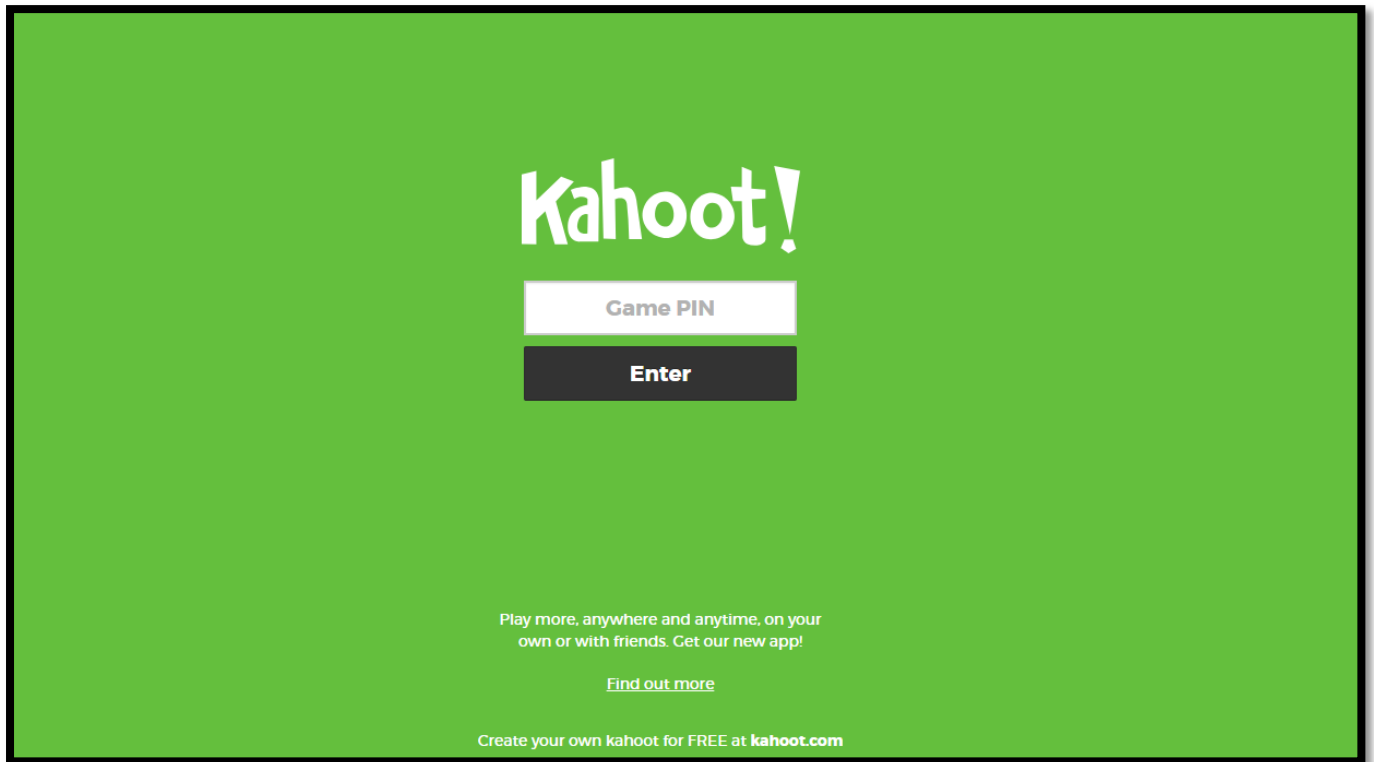
- **Now, I would like to discuss / talk about / show you...**
- **On this chart / transparency, you can see...**
- **Let's move on to / I would like to move on to / I would like to continue with the next aspect of my presentation, the popularity of *Facebook*.**
- **As I've mentioned earlier,... / As I have already mentioned..., *Facebook* is getting more and more popular.**
- **As far as the popularity of *Facebook* is concerned, we can say / note / claim / state that it has rapidly increased during the last decade.**
- **What I find really / so interesting about *Facebook* is its highly addictive influence on people.**
- **Does anyone have an idea why / Can anyone tell me why / What do you think, why is it that people don't get bored on *Facebook*?**
- **Here are a few figures to show that *Facebook* is more popular today than it's ever been before.**
- **Let me tell you my opinion on the issue of illegal downloading.**
- **I think that... / I'm of the opinion that... / In my opinion,... / If you ask me,... / From my point of view,...**
- **It is terrible / outrageous to know that people illegally download *warez* all the time.**
- **It is great / fantastic to see how the popularity of *Facebook* is increasing.**

