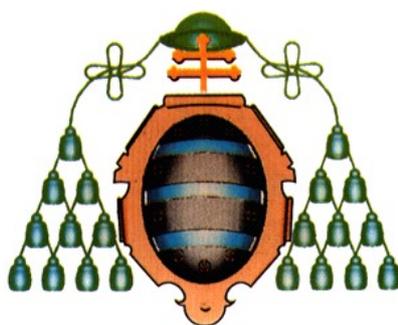


# "La aplicación de medios audiovisuales en el aula bilingüe de secundaria".



*Máster Universitario en Lengua Inglesa para el Aula  
Bilingüe de Educación Secundaria*

Handwritten signature of Darío Gonzalo Rodríguez González in blue ink.

**Alumno: Darío Gonzalo Rodríguez González**

Handwritten signature of Alberto Fernández Costales in black ink.

**Tutor: Alberto Fernández Costales**

**JUNIO 2013**

# ÍNDICE

Pág.

**1. Introducción .....4**

*1.1. La aplicación de medios audiovisuales en el aula bilingüe de secundaria .....4*

**2. ¿Por qué utilizar las nuevas tecnologías en las secciones bilingües? .....12**

**3. Motivación alumnado..... 23**

*3.1. Clases de motivación..... 24*

*3.2 Motivación AICLE..... 26*

**4. Series de televisión..... 30**

*4.1 Ejemplos de series..... 36*

*4.2 Unidad Didáctica ‘Los Tudor’ .....39*

**5 El cine en el aula..... 52**

*5.1Actividades Gladiator..... 57*

<b>6. Los videojuegos en el aula bilingüe.....</b>	<b>62</b>
<b>7. Futuro.....</b>	<b>72</b>
<b>8. Conclusiones.....</b>	<b>73</b>
<b>9. Bibliografía.....</b>	<b>77</b>
<b>Anexo.....</b>	<b>79</b>

# 1.Introducción

## *1.1. La aplicación de medios audiovisuales en el aula bilingüe de secundaria.*

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son 'herramientas tecnológicas y recursos que se utilizan para comunicarse y crear difundir, almacenar y administrar información.

(Burton, 1992)

La tecnología de la educación es la suma total de las actividades que hacen que la persona modifique sus ambientes externos (materiales) o internos (de comportamiento). Una aplicación sistemática de los recursos del conocimiento científico del proceso que necesita cada individuo para adquirir y utilizar los conocimientos.

*Ensayo para la Universidad de Monterey*

### ***Justificación:***

El profesor del departamento de Tecnología de la Universidad de las Palmas de Gran Canaria Fernando Bautista, afirmó lo siguiente en una conferencia:

Usar las tecnologías audiovisuales en el aula hace que los alumnos se motiven más, participen y se entusiasmen con el aprendizaje. La ventaja de las tecnologías es que al final se obtienen productos: montajes, videoclips, canciones... y eso da la sensación de que se ha hecho algo productivo; de que no has estado perdiendo el tiempo escuchando a alguien hablar sobre cosas que no sabes si algún día te serán útiles<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> “Las artes en juego y el juego de las artes. Herramientas audiovisuales en el aula” Disponible en: <http://cursosdeverano.unican.es/Noticias/Paginas/Usar-las-tecnologias-audiovisuales-en-el-aula-hace-que-los-alumnos-se-motiven.aspx>. Consultado el 21 Mayo de 2013.

Y esa es la idea que subyace en este trabajo. En mi opinión, la motivación es un pilar de la educación; sin motivación los alumnos no trabajan, no se esfuerzan y no serán partícipes del proceso de aprendizaje. El empleo de medios audiovisuales nos permitirá explicar los contenidos de nuestra asignatura utilizando herramientas que hagan del estudio algo atractivo para los alumnos sin perder de vista el objetivo fundamental que es la enseñanza.

En la última década ha sido constante la aparición de avances tecnológicos que pueden ser aplicados en educación para desarrollar un mejor y más actualizado proceso de aprendizaje. Son numerosos los estudios científicos que aseguran que el uso de elementos multimedia mejora el aprendizaje de los alumnos y al mismo tiempo reduce el tiempo de enseñanza y el coste de la misma.<sup>234</sup>

Las herramientas audiovisuales están, cada vez más, al alcance de todos. Hoy en día nuestros alumnos poseen *smartphones*, escuchan mp3, navegan por Internet, se comunican a través de redes sociales, leen periódicos *online*, escuchan música a través de Spotify, cuelgan fotos, etc. Y todo este material puede ser usado por nosotros, como profesores, dentro del aula. A lo largo de este trabajo analizaremos las diferentes posibilidades que las nuevas tecnologías aportan al docente.

Las nuevas tecnologías nos permiten gozar de una cantidad de información inimaginable. La Revolución Francesa, la II Guerra Mundial, el planeta Tierra, obras de Shakespeare, etc. Todo este material lo podemos encontrar fácilmente gracias a Internet. Esta riqueza de contenidos tan fácilmente accesible es una herramienta clave para mejorar el campo de la educación. Por ello las nuevas aplicaciones informáticas están comenzando a utilizarse de forma progresiva en los centros educativos, tanto en colegios como en institutos y universidades. Poco a poco se van abandonando esas clases habituales con pizarras, tizas, y pupitres dando paso a otras con ordenadores, pizarras virtuales, proyectores, etc., mucho más acordes al mundo en el que vivimos. Estamos en la era de la tecnología y nuestro sistema educativo no debería ser ajeno a

---

<sup>2</sup> Fuente: <http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec20/raul20.pdf>. Consultado el 3 de junio de 2013.

<sup>3</sup> Fuente: <http://es.scribd.com/doc/33639117/Influencia-de-las-tic-en-los-procesos-de-ensenanza-aprendizaje>. Consultado el 3 de junio de 2013.

<sup>4</sup> Fuente: <http://www.eclac.org/publicaciones/xml/7/40947/dp-impacto-tics-aprendizaje.pdf>. Consultado el 3 de junio de 2013.

ello, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) están presentes en nuestra vida social debemos ser conscientes de que la tecnología atrae a los estudiantes y hace que aprendan disfrutando; los medios audiovisuales tienen un poder motivador.

Desde un punto de vista práctico, uno de los objetivos principales de la educación es formar a los profesionales del futuro: como ya hemos explicado, las nuevas tecnologías tienen una gran presencia en nuestras vidas, hoy en día nos enteramos de las noticias a través de Twitter o de las páginas oficiales de los periódicos, la mayor parte de vídeos los vemos por YouTube, se hacen entrevistas a través de Skype, se conciertan reuniones por Whatsapp o correo electrónico, se cuelgan las notas a través de una intranet, nos comunicamos con nuestros profesores por correo electrónico, etc. Por lo tanto, los alumnos necesitan para su futuro profesional de la utilización de los medios tecnológicos ya que, hoy en día, estos elementos son parte de nuestras vidas. Además de ello, los avances tecnológicos pueden contribuir a facilitar el aprendizaje de algunos de nuestros alumnos; mientras algunos estudiantes aprenden de manera eficaz mediante informaciones orales o impresas, la mayoría requiere experiencias más concretas que incluyan la utilización de medios audiovisuales en el aula.

Hablar del Siglo XXI es hablar de tecnología y por ello, este constante desarrollo tecnológico que trae aparejado el nuevo siglo nos hace pensar que las prácticas educativas tradicionales ya no son garantía suficiente para los alumnos en la actualidad. Desde hace unos años, en mi opinión, es necesario que los docentes y los estudiantes adquieran las habilidades necesarias para desenvolverse en la creciente Sociedad de la Información. Este nuevo tipo de sociedad se caracteriza por el uso diario de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en todas las actividades humanas. Es una nueva cultura que supone nuevas formas de ver y entender el mundo en el que vivimos, en el cual nos informamos de una forma distinta y en el que las comunicaciones entre personas han variado de tal manera que casi podíamos definir como impersonales. Por lo tanto, el profesorado debe adaptarse a los tiempos que corren, el docente debe tener una formación continua, y debe ser capaz de manejar estas nuevas tecnologías para usarlas como herramientas en el aula. Los centros educativos deben poseer infraestructuras físicas y tecnológicas bien definidas, y deben crear y

aplicar nuevas metodologías y nuevos espacios de formación para una nueva generación de alumnos. Como afirman los expertos “las instituciones educativas deben desarrollarse bajo un esquema de alfabetización digital”<sup>5</sup>.

Hay muchos factores culturales que afectan al aprendizaje y por ello los alumnos necesitan de una amplia gama de experiencias que incluya aspectos reales y representaciones visuales. Las nuevas necesidades y expectativas laborales que el alumno tiene, como hemos comentado, aconsejan una mayor participación del mismo en el aprendizaje mediante los métodos activos de investigación y experimentación. Por ello, en el aula bilingüe utilizaremos una metodología proactiva, en la que el alumno es el foco principal del proceso de aprendizaje. La utilización del método de Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras (AICLE), favorece que el profesor explique una serie de contenidos de forma breve y que sea el propio alumno el que construya su propio aprendizaje.

AICLE/CLIL<sup>6</sup> es un término creado por David Marsh (1999) para describir una corriente de la lingüística aplicada que propugna que en los contextos escolares existe un mayor éxito en el aprendizaje de las lenguas extranjeras a través de las materias comunes.

Algunos de los principios básicos de la práctica del AICLE / CLIL en el aula:

- La lengua se usa para aprender a la vez que para comunicarse.
- La materia que se estudia es la que determina el tipo de lenguaje que se necesita aprender.
- La fluidez es más importante que la exactitud en el uso de la lengua.

De acuerdo con las denominadas 4Cs del currículo (Coyle, 1999), una clase de CLIL bien planteada debería combinar los siguientes elementos:

- **Contenido** - Permitiendo progresar en el conocimiento, las destrezas y la comprensión de los temas específicos de un currículo determinado.

---

<sup>5</sup> Fuente: <http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/jca26.pdf>. Consultado el 3 de junio de 2013.

<sup>6</sup> AICLE, acrónimo de CLIL. A partir de la página 6 se utilizarán ambos indistintamente.

- **Comunicación** - Usando la lengua para aprender mientras se aprende a usar la lengua misma.
- **Cognición** - Desarrollando las destrezas cognitivas que enlazan la formación de conceptos (abstractos y concretos), los conocimientos y la lengua.
- **Cultura** - Permitiendo la exposición a perspectivas variadas y a conocimientos compartidos que nos hagan más conscientes de el otro y de uno mismo.

Si seguimos los principios de CLIL (*Content and Language Integrated Learning*), para impartir una lección en una sección bilingüe se requiere una participación activa y constante del alumnado, algo que en mi opinión se vería favorecido con la utilización de herramientas multimedia. Desde mi punto de vista, CLIL y las nuevas tecnologías van de la mano.

CLIL supone un cambio metodológico y bajo este enfoque, el sistema de clases magistrales en las que el profesor daba largas explicaciones, acompañadas de ejercicios que hacían los alumnos para completar la Unidad Didáctica ya no será el único utilizado en las aulas. Sin abandonar esa metodología tradicional, con CLIL el profesor asume del papel de ‘guía’ en el proceso educativo del alumno. CLIL adquiere algunos de los principios de los enfoques metodológicos aparecidos en las últimas décadas del Siglo XX, que apuestan porque el alumno tenga un papel más activo en el proceso de aprendizaje.

CLIL adopta preceptos del método directo defendido por profesores de la talla de Maximilian Berlitz y Otto Jespersen que apostaban por priorizar al lenguaje oral frente al escrito, especialmente el que se habla a diario (fomentando la interacción con el alumnado), abogaban por el uso del idioma extranjero como medio de instrucción. CLIL difiere de esta teoría en el hecho que la lengua materna no se abandona sino que se utiliza en menor medida que la segunda lengua. Otra de las metodologías que AICLE/CLIL toma como referente es el método audiovisual. El método audiovisual surge en Francia en el Centro de Investigaciones y Estudios para la Difusión del Francés. Este método tuvo posteriores adaptaciones y revisiones en Gran Bretaña, Estados Unidos y Canadá. El método audiovisual enfatiza el carácter social del idioma y al respecto se señala: *El lenguaje es ante todo un medio de comunicación entre los seres o entre los grupos sociales*. Esta es una idea que se transmite enseñando a través de AICLE/CLIL y que repetiremos en este trabajo. Es fundamental que los alumnos

asimilen la segunda lengua como un vehículo de comunicación y la entiendan como propia. Y por supuesto CLIL es heredera de la metodología activa<sup>7</sup>. Nacida a finales del Siglo XX e influenciada por los postulados de Piaget (2000) (el conocimiento es fruto de una construcción), David Ausubel (1969) (aprendizaje significativo), Vygotsky (1969) (aprendizaje basado en el aspecto histórico-cultural) apuestan por un modelo de aprendizaje en el que el papel principal corresponde al estudiante, quien construye el conocimiento a partir de unas pautas, actividades o escenarios diseñados por el profesor. Los principios de la metodología activa son según la profesora Fernández (2006):

- El alumno debe convertirse en responsable de su propio aprendizaje, que desarrolle habilidades de búsqueda, selección, análisis y evaluación de la información, asumiendo un papel más activo en la construcción del conocimiento.
- El alumnado tiene que participar en actividades que le permitan intercambiar experiencias y opiniones con sus compañeros.
- La aplicación de las técnicas didácticas que suponen el aprendizaje activo implica el establecimiento claro de los objetivos de aprendizaje que se pretenden.
- El discente se compromete a realizar procesos de reflexión sobre lo que hace, cómo lo hace y qué resultados logra, proponiendo acciones concretas para su mejora.
- El profesor debe planificar y diseñar las experiencias y actividades necesarias para la adquisición de los aprendizajes previstos. Durante y posteriormente al desarrollo del curso: tutorizar, facilitar, guiar, motivar, ayudar, dar información de retorno al alumno.
- Se busca que el estudiante tome contacto con su entorno para intervenir social y profesionalmente en él, a través de actividades como trabajar en proyectos, estudiar casos y proponer solución a problemas.

Por lo tanto, vemos que CLIL es un enfoque metodológico que apuesta por una metodología activa. Y esta metodología activa puede promocionarse por medio del uso de las nuevas tecnologías en el aula. El uso de la tecnología para mejorar la comunicación, obliga a cambiar los métodos rutinarios por otros más ágiles para

---

<sup>7</sup> <http://proyectosytesis.blogspot.com.es/2006/12/proyecto-metodologia-activa.html>.

alcanzar las metas educativas. Todo este cambio lleva aparejado problemas, curiosamente desde dentro. Son los propios profesores los que -en ocasiones- se oponen a estos cambios metodológicos y se resisten a una transformación en la forma de enseñar. La gran resistencia del personal docente a estos cambios se debe a que, el romper con la rutina perturba una situación habitual. Considero que de forma equivocada los profesores creen que los nuevos medios deshumanizan la enseñanza, desplazan a los profesores y que la educación en consecuencia se hará automática sin esa interrelación social que le da la comunicación entre profesor y alumno. Además muchos temen que el uso de estos medios audiovisuales solo sirva para crear conflictos entre el alumnado, temerosos de un mal uso de los mismos por parte de los jóvenes, obviando que el problema no son los medios audiovisuales en sí mismos, sino el uso que se da de ellos. Y esa es nuestra función, enseñarles a utilizar las nuevas tecnologías como una herramienta de aprendizaje y estudio, y no para atacar al prójimo. Pese a la oposición de algunos docentes, el uso de las nuevas tecnologías en el aula implica una serie de conocimientos y habilidades por parte de los docentes para lo cual necesitan formación no sólo en su uso, sino en la aplicación de nuevas estrategias de enseñanza utilizando las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Hoy en día, con los continuos cambios educativos, los nuevos sistemas de enseñanza propuestos en la nueva ley educativa, la aparición de nuevas asignaturas, la propagación del bilingüismo, con el aumento de las disciplinas de estudio, del contenido de las mismas, la especialización y el aumento de la demanda profesional, las nuevas tecnologías son una solución para el profesorado. Los medios audiovisuales liberan al profesor del trabajo rutinario y de la mera transmisión de información, para permitirle realizar el trabajo de orientador y guía en la formación de sus alumnos.

En consecuencia considero que la utilización de medios audiovisuales es básica en un aula de secundaria, y aún más importante en un aula bilingüe, por muy diversos motivos:

1. Supone un cambio en el rol del profesor. Se pasa de un profesor-director a un profesor-guía.
2. Supone un cambio metodológico adoptando un método proactivo.

3. Permite a los alumnos trabajar con herramientas que conocen y utilizan a diario.
4. Aumentan la motivación del alumnado.
5. Permite que el alumno sea la llave en el proceso de aprendizaje.
6. El sistema educativo se adapta al mundo en que vivimos.
7. Facilitan a todos los alumnos al acceso a las fuentes del conocimiento sin un gran esfuerzo.

## **2. ¿Por qué utilizar las nuevas tecnologías en las secciones bilingües?**

Asistimos hoy día a la implantación progresiva de modelos bilingües en nuestro sistema educativo. Los diferentes gobiernos son conscientes de la importancia que tiene proporcionar una educación bilingüe a los estudiantes y por eso consideran esencial la introducción de una lengua diferente a la materna en clase. El BOPA en su resolución de Junio de 2010 establece que:

Las Lenguas son conocimientos básicos en la sociedad actual que precisan los ciudadanos y ciudadanas para su formación, posibilidades de empleo, intercambio cultural y realización personal. La comprensión de otras Lenguas y la posibilidad de comunicarse a través de ellas permiten la participación plena en la sociedad y el fomento de actitudes de tolerancia y respeto hacia otros pueblos.

