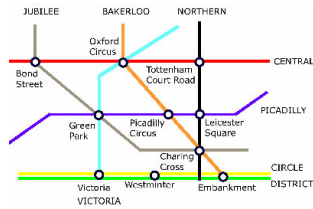


“Las TICs en el aula de inglés de Primaria”

Isabel Pérez Torres



1

Las NNTT en el aula

- El **empuje social** supone influencia cada vez más significativa.
- La “**Cultura del ordenador**” forma parte del mundo de los más jóvenes.
- La escuela no está al margen de los cambios sociales
- Los alumnos deben ser instruidos en las herramientas que le den acceso a la información y la comunicación,
- El aprendizaje de una **lengua extranjera** es el **complemento** imprescindible en esta era

© Isabel Pérez

las TICs en el aula de inglés - primaria 2006

2

Las NNTT en el aula

- Ordenadores y los materiales que su uso implica: CD ROMs, Word, Internet, etc.
- **ELAO** (Enseñanza de una Lengua Asistida por Ordenador)
- **CALL** (Computer Assisted Language Learning)

© Isabel Pérez

las TICs en el aula de inglés - primaria 2006

3

Perspectiva del Alumno

- Aumenta su grado de **motivación**
- Colabora al aprendizaje **centrado** en el alumno
- Favorece el aprendizaje **autónomo** y papel activo del alumno
- Promueve el aprendizaje **colaborativo**
- Facilita el aprendizaje de los alumnos con **distintas estrategias** y estilos de aprendizaje

© Isabel Pérez

las TICs en el aula de inglés - primaria 2006

4

Perspectiva del Material

- Atractivo: **elementos multimedia**, imágenes, textos, animaciones, videos, sonidos.
- Estructura de **hipervínculos** que permite realizar recorridos variados y no lineales
- Implica un alto grado de **interacción**
- Permite la **auto-evaluación** y **feedback** inmediato
- Da acceso a **material auténtico** con más facilidad
- Permite aprendizaje más **constructivo**, y a la vez más real

© Isabel Pérez

las TICs en el aula de inglés - primaria 2006

5

Perspectiva del Profesor

- Adopta un papel más de **colaborador** (*facilitator*) que de instructor
- Prescinde del aspecto más mecánico de la función evaluadora
- **Explore nuevas vías** y métodos con lo que aumenta su grado de motivación

© Isabel Pérez

las TICs en el aula de inglés - primaria 2006

6

Aspectos a considerar

- Los **equipos** informáticos que disponemos
- El **software** o programas que vamos a utilizar
- Los **objetivos lingüísticos** que nos propongamos
- **El alumnado** al que va dirigida la actividad
 - En la enseñanza primaria las diferencias en las distintas destrezas y formas de aprendizaje en tramos de edad cortos son más significativas que en otras etapas.
 - Depende de los procesos cognitivos que se necesiten poner en juego

Programas o software multimedia

- **Diccionarios**: interactivos, multimedia, ejercicios.
- **Enciclopedias** temáticas o generales
- **Gramáticas** interactivas: formato cercano al de los juegos, ejercicios.
- **Juegos** interactivos: ej. explorar campos léxicos y relaciones entre palabras
- **Cuentos** y lecturas interactivas
- CD Roms acompañantes de los **libros de texto**

Tareas típicas utilizando programas multimedia I

- **Emparejar** el mensaje oral o escrito con la imagen correspondiente
- **Escuchar y repetir** palabras y frases
- Escuchar preguntas y **elegir las respuestas**
- Escuchar palabras y elegir las homófonas
- **Colorear** imágenes según va escuchando la descripción
- **Capturar o elegir** la palabra que se pronuncia entre un grupo de palabras

Tareas típicas utilizando programas multimedia II

- **Escuchar una historia** a la vez que se visualizan imágenes para responder o no a preguntas posteriores.
- **Escuchar y escribir** lo que se escucha
- **Unir palabras** de una misma familia
- **Detectar errores** en una imagen o en un texto
- Escuchar y **repetir fórmulas** (ej. Let's go.....)
- Escuchar diálogos y **completar huecos** o responder a preguntas

Tareas típicas utilizando programas multimedia III

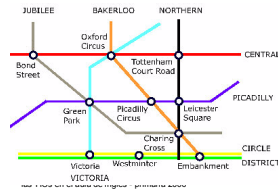
- **Grabar palabras** o/y frases y comprobar su ejecución comparándola con los modelos
- **Completar** ejercicios escritos con respuestas gramaticales o de vocabulario correctas
- Emparejar mensajes escritos por **asociación morfológica, léxica o sintáctica**
- Leer o escuchar textos y elegir respuestas de entre varias dadas
- **Rellenar cuadros** o crucigramas

Software sin contenido

- **Procesadores que textos** (ej. Open Office, Word)
 - Modificar, comprender y producir
 - Colores, distintos formatos de fuentes, tablas, animación, etc.
 - Habilidades informáticas más complejas.
- **Navegadores** (ej. Explorer, Mozilla).
 - Páginas actividades y ejercicios **tutorizados** y acabados
 - Contenido no tutorizado actividades más **constructivas** (*Treasure Hunts*)

Itinerarios de aprendizaje en la Web: Web Learning Routes

- **Definición:** selección de recursos y actividades disponibles en la Web con el objetivo de instruir y construir el aprendizaje.



© Isabel Pérez

13

Web Learning Routes

- **Seleccionar** los recursos
 - Atendiendo a los criterios de selección
 - Usando la búsqueda avanzada y portales
 - Incluyendo actividades variadas
- **Elaborar las listas** de enlaces
 - Utilizando las herramientas disponibles en la Web

© Isabel Pérez

las TICs en el aula de inglés - primaria 2006

14

Búsqueda de recursos

Tener claros los criterios

- Qué estamos buscando: hechos, opiniones, descripciones,
- Qué tipo de fuente sería la que nos ofrece más credibilidad

Dominar la búsqueda

- Buscadores: búsqueda avanzada (pdf, ppt)



- Portales temáticos: educativos, comunidades, corporativos,

© Isabel Pérez

las TICs en el aula de inglés - primaria 2006

15

Criterios de selección y evaluación de recursos en la Web

- **Los cinco criterios tradicionales:**
 - Autoría, exactitud, objetividad, actualidad y Contenido.
- **Ampliación**
 - Estructura: navegación, enlaces, etc.

© Isabel Pérez

las TICs en el aula de inglés - primaria 2006

16

Herramientas disponibles en la Web

- [Trackstar](#)
 - [Films for children](#)
- [Wizard](#)
 - [Harry Potter](#); [Parts of the body](#)

© Isabel Pérez

las TICs en el aula de inglés - primaria 2006

17