3. Ending a Presentation

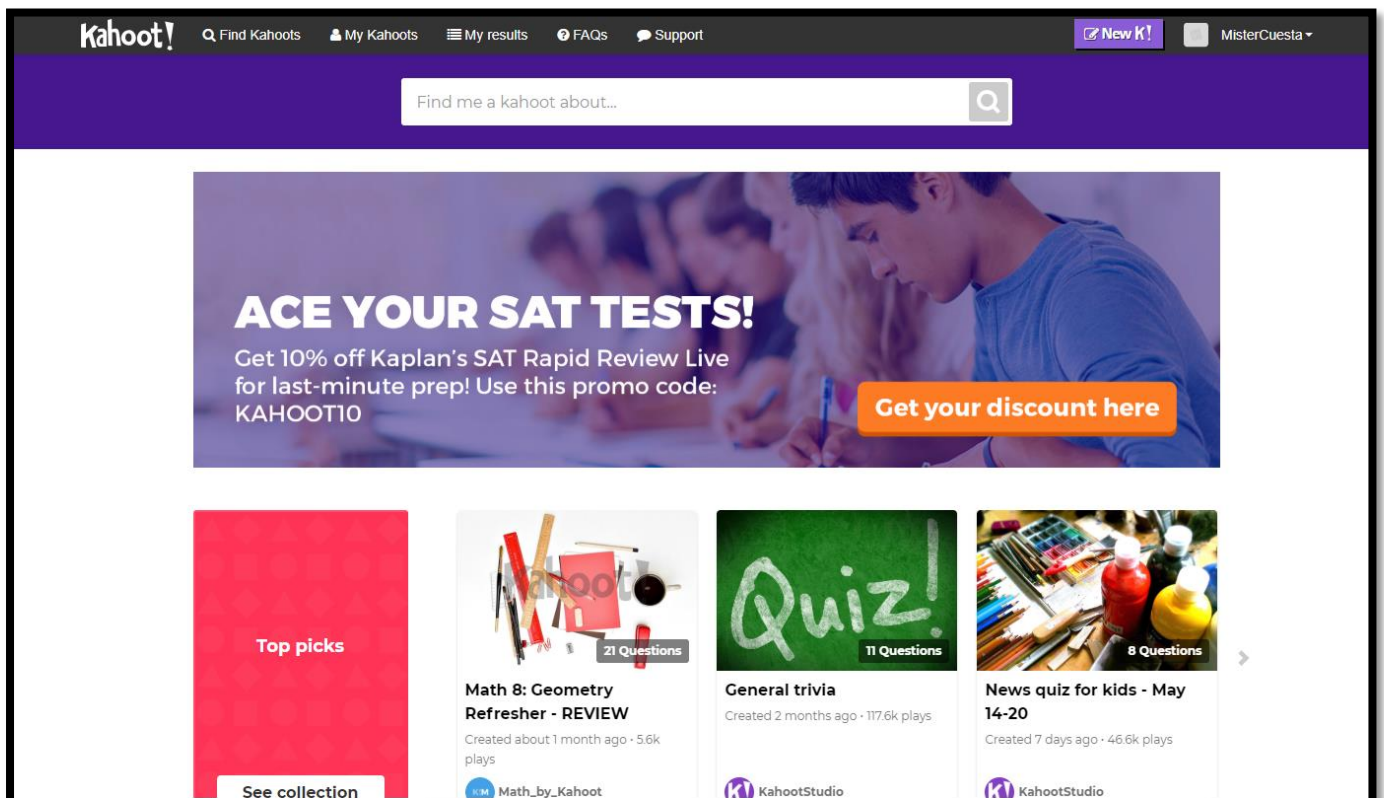
- **Finally, I would like to say a few words on / that...; In the future, I think...**
- **Thank you / Thanks (so much, a million) for listening. I hope you now know a little bit more about / on the issue of...**

ISLCollective.com

ANEXO X: Página web de *Kahoot* para introducir el pin y comenzar a jugar.