Por lo general en el caso de Asturias y del resto de comunidades, la segunda lengua más estudiada es el inglés, pero hay también, otras muchas posibilidades como por ejemplo, el francés o el alemán.

La apuesta institucional por las secciones bilingües comienza a principios de Siglo. Ya en el Consejo Europeo de Lisboa de marzo de 2000, se propuso como objetivo estratégico para avanzar en la calidad de los sistemas de educación y formación de los países que componen la unión europea, la mejora del aprendizaje de lenguas extranjeras, instando a los ciudadanos a aprender dos lenguas además de la propia (el llamado “Objetivo Barcelona” o 1 + 2) y animando a las escuelas y centros de formación a emplear métodos de enseñanza y formación eficaces. Posteriormente, en la reunión del Consejo Europeo, celebrada en Barcelona en marzo de 2002, los jefes de estado y de Gobierno acordaron como uno de los objetivos para el 2010, en concordancia con lo fijado en Lisboa en el año 2000, lograr que los sistemas de educación de la Unión Europea fuesen una referencia de calidad en todo el mundo para el 2010; entre los diversos aspectos a tratar consideraban necesario establecer políticas para “mejorar el dominio de las competencias básicas, en particular mediante la enseñanza de al menos dos lenguas extranjeras desde una edad muy temprana”.

En España La Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de educación, plasma las intenciones ya planteadas en Lisboa seis años antes a fin de mejorar la calidad y la eficacia de la educación y de la formación dentro de un marco de ciudadanía europea, en el que el conocimiento de idiomas se hace indispensable. En el Principado de Asturias según la resolución de Junio de 2010 publicada en el BOPA:

En la disposición adicional tercera de los Decretos del Currículo de Educación Primaria (Decreto 56/2007 de 24 de mayo, BOPA de 16 de junio) y de Educación Secundaria Obligatoria (Decreto 74/2007 de 14 de junio, BOPA de 12 de julio) y en la disposición adicional quinta del Decreto de Currículo de Bachillerato (Decreto 75/2008 de 6 de agosto, BOPA de 22 de agosto) se establece que la Consejería de Educación y Ciencia fomentará el desarrollo de programas bilingües en centros docentes, en los que una parte de las materias del currículo se impartirá en lenguas extranjeras sin que ello suponga modificación de los aspectos básicos de dicho currículo.

A la par que se está produciendo esa integración de los modelos bilingües, las nuevas tecnologías están ganando un papel fundamental en la educación de nuestros alumnos y, por ende, en los proyectos bilingües, ya que permiten trabajar con numerosos recursos, tales como aplicaciones 2.0, series, películas y juegos multimedia, (como explicaremos más adelante), recursos multimedia e interactivos, contenidos digitales que ayudan a al aprendizaje de asignaturas como la Historia, a través de mapas, pinturas, dibujos, esquemas, o escritura en inglés para diferentes niveles de Secundaria. Ya desde el Gobierno de Aznar la apuesta por la inclusión de nuevas tecnologías en las aulas ha sido decidida. En 2002 se presentó el plan *Internet en la Escuela* para millones de alumnos. Con él se preveía que más de cinco millones alumnos y 420 profesores de enseñanza no universitaria participarán en el programa, dotado con 272 millones de euros. Con este proyecto 17.500 centros disponían de conexión de acceso a Internet de banda ancha y alta velocidad y se instalarán más de 150.000 nuevos equipos<sup>8</sup>.

Posteriormente, el 25 de mayo de 2006 se promulgó la ley Orgánica de Educación (LOE) la cual pretendía lograr una integración de las nuevas tecnologías en los procesos educativos en todas las etapas de la educación formal. La ley establece que "las administraciones educativas promoverán la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación estableciendo programas específicos de formación en

---

<sup>8</sup> Noticia extraída de: <http://comunidad-escolar.cnice.mec.es/697/info1.html> Consultado el 9 de Mayo de 2013

este ámbito". En la ley se estipula que "los centros y el profesorado deberán esforzarse por construir entornos de aprendizaje ricos, motivadores y exigentes". Para el logro de esta tarea es imprescindible una adecuada integración curricular de los medios y recursos de que se dispongan en el centro. *El fin último de la integración y uso de medios es lograr aprendizajes significativos.*

En el Principado de Asturias también se aboga por la inclusión de las nuevas tecnologías en el aula. Prueba de ello es el programa Escuela 2.0. El Principado lo define en estos términos:

El proyecto Escuela 2.0 es un programa de innovación educativa, cuyo objetivo es el uso responsable por parte de la comunidad educativa de las TIC, y su integración en los currículos oficiales y en los centros educativos, mediante la puesta en marcha de una serie de actuaciones, entre las que cabe destacar las siguientes:

- El equipamiento de las aulas digitales del siglo XXI, con la infraestructura tecnológica y de conectividad necesarias.
- La dotación para el uso personalizado de un ordenador portátil para cada alumno y alumna de los centros y los grupos que participan en el proyecto.
- La formación tecnológica y didáctica del profesorado adscrito al proyecto.
- La edición de contenidos curriculares en formato digital e interactivo.
- La implicación de las familias del alumnado en la custodia y el uso del mini ordenador portátil con que se dota al alumnado adscrito al proyecto.

Como vemos, la apuesta gubernamental por la inclusión de programas bilingües y las nuevas tecnologías en nuestro sistema educativo es fuerte. En la LOE se establecía que "los nuevos medios deben integrarse en una pedagogía innovadora acorde con los cambios de rol de alumnos y profesor de los nuevos modelos de enseñanza-aprendizaje". Y en nuestro caso como profesores no podemos ser ajenos a esos cambios. Es necesario abandonar la antigua metodología de clase magistral, donde el discente adoptaba un papel pasivo y apostar por metodologías más participativas y en las que se incluyan elementos motivadores e innovadores como las nuevas tecnologías. La gama de recursos que Internet aporta en un aula es extraordinariamente superior a las posibilidades de las que gozamos si basamos nuestra clase en una tiza, un encerado y

una explicación. Son numerosas las ventajas de utilizar las nuevas tecnologías en el aula. A continuación, explicamos algunas de las más notables:

- Con el uso de páginas especializadas se puede acceder a una herramienta de ayuda en la pronunciación de cualquier idioma (por ejemplo howjsay o English Cambridge Pronunciation) o al conocimiento de expresiones particulares de una región.
- Las TIC permiten el uso de imágenes, vídeos, sonidos, colores y formas, que superan la simplicidad que proporciona la pizarra.
- A través de Internet los alumnos pueden comunicarse con gente de otros países, lo cual, además de fomentar un intercambio lingüístico en la segunda lengua, favorece una interrelación cultural que sin duda enriquecerá al alumno. Sirva de ejemplo el Instituto en el que he trabajado en mi período de prácticas, donde los alumnos el curso que viene recibirán clases a través de la webcam impartidas por un profesor que se encontrará en Holanda<sup>9</sup>.
- Además, las nuevas tecnologías permiten procesar más información en menor tiempo. Se pueden formar bases de datos con contenidos útiles sobre la asignatura accesible a todos en cualquier momento. En un aula tradicional cada alumno forma su propia ‘carpeta de contenidos’ con multitud de fotocopias que puede perder, estropear, etc. A través de Internet se pueden crear bases de datos de fácil y continua accesibilidad.
- Desde un punto de vista práctico, el uso de las nuevas tecnologías facilitará que el alumno rebaje la cantidad de cuadernos, libros, o diccionarios con los que carga y trabaja a diario puesto que los tendrá a mano usando únicamente el ordenador.
- Otra de las muchas ventajas que proporciona Internet es la de la accesibilidad a herramientas de traducción automática y diccionarios on-line. Es cierto que este apartado hay que manejarlo con cuidado pues muchos traductores automáticos on-line no son especialmente fiables. Cualquier alumno que esté realizando una actividad tiene a su disposición en la red un amplio abanico de traductores. A la hora de buscar un significado o tratar de solventar dudas, ahorra en tiempo y dinero.

---

<sup>9</sup> Periódico El Comercio. Disponible en: <http://www.elcomercio.es/v/20130419/siero-centro/holanda-asturias-estudian-como-20130419.html>). Consultado el 8 de mayo de 2013

- También se promociona la centralización de todas las herramientas y recursos sobre la asignatura de manera estructurada. A su vez, a través de las webs o las redes sociales se pueden elaborar calendarios que permitan diariamente al alumno saber que tareas han de realizar para el día siguiente, calendario de exámenes, etc.
- El uso de las TICs permite añadir nuevas dinámicas tanto en el aula como fuera de ella. Una de ellas es la posibilidad de que los alumnos trabajen en grupo, con una herramienta que te permite no tener que reunirte para hacerlo, sino que permite una comunicación continua desde tu casa. Fruto de estas necesidades aparecen nuevos modelos de enseñanza como el caso del B-Learning. Entendemos como B-Learning cualquier situación en que un docente combine dos métodos para dar indicaciones. Este modelo metodológico consiste en un proceso docente semi-presencial; esto significa que un curso dictado en este formato incluirá tanto clases presenciales como actividades de e-learning. Un ejemplo recurrente para explicarlo es el de imaginar un aula en el que utilizamos técnicas activas de aprendizaje, lo que acompañamos con una presencia virtual en una web social. *Blended Learning*, por lo tanto, es un término que representa un gran cambio en los métodos de enseñanza. Otro modelo innovador es el *m-learning*. Este método es una evolución del e-learning, que a su vez es una evolución de la formación a distancia. Según el profesor Leonard Low de la Universidad de Canberra, m-learning significa lo siguiente :
  - Aprendizaje electrónico móvil o educación móvil y es, como su propio nombre indica, una metodología o difusión de contenidos de enseñanza y aprendizaje a través del uso de pequeños y maniobrables dispositivos móviles, tales como laptops, teléfonos móviles, celulares, tablets, agendas electrónicas, PCs, pocket pc, i-pods y todo dispositivo de mano que tenga alguna forma de conectividad inalámbrica, es decir, que no tenga cables.<sup>10</sup>

Es el concepto utilizado para referirse a los ambientes de aprendizaje basados en la tecnología móvil, enfocados a mejorar e impulsar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Las potencialidades de este sistema son numerosas según el profesor Low:

---

<sup>10</sup> Fuente: <http://mlearning.edublogs.org/about/>. Consultado el 3 de junio de 2013.

- Los enfoques m-learning pueden ayudar a que la enseñanza y el aprendizaje tengan lugar en el momento más apropiado y/o lugar; es importante que los estudiantes impulsen la demarcación de las fronteras del aprendizaje móvil; Los aparatos móviles apoyan y estimulan prácticas de enseñanza y aprendizaje tales como compartir, colaborar y construir conocimiento, el aprendizaje móvil puede hacer el aprendizaje más divertido, interesante y potente.

Por lo tanto, como vemos esta no es una apuesta de futuro, es una realidad, lo cual queda refrendado con el estudio realizado por ISEA con el apoyo del Ministerio de Educación<sup>11</sup>, o el caso de la Universidad de Monterrey donde ya es utilizado.

- Las TIC permiten aumentar la motivación del alumnado. Los ordenadores, el mp3, o Internet, son herramientas comunes en la vida de los estudiantes, y que en su imaginario tienen asociado al tiempo de ocio o entretenimiento, por lo que para ellos su uso resulta atractivo. Hay que partir de esa base y saber aprovechar esa opinión positiva que tienen de las nuevas tecnologías. Los alumnos consideran más estimulante trabajar con Facebook, o Twitter, o en una Web educativa que hacerlo con fotocopias. Por ende si en su vida estudiantil, incluimos las TIC su rendimiento se verá incrementado, pues afrontará su vida en el aula de una forma más positiva ya que trabajarán con herramientas que además de habituales les resultan atractivas y estimulantes.
- No hay que olvidar a su vez que en toda programación docente se incluye el desarrollo de la competencia tecnológica. En el BOPA se establece que la cuarta competencia es la que compete al Tratamiento de la información y competencia digital. Esta competencia consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Según se publica en el BOPA en su Decreto 74/2007, de 14 de junio, por el que se regula la ordenación y establece el currículo de la Educación secundaria obligatoria en el Principado de Asturias la competencia digital:
- Comporta hacer uso habitual de los recursos tecnológicos disponibles para resolver problemas reales de modo eficiente. Al mismo tiempo, posibilita evaluar y seleccionar nuevas fuentes de información e innovaciones tecnológicas a medida que van apareciendo, en función de su utilidad para acometer tareas u objetivos específicos. En

---

<sup>11</sup> Fuente: [http://www.iseamcc.net/eISEA/Vigilancia\\_tecnologica/informe\\_4.pdf](http://www.iseamcc.net/eISEA/Vigilancia_tecnologica/informe_4.pdf). Consultado el 3 de junio de 2013.

síntesis, el tratamiento de la información y la competencia digital implican ser una persona autónoma, eficaz, responsable, crítica y reflexiva al seleccionar, tratar y utilizar la información y sus fuentes, así como las distintas herramientas tecnológicas; también tener una actitud crítica y reflexiva en la valoración de la información disponible, contrastándola cuando es necesario, y respetar las normas de conducta acordadas socialmente para regular el uso de la información y sus fuentes en los distintos soportes.

- Partiendo de lo estipulado por la ley es labor del profesor conseguir que el alumno desarrolle capacidades para manejar nuevas tecnologías, no solo de forma práctica, sino teórica. Creo que la labor del docente es también la de educador, y puede aprovecharse el aula para enseñar a los alumnos como navegar, qué webs no hay que visitar, que significa dar un mal uso de las nuevas tecnologías, etc.
- A través de las nuevas tecnologías se puede fomentar una participación más activa de las familias. Es quizás uno de los grandes fallos del sistema educativo actual, la desvinculación de las familias de la educación de sus hijos y a través de estas herramientas podemos fomentarlo. Empleando Internet, webs, redes sociales, los padres pueden estar en contacto con el profesor para que les informe del desarrollo de la asignatura, o del rendimiento de sus hijos en el aula bilingüe, e incluso pueden acceder a los recursos de la asignatura para estar puntualmente informados de las tareas de sus alumnos. Son muchas las opciones que da Internet en este aspecto. Pero hay que entender que es un tema problemático y que debería consensuarse en un Consejo Escolar.
- Con las nuevas tecnologías se fomentaría el trabajo diario del alumno y se ‘relajaría’ el trabajo en el aula. El empleo de las TIC para alojar los ejercicios y actividades permite la continuidad de las tareas desde el aula a sus casas y viceversa, sin emplear medios de almacenamiento como discos o CDs, con la agilidad y aprovechamiento del tiempo de clase que ello supone.
- El uso de las TIC permite la utilización de webs en las que los alumnos realicen actividades interactivas en la segunda lengua. Son múltiples las webs con recursos para trabajar en inglés.<sup>12 13</sup>. Con ellas se puede hacer la clase más dinámica, permite que el alumno participe más, que los contenidos se impartan de un modo más atractivo a ojos del estudiante, que la segunda lengua forme

---

<sup>12</sup> Fuente: <http://www.bbc.co.uk/schools/>, [http://www.isabelperez.com/clil/clicl\\_m\\_6.htm](http://www.isabelperez.com/clil/clicl_m_6.htm). Consultado el 7 de Mayo de 2013.

<sup>13</sup> Fuente: <http://www.schoolhistory.co.uk/>. Consultado el 7 de Mayo de 2013.

parte del proceso de aprendizaje, y que los contenidos se asimilen con mayor facilidad ya que la motivación del alumnado se incrementará.

- A través de las redes sociales se pueden crear tanto grupos de trabajo como grupos de conversación donde la lengua utilizada no sea la lengua materna. Esto permitirá que los alumnos asimilen la lengua extranjera como un vehículo de comunicación y como una herramienta más para su trabajo diario y que lo asocien a un elemento de uso cotidiano en su tiempo de ocio como son las redes sociales.
- Internet contiene una cantidad incuantificable de recursos audiovisuales que pueden ser utilizados en el aula. Documentales, vídeos, audio en inglés que el profesor puede usar para complementar sus explicaciones. Esto permitirá diversificar la metodología del aula, apostar por un método que siempre es bien aceptado por los alumnos ya que la explicación de contenidos de forma visual siempre es bien vista por los discentes, y a la vez que se trabajan contenidos se hace lo propio con la lengua extranjera.

Es innegable el enorme potencial de las nuevas tecnologías para salvaguardar, documentar y promover el uso de todas las lenguas. Es imposible escapar del progreso y por ello debemos aprovechar todos los medios y recursos que tenemos a nuestro alcance.

Pero no solo Internet o los ordenadores son herramientas útiles para el aula bilingüe. Son numerosos los dispositivos de los que un profesor se puede servir para complementar sus clases. Por ejemplo el uso de mp3 o mp4 puede ser interesante para que el alumno escuche podcasts en inglés y mejore sus habilidades de comprensión de la segunda lengua. La pizarra digital es otra herramienta cada vez más de moda en nuestras aulas. La pizarra digital es un ‘sistema tecnológico que consiste en un ordenador multimedia conectado a Internet, y un video-proyector que proyecta a gran tamaño sobre una pantalla o pared lo que muestra el monitor del ordenador’ Pere Marqués (2002). Según el profesor Marqués el uso de la pizarra digital “facilita al alumnado el seguimiento de las explicaciones del profesor, su apoyo con materiales gráficos, presentación de animaciones, simulaciones, ejemplos...”. El profesor Dionisio

Jesús Montoya Lozano<sup>14</sup> realizó un estudio teórico y práctico sobre la pizarra digital y el bilingüismo en el aula de Primaria, según sus conclusiones:

La pizarra digital les proporciona la referencia inmediata a la realidad, y el grafismo que requiere su desarrollo evolutivo (el ejemplo gráfico de una simulación, el colorido de una fotografía, el realismo y los efectos sonoros de un clip de video, la magia del movimiento de las animaciones en un programa de lectura, etc.). Los aprendizajes son más significativos. Las actividades adoptan un carácter más variado y vistoso, lo cual se traduce en mayor motivación, interés y atención por parte de los niños.

Como vemos son muchos los beneficios de utilizar las TIC tanto en las aulas ordinarias como en los programas bilingües, pero el factor fundamental que me hace apostar por el uso de las TIC en las aulas bilingües es la motivación de los estudiantes. El aumento de la desmotivación del alumnado tiene una relación estrecha con el crecimiento constante del fracaso escolar. Como he mencionado al principio de este apartado los gobiernos tanto regionales como estatales han apostado por la inclusión de programas bilingües y de las TIC en las aulas, dedicando importantes partidas económicas para dotar a las escuelas de diferentes tecnologías que puedan servir de herramienta de enseñanza que ayuden a aumentar la motivación del alumno.

Estos son los pilares en los que nos basamos para justificar la utilización de las nuevas tecnologías en el aula bilingüe, pero para que pueda ser aplicada es fundamental que el centro goce de infraestructura adecuada para desarrollar con normalidad las clases bilingües apoyándose en las TIC. Todas las aulas deberían estar dotadas con un ordenador para el profesor. Aulas, despachos y salas de reuniones deberían contar con al menos una toma de Red Ethernet para la comunicación intranet e Internet. Todos los edificios que compongan el centro educativo deben disponer de una red Wi-Fi. Gracias a esta conexión se facilitan las comunicaciones intranet e Internet desde PC portátiles y PDAs. Es básico que la gran mayoría de las aulas tengan un proyector/cañón con pantalla para acercar las nuevas tecnologías al proceso de aprendizaje (de esta forma podemos trabajar vídeo, exposiciones en PowerPoint, acceso

---

<sup>14</sup> Fuente: <http://dim.pangea.org/revistaDIM1/PDbilingueDionisioMontoya.doc>. Consultado el 3 de junio de 2013.

a Internet, YouTube, etc.). Y que al menos algunas aulas disfruten de una pizarra digital.

Toda metodología posee una serie de potencialidades como hemos venido explicando, pero también existen una serie de peligros y debilidades que no se deben ocultar. Entre los puntos débiles de la utilización de TIC en el aula bilingüe se encuentra:

- El gran punto débil, es que esta apuesta metodológica depende de los recursos existentes, tanto en el centro, como en las casas de los alumnos. La situación ideal sería la descrita anteriormente donde el centro se encuentre adecuadamente equipado, y cada alumno goce de un ordenador personal con acceso a Internet. Generalmente esto es así, siempre que he intentado trabajar con nuevas tecnologías todos los alumnos poseían un ordenador personal y acceso a Internet. Esto se vio favorecido por el programa 2.0 del Principado. En caso de que no todos los alumnos posean los recursos necesarios se puede trabajar en la biblioteca, o en las aulas de ordenadores disponibles en los centros, pero requeriría un ajuste en el sistema de trabajo, pues ya no se llevaría a cabo fuera del aula, sino que sería dentro de ella. Por lo tanto se rebajarían el número de actividades pero a su vez tiene la ventaja de que se podría trabajar con todo el grupo.
- Con la utilización de Internet y sus redes sociales siempre existe el riesgo de que el alumnado lo utilice de forma incorrecta, *bullying*, “cyber acoso”, captura de fotos, etc. Son problemas que diariamente se repiten en nuestro país, y nosotros como profesores no debemos ser ajenos a ellos, y debemos tenerlos presente.
- Como he comentado, uno de los usos potenciales de las TIC era implementar el trabajo en grupo del alumnado, pero esa apuesta también tiene sus riesgos. Siempre que se trabaja en grupo se corre el peligro de que el docente no evalúe de forma justa a todo el alumnado, pues no todos investigan, trabajan y aportan en la misma medida, y al ser la nota grupal, y obtienen la misma calificación el que realizó un esfuerzo máximo y aquel cuyo rendimiento no fue óptimo.
- Como toda herramienta, las redes sociales e Internet son mejorables, y aunque aporten todas esas posibilidades antes citadas, hay elementos mejorables y que

ayudarían para el sistema de trabajo. En el caso de las redes sociales la imposibilidad de subir varias fotos a la vez, de colgar presentaciones de forma directa, el hecho de no poder mantener conversaciones de voz, o el complejo sistema de subida de vídeos son elementos a mejorar y que favorecerían en la puesta en práctica de una innovación educativa.

- Otro factor negativo es el del ritmo. La utilización de las nuevas tecnologías en un aula bilingüe requiere mucho tiempo lo que dificultaría que todos los contenidos propuestos en las diferentes programaciones fuesen impartidos por el profesor. En mi opinión el problema radica en que esos contenidos son muy ambiciosos para una asignatura bilingüe donde ya de por sí el ritmo es lento, porque los alumnos no poseen un total dominio de la lengua que les permita mantener el mismo ritmo que en el aula ordinaria. Si a ello le sumamos la inclusión de las TIC, el ritmo se ralentizaría aún más, por lo que los contenidos deberían ser revisados y adaptados a las nuevas metodologías
- Muchas web y recursos pueden resultar complejos para el alumnado. Hay estudiantes que o no poseen el nivel en la segunda lengua suficiente, o bien no dominan las nuevas tecnologías, por lo que seguir el normal funcionamiento de una clase de bilingüe empleando nuevas tecnologías podría resultarles complejo. Es labor del profesor hacer las adaptaciones curriculares necesarias para solucionar la situación del alumnado.

Como conclusión, podemos decir que las TIC pueden contribuir a innovar en el ámbito del aprendizaje del alumno, lo cual incluye cambios y mejoras en la motivación y en las actitudes hacia la educación. La utilización de las TIC en el aula permite la interactividad, la creación de simulaciones, hacen posible la adaptación del material a las características del grupo y de modificarlo y actualizarlo en tiempo real, aumenta las habilidades del manejo de nuevas tecnologías, fomenta la participación, las habilidades para el trabajo en grupo, permite interactuar con gente de otros países incrementando las habilidades lingüísticas en la lengua extranjera, permite mayor autonomía al alumnado, etc. A través de las TIC podemos generar contenidos educativos en línea (aula virtual) para que los alumnos puedan aprender de forma autónoma en casa. En definitiva, las TIC convierten a nuestros alumnos en protagonistas de su propio aprendizaje siempre bajo las directrices de su profesor.

### 3. Motivación alumnado

*“El hombre nunca sabe de lo que es capaz hasta que lo intenta”.* Charles Dickens.

Motivación: Es el interés que tiene el alumno por su propio aprendizaje o por las actividades que le conducen a él. El interés se puede adquirir, mantener o aumentar en función de elementos intrínsecos y extrínsecos. Hay que distinguirlo de lo que tradicionalmente se ha venido llamando en las aulas motivación, que no es más que lo que el profesor hace para que los alumnos se motiven.

“La motivación puede ser entendida en términos generales como la palanca que mueve toda conducta, lo que nos permite provocar cambios tanto a nivel escolar como de la vida en general” (García Bacete, 1995).

La motivación en el aula es uno de los aspectos que más nos inquietan a los docentes. Es uno de los factores claves para explicar el esfuerzo, el rendimiento y el aprendizaje del alumnado en el contexto educativo y, al mismo tiempo, para comprender la labor de los docentes en el mismo escenario. Es decir, la actividad tanto del profesorado como del alumnado, estará condicionada por la motivación, ya que de ella dependerá en mayor medida los resultados positivos o negativos de nuestra actividad docente. Cuando uno asiste al aula ya sea en calidad de observador, o de docente, se da cuenta que en muchas ocasiones el papel del profesor es más la de un motivador, que la de docente.

Son numerosos los trabajos sobre motivación en las aulas que se han publicado (como la obra de Alonso Tapia o la de Francisco García Bacete, ambas sobre comportamiento y aprendizaje). Uno de los más interesantes es un artículo de dos profesoras, Sara Carrera Hernández y Yolanda Osorio Castillo (2012), dedicado a la motivación de los alumnos. Según estas profesoras las principales causas que contribuyen a la desmotivación de los alumnos según son:

- El bajo rendimiento académico.
- Una imagen devaluada de si mismos.

- No disponer de ayuda adecuada para resolver sus problemas de aprendizaje.
- Métodos de enseñanza que incentivan actitudes pasivas por parte de los alumnos.
- Metas poco definidas.
- Docentes con poca habilidad para salirse de lo que estrictamente se estudia en los libros de texto.

De este tipo de análisis puede desprenderse la idea de que únicamente es responsabilidad del alumnado la desmotivación en el aula. Pero también es parte de la labor del profesor que en algunos casos ignoran esta faceta de su trabajo. Desde mi punto de vista, al igual que existen alumnos desmotivados, también existen profesores desmotivadores, que son aquellos profesores que:

- No dominan la materia.
- Tienen poco interés tanto a nivel de docencia como profesional.
- Inmadurez que se puede ver reflejada en conductas autoritarias, o por el contrario demasiado paternalistas.
- Pretender seguir con los mismos métodos con los que ellos aprendieron.
- No son capaces de entender la carga de trabajo de sus alumnos y no conocen su nivel real de conocimientos.
- Planifican mal los sistemas de evaluación.

La motivación consiste en despertar el interés, estimular el deseo de aprender y dirigir los esfuerzos para lograr alcanzar las metas definidas; por lo tanto, es un factor clave para lograr el proceso de aprendizaje, y si un alumno no está motivado, un profesor no lo podrá llevar a cabo.

### *3.1. Clases de motivación*

Existen dos clases de motivaciones: motivación intrínseca y motivación extrínseca. Según Andrisani y Millius (1977) estas son las definiciones de ambas:

**MOTIVACIÓN INTRÍNSECA:** se refiere a la satisfacción personal que representa enfrenar con éxito la tarea misma.

**MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA:** Dependen de lo que digan o hagan los demás acerca de la actuación del alumno, o de lo que él obtenga tangiblemente de su aprendizaje.

Como vemos, mejorar la motivación es un trabajo arduo. Para ello debemos conocer al alumnado con el que trabajamos, sus gustos, intereses, extracto social, familia, etc. Y a partir de ahí manejar una serie de ítems con los que trabajar. Entre los elementos que pueden mejorar la motivación de los estudiantes según los estudios podemos destacar:

- Que el alumno tenga una buena imagen de sí mismo.
- Que el alumno tenga metas personales bien definidas.
- *Que el alumno comprenda lo importante de un curso y lo que se espera de él.*
- Que el alumno posea madurez intelectual.
- *Que los cursos además de enseñar contenidos sean motivantes para los alumnos.*
- Que el entorno del estudiante le sea favorable.
- Que el alumno sea capaz de desarrollar un pensamiento creativo.
- *Que los profesores tengan un alto nivel profesional y se interesen e involucren con los estudiantes.*
- *Que los profesores tengan un alto manejo de las clases y de las circunstancias que en ella se puedan dar.*

La tarea del profesor es lograr implementar todos ellos en el aula para conseguir un clima ideal que garantice el éxito del proceso enseñanza (aprendizaje con un profesor y unos alumnos motivados y dispuestos a dar todo lo posible por alcanzar las metas individuales y grupales establecidas). Así pues, en lo referente al ámbito escolar queda claro que la actitud, percepción, y expectativas que tenga el alumno sobre sí mismo, sobre las tareas a realizar y los resultados que pretende alcanzar son los que marcarán su rendimiento académico.

Dentro de mi enfoque metodológico, y partiendo de la experiencia en el aula, los cuatro señalados en cursiva son en mi opinión pilares básicos para motivar a un alumno. El profesor no se debe limitar a transmitir contenidos y conocimientos, también debe

saber transmitirlos haciéndolos interesantes a ojos de los estudiantes. A partir de ahí, debe fomentar la creatividad del alumnado, y conseguir que sean ellos los que construyan su propio conocimiento, dejando al profesor un papel más secundario. Pero no por ello menos importante, el profesor debe mostrarse cercano al alumno, debe abandonar ese pulpito en el que muchos se sitúan y hacer sentir al estudiante que su papel es el de facilitar su aprendizaje.

Como podemos concluir los discentes hoy en día poseen un grave problema de desmotivación, se muestran continuamente con problemas de atención, hablan en clase con sus compañeros, no hacen los ejercicios que les encomienda el profesor, les cuesta estudiar, se cuestionan la importancia de aprender los contenidos que se les está enseñando. Y es partiendo de esta base, de donde nace mi proyecto. Considero que lo que le falta al alumnado es un elemento motivador que les haga partícipes del proceso de aprendizaje, que les resulte atractivo e interesante, y que a la vez que aprendan se diviertan. En mi opinión enseñanza y diversión no están discutidos. Sé que la metodología tradicional rechaza estos puntos de vista pues considera que la escuela no es un lugar de ocio. Pero este trabajo no se refiere a ese aspecto, simplemente se plantea que el método de enseñanza puede ser estimulante para el alumno, y seguir siendo válido para impartir contenidos. Aún así, nuestro objetivo de conseguir un alumnado totalmente motivado en nuestros centros escolares es un reto difícil, en la mayoría de las ocasiones, a medio/largo plazo y caracterizado por las circunstancias personales y sociales de cada alumno y alumna.

### *3.2 Motivación AICLE*

Un aspecto clave a tener en cuenta cuando nos disponemos a enseñar una segunda lengua es la motivación del alumno. Es ilógico centrarnos en el estudio de la motivación del estudiante en la lengua materna, pues esta viene dada de manera natural en un contexto diario e informal. Además, la adquisición de dicha lengua resulta necesaria para poder satisfacer las necesidades individuales de cada sujeto. Por su parte la motivación en la adquisición de la segunda lengua difiere de la L1 puesto que requiere de un mayor esfuerzo diario y trabajo por parte del alumno que no la tiene asimilada como algo propio. Incluso en muchas ocasiones al no ser la lengua del país en el que residen, muchos muestran reticencias hacia su aprendizaje, y es fundamental en

ese aspecto la labor del profesor para lograr que el alumnado adopte como propia la lengua extranjera. En este apartado el sistema CLIL es fundamental pues su metodología tan participativa provoca que para el alumno sea fácil asimilar la L2 como vehículo de comunicación.

Según lo que afirma Gardner (1985), cuando el individuo está motivado presenta una serie de actitudes favorables frente al aprendizaje de una segunda lengua. De hecho, en su opinión, la motivación se constituye por cuatro aspectos fundamentales:

1. Un objetivo
2. El esfuerzo para hacer frente a la tarea
3. El deseo de alcanzar la meta
4. Una actitud favorable frente a la actividad

❖ Motivación integral y motivación instrumental

Estos cuatro factores pueden derivarse hacia un tipo de motivación integral o instrumental, todo depende de lo que el profesor desee para el discente. La motivación integradora postula que la adquisición de un idioma extranjero permite al sujeto participar libremente en actividades desarrolladas por individuos pertenecientes a la cultura que se está estudiando. Este modelo de motivación nos demuestra si el individuo se identifica o no con la cultura estudiada (en este caso la anglosajona)<sup>15</sup> y con los individuos pertenecientes a la misma. Cuanto mayor interés muestre el alumno por la cultura de la lengua que se pretende adquirir, mayor éxito tendrá en el aprendizaje de dicha lengua.

Por otro lado, la motivación instrumental se centra en aspectos de tipo material, adquirir una segunda lengua que pueda ofrecer al individuo un trabajo mejor remunerado. Vivimos en una sociedad en la que cada día se incrementa la necesidad de gozar de un dominio de idiomas para acceder a un empleo. Hoy en día cualquier empresa que oferta un trabajo establece entre los requisitos de acceso al puesto de

---

<sup>15</sup> Si bien es cierto que la cultura de lengua inglesa abarca una multitud de países y continentes, en mis clases en función de lo estipulado en el currículum oficial de la asignatura nos centramos esencialmente en la cultura británica.

trabajo, un nivel alto de idiomas, léase francés, inglés, o alemán, incluso ruso. Hasta para optar a muchas de las becas que ofertan las distintas universidades se requiere al menos dominar una segunda lengua. Y es este un elemento con el que debe jugar el profesor para motivar al alumnado. La segunda lengua no es solo una herramienta de comunicación, puede ser una ventana al futuro.

Dichos tipos de motivación no son excluyentes entre sí, por lo que es posible favorecer que los alumnos desarrollen ambos en el proceso de aprendizaje. A su vez, hay que tener en cuenta otro tipo de posibilidades que se puede dar en el aula, y es que no exista ningún tipo de motivación por parte del alumnado, situación en la cual el aprendizaje de una segunda lengua, y de cualquier contenido, se hace especialmente difícil. Es una situación que se puede dar en nuestro aula, el hecho de que los estudiantes residan en España donde la lengua principal es el castellano, hace que el alumno pueda no ver la segunda lengua como algo útil y propio ya que la ven como algo desligado a su entorno habitual.