ANEXO XI: Página web de control de *Kahoot* para manejar la aplicación.



ANEXO XII: Juego del *Kahoot* inicial por parte de los alumnos.



ANEXO XIII: Juego del *Kahoot* final y sus propios *Kahoots* por parte de los alumnos en la última sesión.



ANEXO XIV: Ejemplo de porcentajes ofrecidos por la aplicación *Kahoot* al jugar a la misma.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	Initial Kahoot							
2	Played on		16 Apr 2018					
3	Hosted by		MisterCuesta					
4	Played with		12 players					
5	Played		9 of 10 questions					
6								
7	Overall Performance							
8	Total correct answers (%)		83,33%					
9	Total incorrect answers (%)		16,67%					
10	Average score (points)		6451,00 points					
	A	B	C	D	E			
1	Initial Kahoot							
2	Final Scores							
3	Rank	Players	Total Score (points)	Correct Answers	Incorrect Answers			
4	1	potato	8833	7	0			
5	2	3wberta	8553	7	0			
6	3	angel es hermos	8323	7	0			
7	4	3wangela	7270	6	1			
8	5	CHI	6546	6	1			
9	6	forever 3	6483	6	1			
10	7	Dario and Jesús	6086	6	1			
11	8	3wmiriam	5980	6	1			
12	9	COMPIIS	5248	5	2			
13	10	los croquets	5146	5	2			
14	11	los bebe aguas	5023	5	2			
15	12	los pagafantas	3921	4	3			
	A	B	C	D	E			
3	Rank	Players	Total Score (points)	Q1	What is the name of this game?			
4	1	potato	8833	968	Kahoot			
5	2	3wberta	8553	812	Kahoot			
6	3	angel es hermos	8323	945	Kahoot			
7	4	3wangela	7270	0	Taboo			
8	5	CHI	6546	871	Kahoot			
9	6	forever 3	6483	965	Kahoot			
10	7	Dario and Jesús	6086	796	Kahoot			
11	8	3wmiriam	5980	585	Kahoot			
12	9	COMPIIS	5248	958	Kahoot			
13	10	los croquets	5146	954	Kahoot			
14	11	los bebe aguas	5023	965	Kahoot			
15	12	los pagafantas	3921	0	Render			

ANEXO XV: Encuesta realizada a la tutora del IES Diego Marín Aguilera.