Lo que se propone a través de CLIL, es desarrollar una motivación intrínseca del alumnado, proponer situaciones reales de comunicación, actividades participativas en las que pueda aceptar esa segunda lengua como algo propio. CLIL intenta que el alumno se sienta participe del aprendizaje, estas situaciones favorecen el aprendizaje significativo permitiendo que el alumno encuentre sentido y utilidad a lo que aprende en el aula. AICLE parece incidir en los niveles motivacionales del alumnado al propiciar situaciones en las que la LE se utiliza con fines comunicativos a través de intercambios y usos lingüísticos con pleno sentido relacionados con las tareas del aula. Pese a que, como ya se ha comentado, en la metodología AICLE/CLIL el papel protagonista es del alumno, el profesor también es una figura fundamental. Suya es la responsabilidad de que en el aula se utilicen recursos innovadores (nuevas tecnologías, actividades, etc.), que la segunda lengua sea usada en situaciones reales, no forzadas ya sea en conversaciones con sus compañeros, con el profesor, presentación de trabajos, etc. Esto permitirá que los alumnos adquieran la segunda lengua haciendo uso de ella de manera autónoma y significativa.

Por lo tanto, los beneficios que la adopción de un enfoque AICLE, (Navés y Muñoz, 2000). Según su estudio, la adopción de esta metodología favorece el aumento

de los niveles motivacionales del alumnado a consecuencia de que lo reta a y lo capacita para resolver problemas y en hacer cosas en la LE, y le permite hacer un uso espontáneo y natural de la misma en situaciones reales. Por todo ello, el AICLE se presenta como una alternativa muy deseable para lograr el aprendizaje de una segunda lengua de manera eficaz, profunda y duradera. Sin olvidar, la necesidad de que los docentes centren sus esfuerzos en motivar a sus alumnos y presentarles la segunda lengua como una realidad cercana y llena de oportunidades.

## 4. Series de televisión

*“Con las actuales generaciones de docentes, los estudiantes siempre sabrán más. Pero el profesorado sí que debe saber más que nadie lo que se puede aprender con, por ejemplo Internet. Es el que tiene la misión de conducir el proceso de aprendizaje de sus alumnos y determinar qué recurso es el más adecuado para cada situación” Prats (2002).*

El currículum de la Educación Secundaria incorpora una serie de competencias básicas con el fin de desarrollar una serie de aprendizajes imprescindibles al terminar la enseñanza básica. Entre las ocho competencias que se incluyen dos tienen una especial importancia en el tema que desarrollaré a continuación “Las series de televisión como material de trabajo” entendiendo las mismas como un recurso multimedia. Las competencias que trabajaremos utilizando este material son: “El tratamiento de la Información y la competencia digital” y la competencia para “Aprender a aprender”. La aparición de Internet, y en particular de la Web 2.0 han propiciado que los recursos multimedia se configuren como una herramienta básica que permiten alcanzar esas dos competencias. Estas competencias pretenden, según el RD 1631/2006:

Permitir a todos los estudiantes integrar sus aprendizajes, (tanto los formales, incorporados a las diferentes áreas o materias, como los informales y no formales), ponerlos en relación con distintos tipos de contenidos y utilizarlos de manera efectiva cuando les resulten necesarios en diferentes situaciones y contextos.

Partiendo de la premisa de que las ocho competencias seleccionadas desde el Ministerio de Educación son de suma importancia en el aprendizaje del alumnado, he elegido dos como las más relevantes dado el objeto de estudio que nos ocupa en este apartado: la competencia en “Información y competencia Digital”, y la competencia de “Aprender a Aprender”. La primera porque está directamente relacionada con los 5 campos de “nuevas” habilidades básicas a desarrollar según lo establecido en la cumbre Europea de Lisboa de la que hablamos anteriormente, y la segunda porque “sustenta la trayectoria educativa de todo ciudadano, desde la escuela a la madurez en el proceso de la larga vida de Aprendizaje” CECC (2002).

Según el Real Decreto 1631/2006, el Tratamiento de la Información y Competencia Digital consiste en:

Disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento” (...). “Ser competente en la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como instrumento de trabajo intelectual incluye utilizarlas en su doble función de transmisoras y generadoras de información y conocimiento” (RD 1631/2006).

Es por ello que Internet y, en concreto, la Web 2.0 se convierte en el aliado perfecto para tratar esta competencia pues ofrece nuevas funcionalidades que permiten hablar de Internet no sólo como gran fuente de recursos. Internet te brinda acceso inmediato a prácticamente todo el conocimiento recabado por el ser humano durante la historia de su civilización. Las ventajas de Internet son innumerables:

- Internet hace la comunicación mucho más sencilla. Permite conocer e interactuar con muchas personas de todas partes del mundo, la búsqueda de información es muy simple, sin tener que ir forzosamente a las bibliotecas tradicionales. Es posible encontrar muchos puntos de vista diferentes sobre alguna noticia. Esto redundará en un mejor trabajo de la segunda lengua pues el alumnado puede interactuar con personas cuya lengua materna sea la lengua inglesa
- Es posible la creación y descarga de software libre, por sus herramientas colaborativas.
- El ordenador se actualiza periódicamente más fácil que si no tuviéramos internet.
- Es posible encontrar soporte técnico de toda clase sobre alguna herramienta o proceso.
- El seguimiento de la información a tiempo real es posible a través de las diferentes webs.
- Es posible comprar fácilmente a otras tiendas de otros países
- Al profesorado le permite crear un banco de recursos, o le facilita el acceso a webs, documentales, series, películas, juego con los que complementar sus explicaciones

- Y es posible compartir muchos aspectos personales o conocimientos que a otro le puede servir, convirtiendo Internet en una herramienta útil.

De entre todos los recursos que Internet posee, en este caso, del recurso que nos serviremos serán las series de televisión. Las cadenas de televisión han creado una serie de portales web en las cuales cuelgan los diferentes capítulos, programas, documentales, etc., permitiendo a la audiencia acceder al recurso cuando lo estime conveniente, y pudiendo trabajar con él cuando lo considere necesario. Esto redundará en la competencia digital que implica hacer uso habitual de recursos tecnológicos disponibles para resolver problemas “reales” de modo eficiente, todo lo anterior desde una actitud crítica y reflexiva.

La otra competencia que considero se desarrolla con estas herramientas de trabajo es la de Aprender a Aprender. Esta competencia supone “disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades” (RD 1631/2006). De nuevo una actitud (auto) crítica y reflexiva será necesaria para obtener un resultado positivo de esta competencia, actitud que puede alcanzarse tanto individual como colectivamente. Uno de los pilares de la metodología CLIL es que sea el alumno el que construya su propio proceso de aprendizaje. Utilizando las series, esta premisa se cumple. El profesor se convierte en un facilitador de herramientas de trabajo, en este caso los capítulos o fragmentos de capítulos de las diferentes series a trabajar, y el alumno desarrollará un trabajo autónomo mediante el cual construirá su propio conocimiento, desarrollando así la competencia mencionada. El papel del profesor aunque en un segundo plano sigue siendo de importancia pues es el encargado de explotar la utilización de estos recursos, de diseñar las actividades, controlarlas, evaluarlas, etc.

Alejándonos de la política institucional, mi apuesta por trabajar con los recursos multimedia viene dada por dos factores:

1. La dinámica del aula y el contacto con los alumnos. La experiencia diaria en el aula te permite ser consciente de que el alumnado necesita innovaciones

metodológicas que aumenten su motivación. La desmotivación y el bajo rendimiento académico del alumnado están ligados. En la actualidad el profesor siente en muchas circunstancias que es más un psicólogo que un docente. El contacto diario con el alumnado te hace ver que este necesita, solicita, requiere de innovaciones metodológicas. Les cuesta responder a la metodología tradicional de clases magistrales, y sin embargo siempre se muestran dispuestos a trabajar si el docente les propone actividades dinámicas, o incluye presentaciones, vídeos, audios, etc. en sus explicaciones. Y como profesores no debemos ser ajenos a estas necesidades del alumnado que al fin y al cabo es con quien trabajamos a diario. En mi caso particular cuando les planteé a los alumnos la posibilidad de trabajar con series, películas y juegos, la totalidad del alumnado se mostró favorable a esta variación metodológica.

2. Una decisión personal. En mi opinión, las series históricas gozan de una calidad que las hacen extraordinariamente útiles en el aula. Son un recurso didáctico notable, gozan de un nivel similar al de los documentales desde el punto de vista de contenidos, a lo que hay que añadir su cariz de entretenimiento que permite al profesor enseñar contenidos a la vez que su alumnado lo asimila de una forma que le resulta estimulante y atractiva. Tampoco hay que olvidar que hablamos de un aula bilingüe, evidentemente trabajaremos con series en la segunda lengua que los alumnos verán subtituladas. Esto nos permite combinar el trabajo de los contenidos de Historia con la enseñanza de la lengua extranjera. Visualizando series el alumno mejorará su comprensión oral, será capaz de contextualizar expresiones cotidianas de inglés, ampliará su vocabulario, y por supuesto la gramática inglesa, ya que como es lógico en estas series el uso de los diferentes tiempos verbales en pasado es continuo, por lo que el alumno contextualizará aún mejor el uso de cada uno de ellos. Como es lógico, este no será el único método de trabajo de la lengua inglesa. Las clases impartidas utilizando las series de televisión se complementarán con actividades de explotación que se realizarán en el aula. Este trabajo diario con los recursos multimedia posibilitará que el discente asimile la idea de la segunda lengua a una herramienta de comunicación, que a su vez lo asociará al ocio. Estas actividades obligan a los estudiantes a emplear una segunda lengua de modo espontáneo y auténtico, al mismo tiempo que rompen las posibles barreras lingüísticas.

El método para trabajar con las series en el aula puede ser muy variado y depende también del grupo de alumnos. Mi experiencia personal dicta que en los dos primeros niveles el sistema más efectivo es utilizar series en inglés subtituladas al castellano, mientras que en 3º y 4º de la ESO ya podemos incluir series subtituladas al inglés. El uso del subtítulo puede contribuir a la mejora de la accesibilidad y la usabilidad de los medios digitales (por ejemplo, en el caso de algún alumno con problemas auditivos en las clases). Esto tiene un beneficio añadido puesto que ya no solo trabajaremos la habilidad de comprensión auditiva del alumnado sino que ejercitarán su comprensión lectora, por lo tanto el trabajo lingüístico se intensificará en estos niveles. Como he comentado anteriormente, el acceso a las series es sumamente sencillo puesto que las diferentes cadenas de televisión colocan en Internet los capítulos ya emitidos permitiendo tanto su visualización online como su descarga. Esto posibilita que el profesor pueda utilizarlas en el aula, o que sea el alumno el que trabaje con el material en su casa.

Una vez decidida la serie con la que trabajar, el sistema a emplear es sencillo. El uso de estas herramientas otorga al profesor una gran flexibilidad puesto que el alumno puede trabajarlas tanto en el aula como en su propia casa. Quizás uno de los mayores puntos fuertes de emplear las series como herramienta de trabajo es su duración, pues la mayoría de los capítulos de las series históricas duran entre 40 y 50 minutos, lo que permite al profesor si decide trabajar en el aula emplear una sola sesión. Trabajar con estos recursos permite diversificar mucho las actividades a utilizar:

- Se puede visualizar la serie completa y al finalizar realizar un cuestionario sobre la misma.
- El profesor puede dividir el capítulo en fragmentos e ir comentándolos en el aula, o realizar cuestionarios sobre los mismos.
- El alumno puede trabajar el capítulo en casa, y o rellenar el formulario de preguntas dadas por el profesor, o tras visualizar el capítulo hacer él un cuestionario o un breve comentario o trabajo de investigación.
- Realizar algún tipo de actividad complementaria a la visualización de los capítulos como puede ser un trivial sobre el contenido de la serie.

Como vemos las posibilidades que da trabajar con estas herramientas son infinitas y será el profesor en función del alumnado del que disponga el que decida el sistema a emplear. En mi caso, el sistema empleado fue dividir la serie en cuatro fragmentos y analizar las distintas situaciones tanto desde el punto de vista histórico (estudiando los ropajes, clases sociales, la figura del rey, etc.), como desde el ámbito lingüístico (estudiando significado de palabras concretas, expresiones, tiempos verbales, etc.) combinando así el estudio de contenidos con el de la Lengua Extranjera.

Emplear las series como herramienta de estudio es, sin duda, una apuesta arriesgada que incluye algunos posibles problemas como los que se detallan a continuación:

- Puede darse el caso de que no todos los alumnos posean ordenador personal. En esta situación el profesor solo podría trabajar con este material en el aula.
- Que el alumno en su trabajo en casa visualice la serie en su lengua materna. La solución a este problema puede ser utilizar series que aún no estén dobladas como es el caso de la serie *Vikings*.
- Que los alumnos del segundo ciclo de secundaria no tengan el nivel suficiente para poder trabajar con series subtítuladas en la segunda lengua por lo que el profesor deberá emplear series subtítuladas al castellano.
- La posibilidad de que en los primeros niveles los alumnos únicamente presten atención a los subtítulos en castellano evitando poner el foco en la lengua inglesa. Por eso es muy interesante si se recurre al uso de cuestionarios incluir preguntas sobre la lengua extranjera que los alumnos lean antes de visualizar el capítulo lo que les obligará a centrarse en los aspectos lingüísticos.
- Puede darse el caso de que el contenido de la serie no resulte interesante para el alumnado. Es aconsejable que tras la primera sesión en la que se trabaje con estas herramientas el docente realice una encuesta de satisfacción en la que los alumnos muestren su satisfacción o no ante la actividad trabajada y den su opinión al respecto. En el Anexo I adjunto mi propio cuestionario elaborado con los alumnos tras trabajar con una de las series.

Por fortuna para los historiadores hoy en día de gozamos un amplio abanico de series de temática histórica, entre las que se encuentran: *Yo Claudio*, *Los Tudor*, *Vikings*, *Roma*, *Downton Abbey*, *Hermanos de Sangre*, *The Pacific*, *Boardwalk Empire*. A continuación haré una breve reseña de aquellas series con las que he podido trabajar en las aulas y cuya adecuación como herramienta de trabajo ya ha sido contrastada en mi experiencia como docente.

#### 4.1 Ejemplos de series

##### 4.1.1. Los Tudor

Drama ambientado durante el reinado de Enrique VIII (1509-1547) que trata sobre los numerosos matrimonios del monarca inglés. Ansioso de poder y muy aficionado a las aventuras amorosas, el joven monarca gobernaba su reino igual que vivía su vida: sin piedad y sin control. Una historia sobre los más ocultos excesos del tirano, cuyo reinado estuvo marcado por la traición y las intrigas.

En mi caso he empleado únicamente las dos primeras temporadas. La primera temporada narra el período del reinado de Enrique VIII en la que se ha probado su eficacia como rey por los conflictos internacionales, así como la intriga política en su propio campo, mientras que la presión de engendrar un heredero varón le obliga a rechazar a su esposa, Catalina de Aragón, a favor de Ana Bolena.

La segunda temporada termina con Enrique VIII como el jefe de la Iglesia de Inglaterra, tras su ruptura con la Iglesia Católica por su negativa a concederle el divorcio de Catalina de Aragón. Durante su batalla con Roma se casa con Ana Bolena, que terminará cayendo en desgracia tras ser incapaz de engendrar un hijo varón. Intrigas palaciegas, guerras, romances, salpican esta segunda temporada.

Una de las razones por las que elegí esta serie como material de trabajo viene perfectamente reflejada en una crítica del New York Times “Los Tudor tiene una imagen maravillosa; los decorados y los trajes son magníficos, la fotografía es luminosa

y exuberante”<sup>16</sup>. Es una serie donde la ambientación es brillante, la representación de los castillos, la corte, ropajes, gozan de una calidad inimaginable que permiten al alumno viajar hacia aquella época y comprender de verdad como era vivir en el S. XVI. Además los actores de la serie destacan por sus grandes interpretaciones y por utilizar un lenguaje claro y sencillo, esto hace que sea una serie muy fácil de seguir en versión original subtitulada. Es por tanto una herramienta de extraordinaria utilidad para explicar Inglaterra y Europa en el siglo XVI a la par que trabajamos la segunda lengua.

#### 4.1.2. Roma

Cuatrocientos años después de la fundación de la República (509 a. c.), Roma es la ciudad más poderosa del mundo, una metrópoli cosmopolita de un millón de personas, el epicentro de un imperio en expansión. La República se basó en la separación de poderes y creó los mecanismos necesarios para evitar que un solo hombre acumulara demasiado poder. Sin embargo, con el paso del tiempo, la corrupción, el lujo y los excesos fueron carcomiendo esos principios. La serie viene así definida en la página web de la cadena<sup>17</sup>:

Medio siglo antes del nacimiento de Cristo, Roma se ha convertido en la ciudad más poderosa del mundo, una metrópolis cosmopolita con un millón de personas y epicentro de un Imperio en extensión. Fundada sobre los principios del poder compartido y la feroz competencia personal, la República fue creada para impedir a cualquier hombre conseguir un poder absoluto. Es una sociedad donde los soldados pueden ascender por encima de los plebeyos para convertirse en héroes y aún en líderes de la República. Pero cuando la clase dirigente se hizo extravagante y rica, las instituciones se desmoronaron desgastadas por la corrupción y el exceso, y los viejos valores de disciplina espartana y unidad social cedieron ante un gran abismo entre clases.

Es una serie de gran valor didáctico, nos narra la vida de Julio César, Augusto, Marco Antonio, Pompeyo... Las intrigas en el Senado, la vida victoriosa de César, su caída, la política pacifista de Augusto, salpicándolo con episodios de la vida de dos soldados que nos permiten visualizar como era Roma en sus profundidades. Desde el punto de vista didáctico para el alumno tiene un gran valor, puesto que esta

---

<sup>16</sup> Fuente: [http://www.plus.es/esp/los\\_tudor\\_vertical/criticas\\_unanimes/\\_esp//index.html](http://www.plus.es/esp/los_tudor_vertical/criticas_unanimes/_esp//index.html) . Consultado el 12 de Mayo de 2013.

<sup>17</sup> Fuente: <http://www.hbo.com/video/index.html?isVideoPage=true&subcategories=PMRS401&order=date-desc&limit=none> Consultado el 12 de Mayo de 2013.

excelentemente ambientada la Roma Imperial. La dicción de los actores es realmente buena por lo que es un buen material de trabajo de la segunda lengua. Pero posee un riesgo, su carga violenta y sexual es demasiado alta por lo que es una serie a trabajar en clase y únicamente en fragmentos elegidos por el profesor.

#### 4.1.3. Vikings

Sigue las aventuras de Ragnar Lothbrok, el héroe más grande de su época. La serie narra las sagas de la banda de hermanos vikingos de Ragnar y su familia, cuando él se levanta para convertirse en el rey de las tribus vikingas. Además de ser un guerrero valiente, Ragnar encarna las tradiciones nórdicas de la devoción a los dioses, la leyenda dice que él era un descendiente directo de Odín, el dios de la guerra y los guerreros. La primera temporada retrata a Ragnar como un guerrero vikingo joven que anhela descubrir civilizaciones a través de los mares. Junto a su amigo, el talentoso artesano Floki construye una nueva generación de vikingos y desafía al gobernante local, Earl Haraldson un hombre de poca visión, con el fin de permitir incursiones en lo inexplorado Sudoeste, a Inglaterra. Ragnar tiene éxito en la realización de las primeras incursiones vikingas en el reino Inglés de Northumbria, regresando con un rico botín y el monje Athelstan como esclavo. Esto le gana la enemistad del rey Aelle y desencadena una serie de cada vez más violentos enfrentamientos con el conde autocrático. Luchas, viajes, y la vida de los vikingos quedan magníficamente representados en esta serie.

El gran potencial de esta serie es que permite al profesor enseñar contenidos que vienen superficialmente tratados en la programación, por lo que se puede ampliar los contenidos previstos en el currículum. Otro factor favorable es que es una serie de reciente creación que aún no se emite en España por lo que el alumnado no encontrará recursos en su lengua materna lo que le obligará a trabajar en la segunda lengua extranjera. Su gran problema es el mismo que Roma, el alto contenido de violencia por lo que su interés reside en trabajar pasajes concretos que permitan al alumno comprender como era una aldea vikinga, como vivían, se estructuraban, trabajaban, iban a la guerra, etc. Es una serie perfectamente ambientada, similar a un documental que permite comprender la vida vikinga a la perfección.

## 4.2 Unidad Didáctica ‘Los Tudor’

Materias curriculares:

Ciencias Sociales

Niveles:

2º y 3º de ESO

### ❖ *Objetivos didácticos*

- Introducir el conocimiento científico y el aprendizaje de las ciencias sociales a través de las series.
- Mejorar la capacidad de los alumnos para leer y redactar textos en inglés.
- Comprender las ideas principales de un texto audiovisual.
- Ampliar el léxico específico de determinados campos semánticos.
- Conocer fundamentos sintácticos y morfológicos a partir de los diálogos.
- Utilizar las series como instrumento didáctico eficaz de la educación en valores y desarrollo curricular del área de Ciencias Sociales.
- Proporcionar el desarrollo de una actitud crítica entre el alumnado de modo que los estudiantes sean capaces de analizar algunos de los recursos que las nuevas tecnologías proporcionan.
- Mejorar las habilidades para el trabajo cooperativo del alumnado.
- Mejorar las notas del alumnado en la materia de Ciencias Sociales en Bilingüe a través del empleo de métodos audiovisuales como base del aprendizaje.
- Participar en discusiones y debates con una actitud crítica y tolerante.
- Mejorar la capacidad para relacionarse en la segunda lengua y mejor expresión escrita y oral.
- Desarrollo de las competencias básicas.

### ❖ *Objetivos específicos*

- Apoyar el proceso de Enseñanza-Aprendizaje proporcionando una metodología abierta que favorezca la construcción de conocimientos.

- Crear en el alumno un hábito de trabajo relacionado con las nuevas tecnologías y enseñar como todas ellas son herramientas muy útiles para cualquier asignatura.
- Contribuir a la alfabetización digital de los alumnos y dotarles de destrezas específicas para manejarse en la sociedad de la información.
- Capacitar al alumno para encontrar información y saber discriminar entre ella, gestionar la sobreabundancia de la misma.
- Producir mensajes multimedia desde un espíritu crítico y reflexivo.
- Tomar contacto con el aprendizaje histórico a través de medios audiovisuales
- Fomentar el aprendizaje lógico-intuitivo (uso motivado, desde la necesidad de la tecnología).
- Identificar los riesgos del uso de series (alejarse de la realidad, piratería, credibilidad...).

### ❖ *Objetivos pedagógicos*

1. Conocer el contexto histórico, geográfico, político y social en el que tuvo lugar el reinado de Enrique VIII.
2. Resumir las diferentes posturas políticas y personales que pueden asumirse ante un conflicto.
3. Identificar el choque entre los intereses individuales y colectivos.
4. Valorar los diferentes conflictos éticos que pueden surgir en las relaciones humanas.
5. Comprender la ruptura religiosa entre Inglaterra y el Papado.
6. Adquirir y utilizar con propiedad el vocabulario específico de esta unidad.
7. Asimilar una visión global de las transformaciones políticas, sociales, económicas y culturales que se dan durante este período en nuestra comunidad e identificar los principales hechos y figuras políticas.
8. Tomar conciencia de la necesidad de una Cultura de Paz y no violencia.
9. Describir el rol de la mujer y las diferencias entre las clases sociales existentes en la época.
10. Analizar los diferentes tiempos verbales utilizados.
11. Comprender y estudiar diferentes expresiones lingüísticas en un contexto determinado.

12. Realizar trabajos en grupo y participar en discusiones y debates con una actitud constructiva, crítica y tolerante.

### ❖ *Criterios de evaluación*

1. Analizar los conflictos que precedieron y continuaron durante el reinado de Enrique VIII.
2. Valorar si los alumnos son capaces explicar las relaciones interpersonales que se dan en la corte.
3. Localizar en el tiempo y en el espacio los principales hechos del Siglo XVI.
4. Observar si saben explicar las razones de la ruptura de relaciones entre la Iglesia e Inglaterra
5. Ver si son conscientes del impacto del reinado Tudor en la Historia europea.
6. Valorar si muestran actitudes de rechazo ante las situaciones de injusticia social.
7. Ver si analizan con precisión la información contenida en documentos audiovisuales referentes a este período.
8. Definir el significado de los términos específicos de esta unidad.
9. Verificar que realizan trabajos en grupo y participan en discusiones y debates con una actitud crítica y tolerante.

### ❖ *Competencias Básicas*

A lo largo de nuestro trabajo con esta serie desarrollaremos las siguientes competencias básicas:

- **Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital, y competencia social y ciudadana.** Buscar, obtener y seleccionar información sobre los cambios acaecidos en el mundo como consecuencia del reinado Tudor: los logros, frustraciones y problemas para el devenir histórico; transmitirlos correctamente, utilizando las técnicas de trabajo intelectual, así como las tecnologías de la comunicación y la información en dicho proceso.
- **Expresión cultural y artística.** Interesante para los alumnos será conocer, apreciar y valorar críticamente las manifestaciones artísticas y culturales de

principios del siglo XVI, y utilizarlas como fuente de información, de disfrute y enriquecimiento personal. Esta competencia supone la puesta en funcionamiento de la creatividad, la imaginación y la iniciativa para saber expresarse mediante códigos artísticos.

- **Competencia para aprender a aprender y autonomía e iniciativa personal.** Utilizar toda la información posible de esta unidad para explotar al máximo las capacidades de cooperar, autoevaluarse, así como ser crítico con la misma información del libro para poder reelaborar los planteamientos previos y, de esta forma, plantear nuevas ideas y soluciones ante procesos de cambio semejantes.

## ❖ *Procedimientos*

### *1. Tratamiento de la información*

- Interpretación y representación de procesos de cambio histórico mediante series de televisión.
- Elaboración de síntesis sobre informaciones dadas en material audiovisual sobre hechos concretos.
- Evaluación crítica de las fuentes históricas.

### *2. Explicación multi-causal*

- Explicación de rasgos o hechos característicos de la época, aludiendo a circunstancias o factores de tipo político, social y económico del contexto general objeto de nuestro estudio.
- Explicación de los pensamientos, ideas, decisiones, actuaciones de grupos o personas, tratando de comprender sus puntos de vista, mentalidad e ideas.

### **3. Indagación-investigación y creación**

- Realización de estudios de investigaciones sencillas (como proyectos de ampliación de contenidos sobre la temática de la serie, webquest, etc.) a partir de los capítulos visualizados en el aula.
- Obtención de información histórica a partir de las series como fuente histórica
- Recopilación de documentos audiovisuales sobre acontecimientos históricos tratados en esta unidad.

#### **❖ Metodología**

Es difícil definir una temporalización para este tipo de trabajos ya que lo determinará la propia dinámica del aula. El sistema ideal sería utilizar dos sesiones por capítulo.

Partiremos de los conocimientos previos de los alumnos, que nos indican el nivel sobre el que partimos para encaminar el tema a tratar y programar así actividades adecuadas a ellos.

*Modelo de encuesta para el alumnado antes de visualizar la película.*

➤ Serie: Los Tudor

- ¿Qué te sugiere el título de este film?
- ¿Sabes quién es la familia Tudor? ¿Cómo llegó a la monarquía inglesa?
- ¿Quién es Enrique VIII? ¿Y su mujer?
- ¿Quién es el enemigo de Inglaterra? ¿Por qué?
- ¿Cuál es la religión principal en la Inglaterra del Siglo XVIII?

En mi opinión, una vez evaluados los conocimientos previos del alumnado sería interesante incluir una ficha técnica de la serie que ayude a los estudiantes a familiarizarse con ella.

FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA DE SERIE. Debe contener, en general, los apartados:

- Título en español y título original.
- Género.
- Año de producción.
- Música.
- Nacionalidad.
- Crítica.
- Dirección.
- Sinopsis argumental.

El argumento de la serie ayuda a centrar a los alumnos/as en los objetivos pedagógicos que se van a proponer, además de motivar para la visualización. Debe estar explicado de forma sucinta, siendo conveniente contextualizarlo en su tiempo y lugar.

La metodología se basará en la visualización de las series y la realización de actividades. Estas actividades se encuentran diferenciadas en tres tipos: de inicio, de desarrollo y de evaluación. Cada uno de los tipos se divide entre actividades de diferentes duraciones.

Trabjarán en grupos e individualmente de manera que desarrollen un aprendizaje significativo, el cual permita a los alumnos una mayor comprensión y la facilidad de relacionar contenidos.

A la hora de trabajar los mapas conceptuales hemos elegido el programa Power Point, que permite una explicación esquemática y que es muy valorada por el alumnado.

En mi caso personal, puedo explicar de forma gráfica como trabajar esta metodología pues la he puesto en práctica. Antes de pasar a relatar la experiencia con la puesta en práctica del trabajo, quiero reseñar que ésta puede aplicarse a cualquier Unidad Didáctica de la programación. En este caso concreto describiré la Unidad Didáctica para el curso de 2º de la ESO.

El proceso de realización fue muy simple, durante la Segunda Evaluación, y previamente a comenzar con la explicación de la Unidad Didáctica sobre la que iba a aplicar la innovación, realicé una prueba de conocimientos similar al modelo anterior para analizar cual eran los conocimientos previos sobre el tema a tratar. A su vez realicé una encuesta para conocer la opinión del alumnado sobre la nueva metodología a aplicar, ya que para ellos resultaba una novedad trabajar con series como herramienta de estudio. El 100% de los alumnos se mostraron favorables a la innovación.

El objetivo era dotar al proceso de enseñanza-aprendizaje de una nueva herramienta que resultara motivadora para los alumnos. Dividí la clase en grupos de trabajo de número pequeño para que así fuesen más flexibles y el trabajo mayor. El agrupamiento estuvo basado en cuestiones de afinidad, y buscando juntar alumnos con buenas calificaciones con otros con evaluaciones más negativas, tratando de conseguir que entre ellos se motivasen, y aprendiesen a trabajar en grupo.

Una vez confeccionados los grupos, la clase ya estaba preparada para comenzar la sesión. Pero previamente el profesor había realizado un trabajo de preparación de la clase. El primer paso es elegir la serie a trabajar, en este caso *Los Tudor*. Una vez elegida la serie en versión original subtitulada, es necesario decidir el idioma de los subtítulos. Como ya he comentado anteriormente, mi visión es que, para el primer ciclo de secundaria, lo más apropiado es utilizar subtítulos en español y para el segundo ciclo subtítulos en inglés.

El siguiente paso es elegir el capítulo a visualizar. Para mi sesión escogí el primer capítulo de la serie que en mi opinión es uno de los más completos, la contextualiza, presentando a los personajes, muestra todo tipo de datos históricos relevantes para el alumnado: una reunión en la corte, una justa, escenas de caza, intrigas palaciegas, declaraciones de guerra, diferencias entre clases sociales, etc. Desde el punto de vista lingüístico es extraordinariamente rico, con muchas expresiones y términos concretos de gran utilidad<sup>18</sup>. Para terminar, el último paso es elaborar las actividades a trabajar por el alumnado durante la sesión. Como comenté la gama de ejercicios a realizar es casi infinita, pueden realizar un resumen de lo visto, reescribir un final alternativo en la segunda lengua, realizar un trabajo en grupo ampliando información sobre el tema trabajado, emplear juegos como el trivial relacionados con la serie, etc. Las posibilidades de trabajo son múltiples. Se puede ir visualizando el capítulo y analizando aquellos aspectos que tanto desde el punto de vista histórico como desde el lingüístico nos parezcan relevantes. Podemos realizar un serie-forum en el que los alumnos debatan y analicen la serie, etc.

---

<sup>18</sup> Sirva de ejemplo el actor principal de la serie, Jonathan Rys Meyers, en el papel de Enrique VIII con una gran vocalización y un lenguaje sencillo que resulta fácil de seguir. En sus alocuciones se repiten términos como *My grace My lord* o *War* de fácil entendimiento y que permite al alumnado contextualizarlos y familiarizarse con ellos

En mi caso, aposté por dividir la serie en cuatro fragmentos, en los que buscaba analizar cuatro momentos concretos. Una reunión en la corte, una justa medieval, una reunión del consejo privado, y un partido de tenis en la que los alumnos vieran en qué emplea su tiempo de ocio. Partiendo de esta base me propuse estudiar tanto aspectos históricos, como lingüísticos a través de las preguntas que les realicé a los alumnos. Este trabajo pude realizarlo en una única sesión ya que el minutaje de los fragmentos ascendía a unos 15-20 minutos lo que permitía tener una media hora para el trabajo autónomo del alumnado. Con este sistema de trabajo buscaba que a partir de un material dado por el profesor fuesen capaces de construir su propio conocimiento.

A continuación les muestro el cuestionario utilizado en la sesión

Nombre: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

### 1º Bloque. Reunión en la corte de Palacio. Min 3-5.26

1. Which expression is used to refer to the present?

2. What is the purpose of the meeting?

3. Who was murdered? Where?

4. Which social states are represented in the meeting?

5. Who is the enemy of England? Why?

**6. What word is used in reference to the king?**

**2º Bloque. Tiempo de Ocio 8.28-9.35**

**1. What sport are they practicing?**

**2. Describe how they were dressed**

**3. Who is the audience?**

**4. How do you sign an oral bet?**

### 3° Bloque. La justa 14.10-20.02

**1. How are the different families represented?**

**2. Who presides over the tournament?**

**3. What is the role of women?**

**4. What do you think the handkerchief means?**

**5. What question does Mr. Charles Brandon ask Lady Buckingham?**

**6. Explain the development of a medieval tournament**

## 4º Bloque. Parlamento Privado. 29.30-35.05

1. Who attends the meeting?

2. What is the main topic of the meeting?

3. What is the main interest of the king?

4. What is the solution to meet the king? What does it consist of? Explain.

5. Who chairs the meeting?

6. How is the treaty between France and England signed?

7. What is the word used by the king to refer to the bishop?

8. Who interrupts the meeting? For what?

---

**9. Which is the king's decision?**

**10. Is Buckingham an important character? Why?**

Creo que los resultados de la experiencia son positivos. Se ha creado un nuevo sistema de trabajo que los alumnos valoran de forma muy positiva y que permite trabajar los contenidos de forma efectiva. Al finalizar la experiencia realicé una encuesta de satisfacción para que los alumnos valorasen la introducción de esta innovación educativa (ver documento anexo).

Desde un punto de vista práctico es factible la aplicación de la innovación educativa en la totalidad de las unidades didácticas establecidas en la programación, ya que su puesta en práctica no supone ningún retraso en el desarrollo de los contenidos estipulados para la Unidad.

Mi evaluación personal es que los resultados han sido muy positivos porque se ha conseguido un mayor acercamiento de los alumnos a la asignatura. La propuesta han generado gran expectativa entre el alumnado. Las TIC han formado parte de la vida del aula, y además de los conocimientos técnicos aprendidos, la profundización en contenidos de Historia e Inglés ha sido mayor. Los alumnos han considerado la experiencia como un juego, ya que los retos de las herramientas TIC les apasionan, y así se ha conseguido un mayor aprendizaje de la asignatura. El trabajo se ha realizado en su totalidad dentro del aula, pero este sistema de trabajo permite poder trabajar fuera de ella y que los alumnos visualicen los capítulos de las diferentes series fuera del centro.