Evaluation of the gamified Lesson Plan

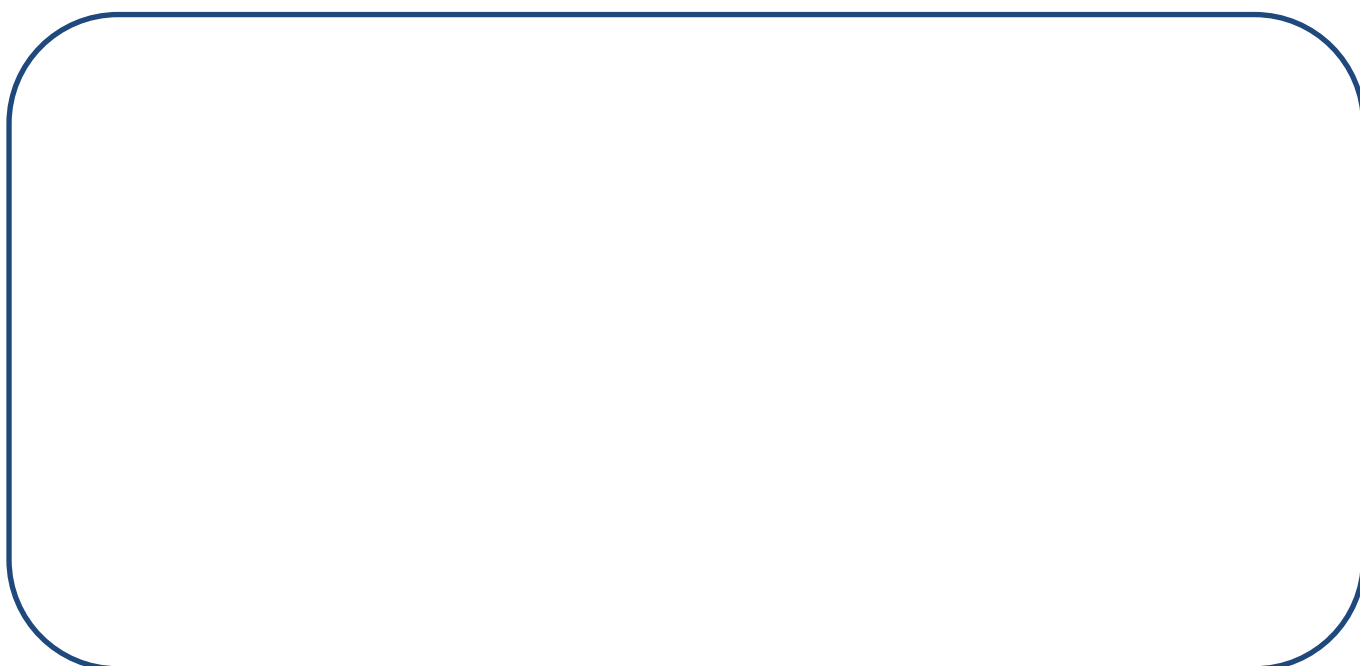
Through this document you are assessing the gamified Lesson Plan that Francisco Cuesta has put into practice in his traineeship, which is the central part of his TFM, as well as how he has managed it. So please use the table below to punctuate from 1 to 5 the agreement or disagreement with the next statements, being 5 the total accordance with that statement, and 1 the minimum.

	1	2	3	4	5
I am satisfied with the work that F. Cuesta has done with his gamified project.					
F. Cuesta has provided a good planning in the development of this Lesson Plan.					
He has been clear and accurate in the explanation of what he wanted in each moment.					
He has shown a good management of the ICT resources he has used.					
I think the ICT application <i>Kahoot</i> Fran has put into practice is useful and I will use it in my future English classes.					
The 4 skills have been developed though this Lesson Plan (Listening, Speaking, Writing and Reading).					
F. Cuesta has been able to overcome the difficulties or unforeseen when putting into practice his lesson plan through adapting it to the available resources in the school context.					
I consider the students have enjoyed this active methodology while implementing and playing both scientific posters and <i>Kahoot</i> .					
Fran has been a guide and counsellor during this gamified unit; being the students the protagonists of their learning process.					

Strengths of Fran's work in its Lesson Plan



Things to improve



ANEXO XVI: Encuesta realizada a los alumnos de la clase de 1º de la E.S.O. bilingüe del IES Diego Marín Aguilera.

ENCUESTA SOBRE METODOLOGÍAS ACTIVAS Y GAMIFICACIÓN EN EL AULA

1º ¿Qué te ha parecido la forma en la que se ha dado las clases de inglés con la aplicación *Kahoot* y el poster científico respecto de la anterior Unidad?

2º ¿Te gustaría aprender más inglés a través de este tipo de juegos y actividades activas en vez de mediante el libro?

3º ¿Qué consideras que has aprendido durante el trabajo en equipo con los posters científicos y el *Kahoot*?

4º ¿Cuál ha sido para ti la parte más divertida de estas clases? Explica la razón.

5º ¿Qué has aprendido que no conocías a través de la presente Unidad Didáctica?

6º ¿Has echado en falta los libros de inglés con la aplicación *Kahoot* y la elaboración y presentación del poster científico?

7º Al no haber usado el libro durante dichas clases ¿en qué crees que ha sido diferente el trabajo del profesor durante las mismas?

8º ¿Qué te ha parecido el trabajo cooperativo? Explica por qué.

9º Tras finalizar esta breve Unidad, ¿Consideras que has aprendido algo nuevo sobre las Tecnologías de la Información y la Comunicación (*Kahoot*)? ¿Te sientes más seguro usándolas?

10º En definitiva, ¿Te has sentido más activo y más protagonista en esta última Unidad Didáctica que en la anterior?