Todo lo realizado necesita el uso de Internet ya que las series trabajadas han sido emitidas, lo que ha favorecido el aprendizaje de la Historia e inglés sin que los estudiantes lo hayan visto como trabajo añadido. Educar al alumnado en esta línea sirve para contrarrestar los mensajes negativos hacia el uso de películas y series. De una vez por todas hemos podido romper con el tópico de que las nuevas tecnologías no tienen uso positivo, con las TIC también se puede aprender y trabajar. El acercamiento a estas herramientas es uno de los retos que plantea la realidad educativa actual, plural y dinámica.

### ❖ *Criterios de Calificación*

Prueba escrita- 40%

Realización de trabajos, actividades, etc.-50%

Asistencia y trabajo personal-10%

### ❖ *Instrumentos de Calificación*

Prueba escrita

Corrección de actividades y trabajos personales

Comentario de material audiovisual

## 5. El cine en el aula

¿Por qué el cine en el aula? La respuesta es contundente, según Alba Ambròs Pallarès y Ramon Breu Pañella (2007) en su obra *Cine y Educación*:

El cine en el aula de primaria y secundaria: se trata de un elemento importantísimo de dinamización que favorece tareas académicas básicas como la comprensión, la adquisición de conceptos, el razonamiento, la interpretación, el análisis crítico. El cine en la escuela, además, potencia la reflexión, sensibiliza y ayuda a formarse opiniones.

¿Por qué utilizar el cine en el aula de Ciencias Sociales en una Sección Bilingüe? El cine de temática histórica supone una herramienta útil para la investigación histórica y para el aprendizaje de las ciencias sociales. Es un elemento más para explicar el pasado, como lo son los libros de texto, los mapas o las fotografías. En este caso, en lugar de escribir una historia, se filma. Es cierto que el cine puede ofrecer una visión limitada, superficial y engañosa de un acontecimiento o un personaje, pero a su vez nos puede proporcionar, si lo sabemos comprender, una idea global sobre la cultura y las ideas de sobre una sociedad concreta. Para el profesorado de las secciones bilingües de secundaria, el cine representa un elemento motivador, de análisis, estudio y conocimiento muy eficaz.

Décadas de cine nos han dotado de una base de datos de contenidos históricos y artísticos de proporciones inimaginables. ¿Por qué no aprovecharla en el aula? Es el sistema educativo el que debe hacerse cargo de la gestión social de esta información, de esta vasta y constante producción artística que es el cine, y cuyas ventajas educativas, en general, son muy difíciles de evaluar pues son enormes.

Las películas históricas son una buena herramienta para que los más jóvenes conozcan de una forma entretenida la historia universal al mismo tiempo que aprenden una segunda lengua, ya que las películas serán presentadas en versión original subtitulada. El sistema será el mismo que con las series, los alumnos del primer ciclo de secundaria visualizarán las películas en inglés subtulado al castellano, los alumnos del segundo ciclo lo harán en inglés con subtítulos en inglés. La ventaja que tienen los mensajes audiovisuales de esta clase es que cuentan con un argumento y un elenco de protagonistas que puedan empaparse de la historia de una forma entretenida y así,

formarse una mejor idea de los hechos históricos. Las películas nunca son substitutas de una clase o un documental histórico pero pueden completar y reforzar los conocimientos ya enseñados.

Los adolescentes son capaces de pasar horas frente a una pantalla y lo hacen semanalmente. Una forma educativa de aprovecharnos de la pasión que sienten hacia los mensajes audiovisuales es proporcionarles una serie de películas históricas para que aprendan qué culturas han existido, cuales eran las relaciones sociales, el modo de vida, como era su tiempo de ocio, de donde venimos y hacia donde podemos ir. El entorno educativo es un espacio ideal para la reflexión y para abrir su mente a films que tratan de retratar una época o un momento. “La adolescencia es el momento perfecto para iniciar la construcción de un espíritu crítico con el mundo que nos rodea y con la historia que nos precede, y estas películas son una manera de desarrollarlo” (Fandiño, 2011).

Las películas como elemento de estudio son una herramienta para motivar a los alumnos y hacerles ganar interés por aprender. En estas películas se muestra la maduración de los chicos y chicas a través de un profesor motivado, convencido de que la educación es la mejor arma que tendrán sus alumnos en la sociedad actual.

Partiendo de esta premisa apostamos por una educación en cine como herramienta de ejemplificación; como forma para saber leer la cultura audiovisual; como fórmula para la adquisición de contenidos; como vía para la reflexión sobre las ideas, sobre las relaciones sociales, sobre los sentimientos, sobre la lengua extranjera, sobre elementos comunicativos, etc.

El cine es arte, entretenimiento, educación... Es un elemento fundamental para comprender la cultura y el mundo a lo largo de toda su historia. Nos presenta realidades distintas que han acontecido con el paso de los siglos. Nos ponemos en la piel de otras personas, en sus emociones, vivencias y relaciones. Somos testigos de acontecimientos históricos. Esto es sin duda un elemento fundamental que un profesor debe saber leer, a través del cine el alumno puede comprender la cultura, la forma de vida, las relaciones sociales, el lenguaje, la comunicación verbal y no verbal, puede asimilar los conceptos casi con mayor facilidad que estudiándolos pues a través de la película absorbe todo ese

conocimiento. El cine nos permite mirar determinadas realidades, sin duda, pero también ponernos en la piel de quienes son sus protagonistas y sus emociones, experiencias, y relaciones. Es la magia del cine. Pero también sabemos que no basta mirar para comprender. Podemos pasar miles de horas ante la pantalla sin llegar más allá. Saber descifrar las imágenes y conocer sus códigos es un elemento imprescindible para que el cine sea realmente educativo. Es labor del docente guiar al alumno en los conceptos a asimilar, ya sean históricos, o lingüísticos en la enseñanza de la lengua extranjera, y por supuesto utilizando el cine para comprender el mundo desde la perspectiva de los derechos humanos con una atención especial al enfoque de género. Considero que con el cine podemos ir un paso más allá y no centrarnos únicamente en la enseñanza de contenidos de la asignatura de Historia y de la lengua extranjera. Una parte importante de la docencia es la educación en valores, y desde mi punto de vista el cine es una de las herramientas más útiles para enseñar a los alumnos. El objetivo final es aprender a ver cine para comprender mejor la realidad. Los derechos humanos son el punto de partida. En ellos el retrato de los derechos de las mujeres merece una atención especial. El cine histórico permite una visión de las desigualdades sociales y el alumno debe saber analizarlos, denunciarlos y comprender la importancia del respeto a los derechos de todos los seres humanos.

El cine en el aula es casi una metodología en sí mismo. Pero no es la metodología a seguir durante un curso académico, debe funcionar como complemento de nuestros materiales didácticos. La gama de películas históricas a utilizar es inimaginable, en mi caso he elegido solo una docena de ellas. Para elegir las he tenido en cuenta varios criterios: la calidad cinematográfica, la temática abordada y su relación con la defensa de los derechos humanos, la cantidad de contenidos históricos que se puedan enseñar a través de ella, la facilidad del lenguaje en versión original, la sencillez de los subtítulos, la variedad de contextos culturales y su vinculación con la actualidad. Las películas elegidas se consiguen fácilmente pues muchas de ellas son ‘comerciales’. Aquellas que resulten de más difícil acceso para el alumnado, en caso de que se decida trabajarlas fuera del aula deberán ser facilitadas por el docente. Las películas elegidas son:

1. Gladiator
2. Germinal
3. Tiempos Modernos
4. Feliz Navidad
5. El último rey de Escocia
6. Argo
7. Banderas de nuestros padres
8. The Queen
9. Elizabeth
10. Quo Vadis
11. El Reino de los Cielos
12. Enemigo a las puertas

La metodología a utilizar para trabajar con ellas es muy similar al empleado en las series. Evidentemente trabajar con el cine requiere de más sesiones pues la duración de una película supera la de una serie ampliamente por lo que se necesitarán unas 3 sesiones de media para trabajar eficazmente un film. El método de trabajo puede ser el mismo, a saber.

- Un primer paso, presentar el film. Para ello podemos elaborar una tarjeta en la que introduzcamos la película al alumnado, título en dos idiomas, director, país de origen y una breve sinopsis que permita al alumnado familiarizarse con la película.
- Posteriormente visualizaremos la película. Podemos optar por dos opciones, fragmentarla e ir analizando los elementos que queramos estudiar, o realizar el visionado completo encomendándoles al final los trabajos a realizar.
- Las actividades son múltiples. Se pueden hacer baterías de preguntas referentes al film, tanto de contenido histórico, lingüístico, como referente a los derechos humanos. Puede encomendarse al alumnado que realicen un trabajo grupal de investigación sobre el tema central de la película que posteriormente presentarán ante sus compañeros en la segunda lengua. Otra posibilidad es que los alumnos reescriban en la lengua extranjera una parte del guión, trabajando así sus habilidades para la escritura. La gama de actividades es muy amplia.
- También es muy interesante la posibilidad de realizar un cine-forum donde los alumnos manifiesten en la segunda lengua opiniones sobre la película,

desarrollando así sus habilidades para el trabajo en grupo, para la conversación, y fomentando un espíritu crítico en el alumnado.

Como vemos, las posibilidades de trabajo empleando el cine en el aula son casi infinitas. En mi opinión es la propia dinámica del aula la que te dicta que actividades son más apropiadas para el alumnado. Si un alumnado tiene más carencias en el apartado lingüístico fomentarás que trabajen esa parte, pero si sus debilidades vienen en cuanto a la motivación apostarás más por realizar juegos. El cine permite una gran flexibilidad dentro del aula.

## 5.1 Actividades Gladiator

A continuación presentamos una batería de ejercicios para trabajar un film en el aula:



1.- Write a caption for this photograph using “because” or “because of”.

**2.- Find information about Roman legions and their internal organization and answer the following questions:**

- **How was the basic unit of a legion?**

- **What difference was there between infantry and cavalry?**

- **Did they use any kind of artefact or war machine in the battle?**

**3.- Make a research project on gladiators by responding to the following questions**

**1. How do men become Gladiators?**

--

**2. When did they fight?**

--

**3. How did they live?**

--

**4. How did they fight?**

--

**5. Where did they fight?**

--

**6. What weapons did they use?**

--

**7. Could they get freedom?**

--

**4.- Rewrite an alternate ending (20 lines) for the movie  
Gladiator**


**5.- Debate the following issues with your partners:**

- **Were the slaves needed?**

- **Is women's role fair?**

- **Do you think that men should be tools of leisure?**

- **Do you think wars were necessary?**

## 6. Los videojuegos en el aula bilingüe

Pese a lo que pueda parecer por la imagen que la sociedad tiene diseñada sobre los videojuegos, éstos pueden ser un elemento beneficioso para la enseñanza de las Ciencias Sociales en las secciones bilingües facilitando el proceso de enseñanza-aprendizaje partiendo de una premisa muy clara: aumentar la motivación del alumnado utilizando una herramienta de su tiempo de ocio. Según Begoña Gros, “El profesor debe aprovechar la riqueza de una herramienta que, además, tenemos la suerte de que los alumnos les gusta, les motiva y saben utilizar” (Gros, 2002)<sup>19</sup>. Desde el punto de vista de la enseñanza de contenido histórico, son multitud los juegos de estrategia con contexto histórico: *Age of Empires*, *Anno 1701*, *Europa Universalis*, entre otros. Los niveles de dificultad varían entre ellos por lo que será labor del docente elegir qué juego se adecua más a cada curso. En relación a la enseñanza de la segunda lengua extranjera, el objetivo es que los alumnos jueguen a los videojuegos en inglés lo que les obligará a trabajar en una segunda lengua durante toda la partida, fomentando que aprendan vocabulario nuevo, expresiones que desconocen pudiendo contextualizarlas, y que a su vez asimilen la idea de la lengua extranjera a una actividad de su tiempo de ocio, lo que les hará restar esa reticencia que suelen tener al aprendizaje de idiomas. En palabras de la profesora Gros, ‘la mayor parte de los niños y adolescentes se inician en el mundo de la informática a través de los videojuegos’. En su opinión, el sentido del uso de los videojuegos no es desarrollar las destrezas para jugar sino pensar, reflexionar sobre el contenido, las decisiones tomadas, contrastarlas con otros compañeros, analizar los aprendizajes generados. La idea es que esta sea una actividad extra que los alumnos realicen fuera del aula. Con ello buscamos que asimilen la idea de la segunda lengua ligándola a su tiempo de ocio y no restar horas pedagógicas para el desarrollo de la actividad. Pero sin ningún perjuicio, en caso de que no todo el alumnado disponga de recursos suficientes para que la actividad fuese llevada a cabo, pueden dedicarse una o dos horas por trimestre para realizarlas dentro del aula.

La forma de trabajo es variada y será el profesor quien la decida, existen tres modelos claros:

---

<sup>19</sup> Disponible en: [http://diegolevis.com.ar/secciones/Infoteca/videojuegos\\_Gros1.pdf](http://diegolevis.com.ar/secciones/Infoteca/videojuegos_Gros1.pdf). Consultado el 3 de junio de 2013.

1. Partida individual
2. Partida colectiva en el aula
3. Partida colectiva desde las casas

Como es lógico, será el profesor el que decida qué sistema de trabajo a utilizar dependiendo de una serie de factores como pueden ser:

- Que el alumnado posea ordenador en su casa con conexión a Internet.
- Que el centro posea un aula con suficiente número de ordenadores para que cada alumno tenga uno y estén conectados en red.
- Que el desarrollo propio de la asignatura permita emplear una hora lectiva en esta actividad.
- Las habilidades del alumnado en la segunda lengua y en el manejo de nuevas tecnologías les permita trabajar con juegos de estrategia.

Si todas estas condiciones lo permiten, estamos ante una actividad que gustará mucho al alumnado. Como hemos venido repitiendo a lo largo de este trabajo, el principal factor que nos hace apostar por la introducción de estas innovaciones educativas es incrementar la motivación del alumnado. Consideramos que el tema de la motivación es un aspecto fundamental para lograr que el alumno se involucre más en la asignatura y para que sus aprendizajes sean más duraderos. Vivimos en la era de las tecnologías, la era 2.0 en la que los medios audiovisuales bombardean de información diariamente a nuestros estudiantes. Hoy en día, Twitter, Facebook o la Web 2.0 funcionan como medios de comunicación e información y debemos adaptarnos a la nueva realidad. Con este trabajo no buscamos romper con la metodología tradicional, pues seguramente representaría un trastorno irreparable a un alumnado que ya desde sus inicios en la escuela está acostumbrado a ella, sino que lo que se busca es completar la formación. Es posible complementar actividades tradicionales con otras más modernas vinculadas a las nuevas tecnologías, logrando así una mayor eficacia en nuestras clases. Los videojuegos en inglés con contexto histórico son una herramienta más para diversificar la metodología en la enseñanza de las ciencias sociales en bilingüe.

Es una realidad incuestionable que nuestros alumnos dedican parte de su tiempo de ocio a navegar por Internet y a jugar a videojuegos por lo que la pregunta es sencilla: si sabemos que ese tiempo va a ser utilizado para tal fin, ¿por qué no aprovecharlo y congeniar diversión y aprendizaje? Lo que se busca es que el tiempo de ocio pueda tener un valor pedagógico. Con ello no solo mejoraremos su motivación sino que les resultará más fácil adquirir aprendizajes significativos al poder relacionar contenido impartido en clase y lo que se ve en el videojuego. Otro punto a favor es el hecho de que se puede realizar la actividad desde tu propia casa por lo que el profesor puede no emplear tiempo de la unidad didáctica en la actividad. También puede ser interesante hacerlo en el aula con el fin de “relajar” un poco la metodología y que los alumnos tengan un día una actividad diferente y distendida. Esta decisión es exclusiva del docente.

### ❖ *Metodología*

Como he comentado existen tres posibles modelos de trabajo:

1. Partida individual.
2. Partida colectiva en el aula.
3. Partida colectiva desde las casas.

El sistema de trabajo es muy parecido en cualquiera de los casos. La gran diferencia reside en que en una partida individual no se fomenta el trabajo colectivo ni la interacción con los compañeros, mientras que en una partida colectiva todo el alumnado juega conjuntamente. Las partidas colectivas son simultáneas entre todo el alumnado y el profesor. Pueden hacerse tanto en un aula habilitada en el centro con ordenadores conectados en red como desde las propias casas conectándose a través de un servidor a Internet. La responsabilidad de crear las partidas, servidores, y escenarios en los que jugar, recaerá sobre el profesor pues requiere de unos conocimientos técnicos que el alumnado no tiene. Realmente no es necesario tener un nivel experto en gestión de redes virtuales, incluso existen programas como el Hamachi que te ayudan y sirven de guía, pero lo lógico es que sea el profesor el que lo realice como “director” de la actividad. Además al ser el docente el creador de la partida puede controlar todos los

movimientos y actividades del alumnado por lo que de cara a evaluar el trabajo de los discentes su función resultará más sencilla.

Desde mi punto de vista, el juego con mayores posibilidades para ser utilizado en un aula bilingüe de Secundaria es el *Age of Empires* puesto que cuenta con una sobresaliente contextualización histórica, es muy fácil de jugar, es sencillo crear escenarios, y el lenguaje utilizado tanto en los menús del videojuego como durante el desarrollo del mismo son sumamente simples por lo que no revestirán problemas para el alumnado. Además son muchas las civilizaciones que en él vienen representadas, tanto desde el punto de vista económico, social, y militar por lo que su riqueza es indudable.

Sirva de ejemplo la imagen que a continuación presentamos del juego *Age of Empires II*



**Figura 1:** Pantalla del videojuego *Ages of Empires II*.

En ella podemos ver la combinación de contenido histórico y lingüístico que los alumnos aprenderían jugando. Nos encontramos en época medieval, la época de los castillos, las mezquitas y los caballeros, elementos que aparecen todos ellos representados en la imagen. Una época donde aún mucha gente tenía como único

recurso para subsistir las cosechas que cultivaban, como vemos en la parte inferior de la imagen, y una Era de continuas guerras como vemos por la ciudad amurallada. Pero el videojuego no representa únicamente una fuente de contenido histórico sino que el alumnado también trabaja conceptos lingüísticos. Como vemos la civilización elegida por el jugador en la imagen son los ‘Turks’, y en el momento de la captura de imagen estaba empleando un *builder* para construir un edificio. Previamente ya ha construido un *castle*, un *barn* o una *mosque*. Al ser el idioma del juego en inglés, el desarrollo del mismo se ejecutará en dicha lengua. Es decir, el videojuego no es solo un divertimento sino que es una herramienta de aprendizaje continuo.

Otro factor a destacar es que son juegos que han salido al mercado hace ya varios años por lo que no requieren de ordenadores de última generación con potentes tarjetas gráficas, sino que un ordenador de gama baja soporta con facilidad cualquiera de estos juegos. Además el hecho de que sean juegos ya “veteranos” en el mercado hace que su precio sea reducido. Desde el punto de vista didáctico, estos juegos permiten que el profesor sea el que cree los escenarios lo que otorga mucha flexibilidad, y da la opción de que el docente cree un mundo a imagen y semejanza de aquellos que quiere enseñar en función de los contenidos del currículum. Estos juegos permiten incluir textos, vídeos, etc. Por lo que se pueden intercalar los conceptos y procesos históricos que se están dando en clase con el videojuego.

### ❖ *Desarrollo del juego*

La idea como hemos comentado es que los alumnos jueguen desde casa y se conecten entre ellos y al juego a través de Internet. Previamente el profesor habrá decidido que juego utilizar, el sistema de evaluación y los contenidos a trabajar. En este caso utilizaremos como ejemplo el *Age of Empires II*. El profesor creará un escenario, sirva de ejemplo la época medieval, y los alumnos deberán conectarse a la sala donde estará el escenario ya creado. Una vez se han conectado escogerán una civilización entre las decenas que el juego propone: godos, mayas, hunos, mongoles, etc. Una vez escogida la civilización comienza el juego: los jugadores asumen el rol de jefe político de esa civilización, y su labor es la de ir aumentando la población, la cual subsistirá

cultivando, creando granjas, molinos, etc. Se mejorará la economía de la civilización explotando las minas de oro y plata. Se podrá aumentar el ejército, construir catedrales o universidades que permitan desarrollar nuevas armas o nuevas medicinas para salvar a los ciudadanos, conquistar otros países, se puede amurallar la ciudad, etc. El juego tiene 4 fases, y en cada una de ellas la sociedad se va haciendo más compleja, la modificación principal es la mayor sofisticación de los edificios y del ejército. Si en un primer momento el jugador solo construye molinos y simples casas de paja, en la última época ya construye castillos o mezquitas. El objetivo final del juego es hacerte dominador del terreno conocido a través de las conquistas. El juego te da la opción de vivir el día a día de una sociedad en época medieval desde el punto de vista del jefe político. Hemos incidido ya en el hecho de que a la par que adquirirá estos conocimientos históricos trabajará los lingüísticos pues toda la terminología vendrá dada en la segunda lengua. Además, el juego permite que hasta 8 jugadores participen simultáneamente por lo que los alumnos podrán enfrentarse entre ellos. Partiendo de la competitividad intrínseca al ser humano, aumentará su motivación. Por último, al ser el escenario creado por el profesor, podrá controlar en todo momento los movimientos de los alumnos, sus conversaciones, participación, etc. Lo que le facilitará un seguimiento pormenorizado de la actividad de cara a evaluar a los discentes y evaluará si se consiguen los objetivos propuestos al iniciarse la actividad.

Para desarrollar esta actividad los juegos elegidos han sido los de estrategia histórica por sus numerosos beneficios que hemos venido describiendo. A continuación explicamos brevemente alguno de ellos.

#### *Anno 1701*

Herederio del *Anno 1503* este es un juego de gestión y construcción. La base del juego reside en la consecución de recursos por parte de la civilización y la construcción de estructuras. A diferencia de la mayoría de juegos de contexto histórico, en éste el aspecto militar no es el centro de la dinámica del videojuego. La finalidad es construir edificios económicos buscando crear circuitos de producción (el ejemplo que siempre se da para explicar este juego es el de la granja que produce azúcar, y éste se transporta a una destilería donde se transforma en alcohol, para posteriormente ser vendido a los ciudadanos). La forma de tener éxito en el juego es gestionar con eficacia los recursos

de que se disponen. Pese a que el aspecto militar no es relevante, sí que podremos colonizar nuevos territorios para satisfacer la necesidad de una población creciente (esto es interesante para explicar a los alumnos la sobreexplotación de recursos, invasiones a lo largo de la historia, etc.). De cara a la enseñanza de la segunda lengua, no es un juego de gran dificultad idiomática, en los aspectos comunes a todos los juegos como son los menús de opciones el lenguaje es sencillo para el alumnado que lo asimilará rápidamente. Por otra parte, las expresiones que aparecerán reflejadas a lo largo de las partidas no revisten gran complejidad por lo que los discentes podrán jugar sin ninguna dificultad idiomática. El alumnado trabajará principalmente con lenguaje de tipo económico como *harvest, barn, factory, colony* o *trade*. Un lenguaje sencillo que además les permitirá familiarizarse con este vocabulario específico que puede ser de gran utilidad en su futuro. El videojuego posee un modo multijugador para un máximo de 4 jugadores mediante red local o Internet y la opción de juego cooperativo por lo que el trabajo en grupo puede desarrollarse con este videojuego.

### *Europa Universalis*

Esta es una saga que ya tiene cuatro videojuegos en el mercado. Están ambientados en las épocas Moderna y Contemporánea. Su fidelidad a la historia es altísima por lo que es un complemento de lujo a la explicación de contenidos de carácter histórico. Es un juego de gran utilidad desde el punto de vista educativo puesto que lo importante son las decisiones que tú tomas como jefe de estado guiando tus reinos o civilizaciones. Como jefe debes tomar decisiones referentes a los presupuestos del Estado, a las investigaciones científicas, colonizaciones, utilización de recursos, forma de gobierno, guerra, etc. El título tiene un gran contenido histórico que permite al alumno conocer cómo eran las civilizaciones y a su vez meterse en la piel de un líder político. Es un juego que se puede jugar por turnos por lo que el profesor puede hacer grupos de alumnos para trabajar con él. El lenguaje es muy sencillo, en este videojuego es más de carácter político con términos como *colonize, revolution, research, abdicate, resign*, un lenguaje común en nuestro día a día y que no es difícil de manejar, lo que hace que la “jugabilidad” sea alta.

## *Age of Empires*

La saga de juegos de estrategia en un contexto histórico más conocido. Forma parte de la categoría de juegos de gestión y guerra. En estos juegos el aspecto militar goza de la misma importancia que los aspectos económicos (construcción de edificios, aprovechamiento de recursos...). Dentro de la saga quizá el de más nivel, el más sencillo, y seguramente el más útil para usarlo como herramienta en un aula de Secundaria sea el *Age of Empires II*. Ambientado en la Edad Moderna destaca por la brillantez de sus escenarios, y por la fiel recreación de la historia de la época. Es un juego de sencilla jugabilidad por lo que el alumno entenderá rápidamente cual es el objetivo del juego. El idioma original del juego es el inglés. En este juego el vocabulario utilizado es muy simple por lo que jugar en una segunda lengua no solo no será problema sino que será fuente de aprendizaje. Como hemos venido repitiendo además de al vocabulario que recurrentemente aparece durante la dinámica del juego, el alumno ha de enfrentarse al vocabulario de los ‘menús’ de opciones de los juegos. Éste es muy sencillo, se trabaja con términos como *options, save, guide, learn to play, difficulty*, es decir, un lenguaje muy sencillo que se repite en todos los juegos, un vocabulario específico que el alumno adquirirá con suma facilidad.

*Age of Empires* permite al creador del escenario modificarlo a su gusto por lo que el profesor puede adaptarlo a los contenidos que desee enseñar. A su vez permite que 8 jugadores jueguen al mismo tiempo por lo que los alumnos pueden jugar entre ellos tanto individualmente, como colectivamente. Desde el punto de vista del contenido histórico, refleja fielmente como eran las sociedades de época antigua, medieval y moderna, como eran sus ejércitos, su organización, vivienda, forma de vida, por lo que es una fuente de aprendizaje de incalculable valor. Es un juego que trabaja con gráficos 2D por lo que cualquier ordenador soporta los requisitos que el juego pide.

Estos son solo tres ejemplos de los muchos juegos de estrategia existentes y que pueden ser muy útiles en un aula de secundaria, pero hay más. El *Empire of Earth* para estudiar todas las épocas incluyendo elementos del mítico juego *RISK*, el *Rise of Nations* que incluye ya gráficos 3D y es un gran heredero del *Age of Empires*, el *Imperium Civitas* para explicar el Imperio Romano, etc. Por lo tanto la riqueza de recursos con la que contamos para trabajar con esta herramienta es muy amplia y

podemos elegir juego en función de aquello que queramos enseñar, o del sistema de trabajo que deseemos.

### ❖ *Riesgos*

Como es evidente siempre que trabajamos con estas herramientas pueden generarse una serie de problemas. Algunos de estos son:

1. Es innegable que los juegos utilizados de forma incorrecta pueden resultar adictivos. Es importante que el profesor defina bien la temporalización de la actividad para limitar el tiempo de juego.
2. Los alumnos pueden utilizarlos únicamente como herramienta de ocio y no de aprendizaje. Es tarea del profesor motivarles para que comprendan que se trata de un elemento de provecho.
3. Las actividades deben ser voluntarias, y la puntuación no debe resultar fundamental en la nota final, puesto que cabe la posibilidad de que haya alumnos que no quieran jugar, o no tengan las habilidades necesarias para hacerlo.
4. Una de las grandes dificultades para el uso de los videojuegos reside en el acoplamiento necesario que el profesor debe realizar a partir del juego. Los juegos tienden a ser largos, lo cual hace que no sea sencillo adaptarlos al horario tanto extraescolar como al horario lectivo de los alumnos que suelen ser muy rígidos. Por eso es importante escoger juegos donde se puedan crear escenarios a gusto del jugador que pueda definir la duración de la partida

Es a su vez fundamental la comunicación con los padres en caso de que se apueste porque la actividad se desarrolle en las casas. Debe informarse de cual es la actividad, los riesgos que conlleva, debemos comprobar que aprueben dicha actividad, y por último informarles de la temporalización para evitar la ya mencionada adicción.

## ❖ *Conclusiones*

La utilización de los juegos en el aula bilingüe para asignaturas de historia es sin duda una ventaja con la que contamos los profesores de esta rama por la amplia variedad de videojuegos que existen en el mercado. Sus ventajas, como hemos expuesto en esta sección, son muy grandes esencialmente en el apartado de motivación y en la consecución de aprendizajes significativo. La posibilidad de construir escenarios a gusto del profesor que permita adaptarlos a los contenidos que se están impartiendo representa un enorme beneficio. La opción de jugar en grupos aumentan las habilidades para el trabajo cooperativo del alumnado. La posibilidad de jugar en una segunda lengua fomenta el desarrollo de las habilidades lingüísticas del alumnado. Es, sin duda, una innovación interesante pues todo alumno que la prueba quiere repetir.

## 7. Futuro

Es difícil hacer una predicción de futuro en un marco educativo tan cambiante teniendo en cuenta que cada gobierno modifica la ley educativa. Pero mi opinión es que las secciones bilingües son el futuro. Como hemos comentado, progresivamente se están incluyendo programas bilingües en todas las comunidades educativas, el número de centros bilingües aumenta exponencialmente<sup>20</sup>.

A la par que se está produciendo este proceso, la sociedad de la información y las tecnologías es una realidad. Y el sistema educativo no debe ser ajeno a ello. Y de hecho no lo es, los institutos aumentan progresivamente sus recursos de nuevas tecnologías, compran proyectores, pantallas, ordenadores, etc., con el fin de dar el mejor servicio al alumnado. Desde los centros de Formación del Profesorado o desde las Universidades<sup>21</sup> se ofertan cursos de formación para que los profesores sean capaces de trabajar con estas nuevas tecnologías en el aula. En Internet abundan los recursos de los que un profesor puede servirse para complementar sus explicaciones.

Por lo tanto, combinar programas bilingües y nuevas tecnologías puede ser el futuro de nuestra educación. La realidad educativa hace necesario un cambio metodológico, la introducción de innovaciones educativas que permita a la educación y a la sociedad en la que vivimos, y por supuesto, a las necesidades del alumnado con el que trabajamos. El futuro estará basado en la utilización casi diaria de las nuevas tecnologías como complemento de las tradicionales explicaciones, y de la inserción total de los programas bilingües tanto en los centros privados, como en los públicos. Por lo tanto, es necesario que los profesores se formen para ser capaces de atender a esta nueva realidad educativa que se nos planteará próximamente.

---

<sup>20</sup>[http://www.madrid.org/cs/Satellite?c=CM\\_Actualidad\\_FA&cid=1354185051570&langua<sup>20</sup>ge=es&pageid=1171014727331&pagename=PortalEducacion%2FCM\\_Actualidad\\_FA%2FEDUC\\_actualidad](http://www.madrid.org/cs/Satellite?c=CM_Actualidad_FA&cid=1354185051570&langua<sup>20</sup>ge=es&pageid=1171014727331&pagename=PortalEducacion%2FCM_Actualidad_FA%2FEDUC_actualidad). Consultado el 3 de junio de 2013.

<sup>21</sup> <http://www.fundacion.uned.es/actividad/idactividad/4546> Consultado el 3 de junio de 2013.

## 8. Conclusiones

Como hemos venido defendiendo reiteradamente en este trabajo, la realidad de nuestra sociedad y de nuestro sistema educativo hacen patente la necesidad de una renovación. Y ésta pasa por la introducción de las nuevas tecnologías en nuestras aulas. Las nuevas tecnologías deben ser un recurso al servicio de la acción educativa. Las TIC son una herramienta que debe servir para aprender a aprender (como así lo definen las competencias básicas), ya que las nuevas tecnologías no son un fin sino un instrumento. La idea es que ninguna tecnología actual ni futura podrá sustituir la relación profesorado alumnado, y todo lo que esta relación supone en el campo educativo, comunicativo, cultural e instructivo, sino que lo que se busca es complementar ese modelo tradicional para conseguir mejores resultados y aumentar la motivación del alumnado.

La toma de decisiones didácticas por parte de los docentes, en todos los casos, deberá servirse de todo lo que esté a su alcance y sea útil para conseguir unas clases- de ciencias sociales en el caso que nos ocupa- más interesantes, amenas y repletas de información significativa. Pero, insisto, nunca la información y los recursos sustituirán la labor y el conocimiento del profesorado. Partiendo del currículum oficial del que nunca podemos olvidarnos, la elección de los recursos deberá ser hecha por el profesorado con criterios de autonomía de planificación y con supeditación del recurso a las decisiones que, en todo el proceso, el profesor tomará sólo o en grupo. En este contexto, las nuevas tecnologías ofrecen muchas posibilidades y, como hemos venido defendiendo, cada día será más potente e imprescindible para la enseñanza.

En las aulas hemos utilizado libros de texto, cuadernos de ejercicios, pizarras, mapas, transparencias, diapositivas, etc. Ahora deberemos incorporar también otros recursos como los ordenadores, las páginas web, materiales multimedia, la pizarra digital, series, películas, videojuegos, etc.; y en un futuro, no muy lejano es posible que se utilice en el aula telefonía de cuarta generación, tablets/pc multimedia (en sustitución de los ordenadores), televisión interactiva, etc. Podemos hablar de que se está modificando el entorno de aprendizaje, ampliándolo con nuevos medios. Desde mi punto de vista, hay que incorporar- de forma progresiva y prudente- las TIC en las aulas, siempre que se tenga claro que están al servicio de una estrategia didáctica.

No podemos obviar que estos nuevos recursos exigen, sin duda, un grado de preparación imprescindible para poderlos utilizar. Por un lado, por parte del profesor que deberá formarse adecuadamente para poder enseñar a través de estas nuevas tecnologías, pero a su vez ser capaz de resolver las dudas que le pueden surgir al alumnado. El profesor no será, seguramente, el que mejor navegue por la red, ni el que mejor juegue o cree escenarios en un videojuego, ni el que tenga más habilidad para salir de los continuos problemas técnicos que surgen con el uso del ordenador. Es una realidad incontestable que con las actuales generaciones de docentes, los estudiantes siempre tendrán conocimientos técnicos más actualizados. Pero el profesorado sí que debe ser consciente de lo que se puede aprender a través de Internet, o con los videojuegos, las series y películas, y ser capaz de utilizar estos recursos de manera didáctica en las clases. Los docentes tienen la misión de conducir el proceso de aprendizaje de sus alumnos y determinar qué recurso es el más adecuado para cada situación.

Por otro lado, los alumnos además de saber leer, escribir, calcular, dibujar, hacer comentarios de texto, resumir, comportarse en clase, deberán aprender a jugar en red o a través de Internet, conectarse a un servidor, tomar apuntes de series o películas, saber analizarlas, navegar en la Red, establecer vínculos entre imágenes, sonidos, textos y videos, etc. En resumen, tener un cierto grado de competencia digital en todos estos procesos, al igual que hasta ahora exigíamos que los alumnos hablasen, escribiesen y calculasen bien.

La función del docente ha de ser la de formar y educar al alumnado, en este caso, apoyándose en las nuevas tecnologías como pueden ser los videojuegos o las series de televisión. Deberá determinar qué debe hacerse, buscarse y manipularse para qué y en qué contexto temático y del proceso de aprendizaje. Deberá, asimismo, fijar la función y la dinámica que se debe producir en relación al conjunto de los recursos que desea que empleen sus alumnos. Como señala Eudald Doménech (2001): “Deberá dar la motivación, las pautas, las reglas básicas, el tiempo suficiente y la disciplina para que el alumnado practique. La paciencia con el ‘prueba/error’ y las ganas de experimentar las pondrán los alumnos”.

Una realidad que no debemos obviar es que, pese a que progresivamente los centros educativos van equipándose, y que desde las instituciones se apuesta decididamente tanto por los programas bilingües como por las nuevas tecnologías, el uso de las TIC aún no es generalizado. Nos encontramos todavía en una etapa muy inicial de desarrollo de las nuevas tecnologías en cuanto a contenidos, a lo que se suma la lentitud del despliegue de infraestructuras telemáticas como cableado de banda ancha u otros medios de circulación rápida de la información. Además, no ha habido un apoyo decidido por parte de las administraciones para la informatización de los hogares españoles. Es una dificultad con la que debemos contar como docentes si deseamos apostar por esta innovación educativa, puede darse el caso de que no todos los alumnos tengan ordenador en su casa, o que no exista un aula-modelo con ordenadores, o que la clase en la que vayas a trabajar no disponga de proyector, o de ordenador, y ello imposibilite trabajar con las nuevas tecnologías. Por lo tanto la aplicación de estos nuevos recursos está supeditada al nivel de informatización del que gocen los centros y las casas del alumnado.

En mi opinión, esta innovación tiene y tendrá resultados muy positivos en el alumnado:

- En primer lugar, porque aumenta la motivación de los alumnos. Desde mi punto de vista, la desmotivación es uno de los mayores problemas del sistema educativo actual. Existe un gran nivel del desarraigo entre los alumnos hacia las materias que cursan. Y la posibilidad de poder incrementar la motivación introduciendo elementos que ellos tienen asociados a su tiempo de ocio a la par que poder optar por combinar entretenimiento-aprendizaje creo que es fundamental. Poder cambiar la mentalidad de un alumno que acude al aula con desgana y casi por obligación legislativa, a conseguir alumnos con ganas de aprender y participar en su proceso de aprendizaje resulta atractivo.
- En segundo lugar, por una idea que hemos venido repitiendo en este trabajo: la necesidad de que la educación se adapte a la sociedad. En la sociedad donde las nuevas tecnologías y los idiomas extranjeros son parte fundamental, el sistema educativo no puede mantenerse al margen. Si queremos educar jóvenes con futuro debemos adaptarnos a la sociedad en la que vivimos.

- Los innumerables recursos que las nuevas tecnologías aportan al profesorado. Como hemos explicado la utilización de series, películas, videojuegos permite diversificar la metodología a aplicar y realizar numerosas actividades bien distintas que posibilitan al docente trabajar de forma divergente un mismo contenido.
- No son incompatibles ni con el currículum ni con la metodología más tradicional. Esta innovación educativa no pretende ser una ruptura con el sistema de trabajo de libro de texto-cuaderno y actividades-explicaciones del profesor. Lo que pretendemos es servir una herramienta más para complementar la explicación de contenidos. A su vez, son compatibles con el currículum porque se pueden utilizar para impartir los contenidos oficiales, y no suponen un gasto extra del tiempo.
- Permiten a los alumnos adquirir conocimientos significativos con mayor facilidad. Una queja común del alumnado es la dificultad que para ellos tiene memorizar una serie de contenidos dados en un libro de texto o en unos apuntes. Sin embargo, utilizando estas nuevas tecnologías les resulta mucho más cómodo asimilar conceptos pues lo hacen a través de un elemento de entretenimiento, lo que a su vez ayuda a fijarlos.

Como también hemos señalado, existen riesgos si se aplican las nuevas tecnologías en el aula: adicción, uso fraudulento de las nuevas tecnologías, alumnos que no tengan interés, etc. Es labor del profesor saber orientar al alumnado para que el aprovechamiento de las TIC como herramientas de estudio sea eficaz y que les den un buen uso.

Por tanto, a modo de conclusión podemos decir, que el uso de nuevas tecnologías en las aulas, y en este caso en las aulas bilingües es una realidad. Una realidad que mejorará los resultados académicos de nuestros alumnos, su motivación para afrontar las clases, que permitirá diversificar la metodología a aplicar y que permitirá al sistema educativo adaptarse al nuevo siglo.

## 9. Bibliografía

- Ambrós, A. y Breu, R. (2007). *Cine y Educación. El cine en el aula de primaria y secundaria*. Barcelona: Graó.
- Alonso Tapia, J. (1991). *Motivación y Aprendizaje en el aula*. Madrid: Santillana, Aula XXI.
- Ausubel, D. P. y Robinson, F. G. (1969). *School Learning: An Introduction To Educational Psychology*. New York: Holt, Rinehart & Winston
- Carrera Hernández, S. y Osorio Castillo, Y. (2012). *¿Maestro qué es lo que motiva al alumno a estudiar tu materia?* Disponible en: [http://www.cetis143.edu.mx/revista/expressa11/pag\\_02\\_a\\_05\\_maestro\\_que.pdf](http://www.cetis143.edu.mx/revista/expressa11/pag_02_a_05_maestro_que.pdf) Consultado el 12 de Mayo de 2013
- Coyle, D. (2008). *CLIL: A pedagogical approach*. In N. Van Deusen-Scholl, & N. Hornberger, *Encyclopedia of Language and Education, 2nd edition* (pp. 97-111). Springer.
- Dómenech. E. (2001). Conferencia denominada: "Internet y los educadores. Ideas para el presente y para el futuro". Barcelona, Abril de 2001.
- Fernández, A. (2006). *Metodologías activas para la formación de competencias*. *Educatio siglo XXI: Revista de la Facultad de Educación*, 24, (pp. 35-56). Univesidad de Murcia
- Fernández Hermana, L. A. (2011): *Historia Viva de Internet. Volumen II: Los años de en.red.ando (1999-2001)*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- García Bacete, F, J. y Doménech Betoret, F. (1995). *Motivación: Aprendizaje y Rendimiento Escolar*. Universidad Jaume I de Castellón
- Gardner, R. C. (1985). *Social Psychology and Second Language Learning: The Role of Attitudes and Motivation*. London. Edward Arnold Publishers
- *La propuesta de Vygotsky: La psicología socio-histórica*. Texto elaborado a partir de la tesis de doctorado del autor en Psicología de la Educación, bajo la orientación de la Profª Drª María Laura Puglisi Barbosa Franco. Traducción: José Manuel Martos Ortega. Disponible en: <http://www.ugr.es/~recfpro/rev102COL2.pdf>. Consultado el 3 de junio de 2013.

- Majó, J. y Marqués, P. (2002). *La revolución educativa en la era Internet*. Barcelona: CissPraxis.
- Marsh, D y Langé, G. (1999). *Implementing Content and Language Integrated Learning*. (eds.): Disponible en: <http://www.ub.es/filoan/addendum.html>. Consultado el 3 de junio de 2013.
- Marsh, D. (2000). *CLIL/EMILE European Dimension: Actions, Trends and Foresight Potential..* European Commission, Public Services Contract DG 3406/001- 001
- Martín M. y Socas, R. (2000). *Jean Piaget y su influencia en la educación*. vol 43-44.(pp.369-372).Disponible: <http://www.sinewton.org/numeros/numeros/43-44/Articulo74.pdf> . Consultado 24 de Mayo de 2013
- Mingorance Muley, A. (2010) *¿Cómo motivar al alumnado?* ISSN 1988-6047 Disponible:[http://www.csiesif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_30/AURORA\\_MINGORANCE.pdf](http://www.csiesif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_30/AURORA_MINGORANCE.pdf) . Consultado 22 de Mayo de 2013
- Navés, T y Muñoz, C. (2000). *Usar las lenguas para aprender y aprender a usar las lenguas extranjeras. Una introducción a AICLE para madres, padres y jóvenes*, Traducción del libro Marsh, D. y Langé, G. (eds.) *Using Languages to Learn and Learning to Use Languages*. Jyväskylä, Finland: UniCOM, University of Jyväskylä.
- Prats, L. (2005). *Cine para educar*. Barcelona: Belacqua.
- Susan,H., Amos,P., Sonsoles Sánchez,R., Whittaker, R., Motteram, G., Beltrán F., Howard Hobbs,V., Llinares,A. *Theory and Practice in English Language Teaching*. (Pp.30-40).
- Romaguera, J. (1989). *El cine en la escuela. Elementos para una didáctica*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Yamith, J. (2011). *Los jóvenes hoy: enfoques, problemáticas y retos*. *Revista Iberoamericana de Educación Superior (RIES)*, México, ISSUE-UNAM/Universia, vol. II, núm. 4.

## ➤ Anexo I

Se añade a continuación la encuesta de satisfacción realizada a los alumnos. Por cuestión de espacio, me he visto obligado a eliminar algunas de las preguntas más intrascendentes pero que también habían sido valoradas positivamente por el alumnado.

### RESULTADOS ENCUESTA DE SATISFACCIÓN

5=Totalmente de acuerdo

4=Bastante de acuerdo

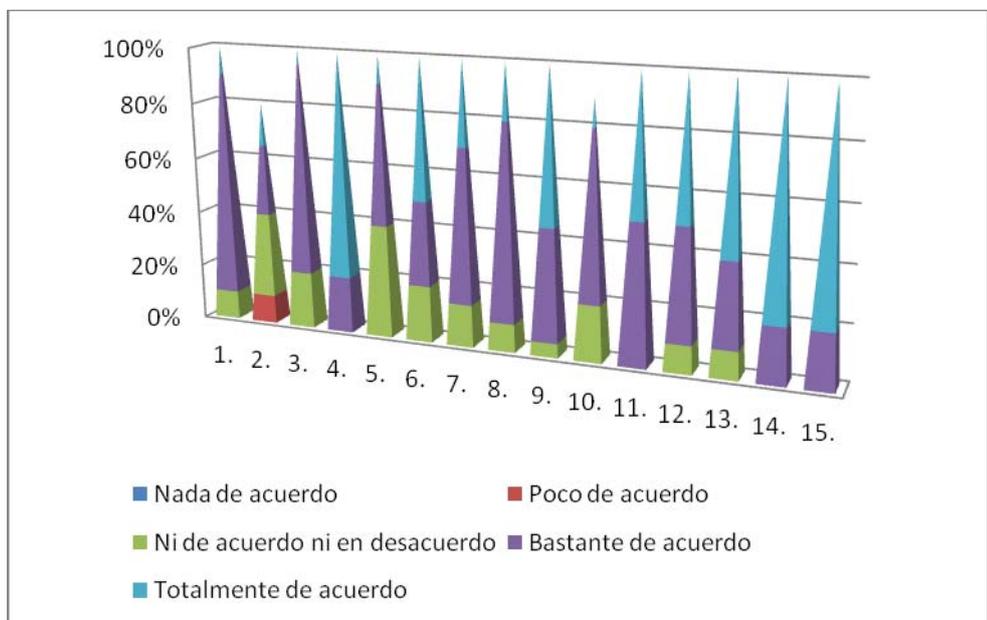
3=Ni de acuerdo ni en desacuerdo

2=Poco de acuerdo

1=Nada de acuerdo

%	1	2	3	4	5
<b>1. A la hora de elegir los trabajos sabía cuales eran los conocimientos, aptitudes y destrezas que adquirir</b>	0%	0%	10%	80%	10%
<b>2. El desarrollo de la enseñanza es coherente con las actividades programadas.</b>	0%	10%	30%	25%	15%
<b>3. El profesor, para desarrollar la innovación, tiene en cuenta los intereses de los estudiantes y los conocimientos previos.</b>	0%	0%	20%	75%	5%
<b>4. Mi esfuerzo ha sido mayor al habitual</b>	0%	0%	0%	20%	80%
<b>5. Las tareas previstas guardan relación con lo que se debe aprender</b>	0%	0%	40%	50%	10%
<b>6. La innovación facilita mi aprendizaje y mejoro mis conocimientos o habilidades</b>	0%	0%	20%	30%	50%
<b>7. Los materiales de estudio y recursos didácticos trabajados son adecuados</b>	0%	0%	15%	55%	30%
<b>8. La nueva metodología mejora las habilidades para la realización de las tareas individuales o de grupo</b>	0%	0%	10%	70%	20%
<b>9. Todos los contenidos del programa podrán tratarse con la nueva metodología a lo largo del curso</b>	0%	0%	5%	40%	55%

<b>10. Favorece la participación del alumnado en el desarrollo del proceso de aprendizaje</b>	<b>0%</b>	<b>0%</b>	<b>20%</b>	<b>60%</b>	<b>10%</b>
<b>11. Ha mejorado mi habilidad para trabajar con las nuevas tecnologías</b>	<b>0%</b>	<b>0%</b>	<b>0%</b>	<b>50%</b>	<b>50%</b>
<b>12. Mis habilidades para buscar, seleccionar y estudiar información se han incrementado</b>	<b>0%</b>	<b>0%</b>	<b>10%</b>	<b>40%</b>	<b>50%</b>
<b>13. Mi predisposición al trabajo ha mejorado</b>	<b>0%</b>	<b>0%</b>	<b>10%</b>	<b>30%</b>	<b>60%</b>
<b>14. Mis calificaciones han mejorado con respecto a metodologías diferentes</b>	<b>0%</b>	<b>0%</b>	<b>0%</b>	<b>20%</b>	<b>80%</b>
<b>15. Mi valoración general de la nueva metodología aplicada es positiva</b>	<b>0%</b>	<b>0%</b>	<b>0%</b>	<b>20%</b>	<b>80%</b>



Como hemos venido defendiendo a lo largo de este trabajo nuestra apuesta por una innovación educativa venía motivada porque era el propio alumnado el que requería cambios metodológicos en el sistema educativo como queda refrendado con esta encuesta de satisfacción. Como vemos, en una visión general los alumnos valoran más que positivamente la inclusión de estas innovaciones metodológicas. Sirva de ejemplo el punto 4. Hemos venido repitiendo que uno de los grandes problemas del sistema educativo actual era la desmotivación del alumnado y el riesgo de desvinculación del alumnado de su aprendizaje. La aplicación de las nuevas tecnologías en el aula bilingüe ha propiciado, según los propios estudiantes, que su esfuerzo sea mayor al habitual:

según los datos recogidos, es el propio alumnado el que refrenda que apostar por estas innovaciones incrementa su motivación. Otro elemento esclarecedor es el punto 6, donde los propios discentes afirman que su proceso de enseñanza-aprendizaje se ve favorecido por la innovación metodológica y que les permite asimilar conceptos y contenidos con mayor facilidad.

Otro de los objetivos que nos proponíamos cuando apostamos por esta innovación metodológica es que el alumnado desarrollase habilidades para el trabajo en grupo, y como vemos, los alumnos también valoran que tales aptitudes se mejoran aplicando la innovación. Una idea que hemos venido desarrollando a lo largo del trabajo es que el alumno debe convertirse en figura clave del proceso de aprendizaje, y ellos mismos así lo ven como queda atestiguado en el punto 10 en el que afirman sentirse participes de su propio proceso de aprendizaje.

Sin duda, una de las claves para que una innovación de este tipo pueda aplicarse, es que su puesta en práctica sea compatible con el curriculum de Secundaria, y los alumnos, que son los que trabajan a diario los contenidos dispuestos en la normativa oficial, ven posible la combinación de las nuevas tecnologías y oficialidad (punto 9). No debemos olvidar que dicho curriculum está definido por una serie de competencias, entre las que están la competencia digital y la competencia de aprender a aprender, ambas desarrolladas con la puesta en práctica de esta metodología, y a tenor de la encuesta, el alumno afirma que con la utilización de series, películas o videojuegos desarrolla estas habilidades (punto 12). Desde un punto de vista práctico, la mayor preocupación de un estudiante son sus notas, y como podemos comprobar en el penúltimo punto de la encuesta, la introducción de esta innovación educativa les ha permitido a una mayoría notable mejorar sus calificaciones en la asignatura, o consideran que la mejorarán.

Para concluir, la última pregunta es una cuestión de análisis global, y es la más importante, pues resume la visión que el alumnado posee de esta nueva metodología que han trabajado. En mi opinión su respuesta es básica pues son ellos los que diariamente van a trabajar con ella, pues su aprendizaje depende de ello, sus estudios entran en juego, y son ellos los que mejor conocen lo que funciona en su proceso de aprendizaje. Y como vemos, el 100% de los alumnos tiene una visión más que positiva

del uso de las nuevas tecnologías en el aula bilingüe lo que nos motiva para apostar por introducir esta nueva metodología en las aulas bilingües de forma progresiva en los próximos cursos.