



# **Una propuesta de programación didáctica de Lengua Castellana y Literatura basada en la WebQuest y la gamificación**

**Nombre del autor/a:** Miró Llorens, Marina

**Nombre del tutor/a de TFM:** Girón García, Carolina

**Curso académico:** 2020/2021

**Máster universitario en Comunicación Intercultural y Enseñanza de Lenguas (CIEL)**

## Resumen

A lo largo de los años, los métodos de Enseñanza-Aprendizaje (E-A) de lenguas han ido evolucionando, sobre todo gracias a la presencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Este trabajo se centra en investigar el uso que se hace de las TIC dentro y fuera de las aulas, y conocer los posibles beneficios que tiene el uso de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo, particularmente en lo referente a desarrollar y potenciar la autonomía del alumnado, haciendo uso de la enseñanza basada en tareas (“Task-Based Language Teaching” - TBLT). Además, se incluye una propuesta de programación didáctica diseñada para el área de Lengua Castellana y Literatura, concretamente para un aula de cuarto curso de Educación Primaria. Dicha programación está dispuesta dentro de una *Google Sites* y está creada a partir de una adaptación del modelo clásico de *WebQuest* donde se hace uso de la gamificación, con la finalidad de fomentar la autonomía, la motivación, la participación activa y el trabajo cooperativo del alumnado. Finalmente, se exponen los resultados de la investigación, que manifiestan que el uso de las TIC, la enseñanza basada en tareas y la gamificación, tienen diversos beneficios para el alumnado, como: el aumento de la motivación, la participación y la autonomía.

**Palabras clave:** E-A de lenguas; autonomía; TIC; Google Sites; WebQuest; gamificación.

## Abstract

Over the years, language teaching and learning methods have evolved, mainly thanks to the presence of Information and Communication Technologies (ICTs). This work focuses on researching the use of ICTs in and outside the classroom and learning about the potential benefits of using new technologies in education, particularly in terms of developing and enhancing student autonomy, using Task-Based Language Teaching (TBLT). In addition, it includes a proposal for didactic programming designed for the area of Spanish Language and Literature, specifically in a classroom of fourth year of Primary Education. Such programming is arranged within a *Google Sites* and is created from an adaptation of the classic *WebQuest* model where gamification is used, to promote autonomy, motivation, active participation and the cooperative work of students. Finally, the results of the research show that the use of ICTs, task-based teaching and gamification have various benefits for students, such as: increased motivation, participation and autonomy.

**Key words:** Language teaching and learning; autonomy; ICTs; Google Sites; WebQuest; gamification.

## ÍNDICE

<b>1. Introducción</b> .....	<b>1</b>
<b>2. Objetivos</b> .....	<b>1</b>
<b>3. Marco teórico</b> .....	<b>2</b>
3.1. El proceso de E-A y las TIC en Educación Primaria.....	2
3.2. Las TIC, la autonomía y el enfoque por tareas .....	5
3.3. La Webquest y la gamificación .....	6
<b>4. Metodología</b> .....	<b>8</b>
4.1. Contexto .....	8
4.2. Participantes.....	8
4.3. Materiales .....	9
4.4. Procedimiento.....	9
<b>5. Diseño del estudio</b> .....	<b>10</b>
5.1. Inicio.....	11
5.2. Unidad 1: <i>La conversación y las normas</i> .....	11
5.3. Unidad 2: <i>La descripción</i> .....	15
5.4. Unidad 3: <i>La noticia</i> .....	18
5.5. Unidad 4: <i>La receta</i> .....	21
5.6. Unidad 5: <i>El diario personal</i> .....	24
5.7. Unidad 6: <i>La poesía</i> .....	27
5.8. Unidad 7: <i>El anuncio</i> .....	30
5.9. Unidad 8: <i>La entrevista</i> .....	33
5.10. Unidad 9: <i>La carta</i> .....	36
5.11. Unidad 10: <i>El cuento</i> .....	39
5.12. Unidad 11: <i>La biografía</i> .....	42
5.13. Unidad 12: <i>El teatro</i> .....	45
5.14. Unidad 13: <i>La leyenda</i> .....	48
5.15. Unidad 14: <i>La tertulia</i> .....	51
5.16. Unidad 15: <i>La encuesta</i> .....	54
<b>6. Resultados</b> .....	<b>57</b>
6.1. Resultados de las preguntas que responden a la PI1 .....	58
6.2. Resultados de las preguntas que responden a la PI2 .....	61
6.3. Resultados de las preguntas que responden a la PI3 .....	62
<b>7. Análisis y discusión</b> .....	<b>63</b>
7.1. PI1: ¿Cuál es el verdadero uso de los recursos TIC tanto dentro del aula como fuera de ella? .....	63
7.2. PI2: ¿Hasta qué punto es beneficioso introducir las TIC en el proceso de E-A autónomo de lenguas?.....	65
7.3. PI3: ¿De qué manera se puede fomentar el aprendizaje autónomo a través de la WebQuest y la gamificación?.....	67
7.4. Resumen del análisis y discusión .....	67
<b>8. Conclusiones generales</b> .....	<b>68</b>
<b>Bibliografía y webgrafía</b> .....	<b>70</b>

## 1. Introducción

En la actualidad, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) están presentes diariamente en la vida de los niños<sup>1</sup>. Y del mismo modo que están presentes en su contexto privado y social, es necesario que también lo estén en su contexto educativo.

Para que su introducción en las instituciones educativas se realice correctamente, los centros educativos deben estar dotados de diferentes herramientas tecnológicas, como, por ejemplo: ordenadores de torre con periféricos, tabletas, pizarras digitales, monitores interactivos y robots educativos. Además de contar con docentes<sup>2</sup> provistos de una formación de calidad sobre el uso y funcionamiento de las TIC. Formación que debe garantizar que los docentes estén capacitados para utilizar adecuadamente todos estos recursos tecnológicos, para así, enriquecer sus estrategias didácticas habituales y proponer y desarrollar prácticas innovadoras basadas en las posibilidades que brinda la tecnología (Gisbert y González, 2016). Siendo el profesorado<sup>3</sup>, el encargado de enseñar a su alumnado<sup>4</sup> a utilizar estas herramientas en el contexto académico, entrenándolos mediante el uso de actividades en línea basadas en el enfoque por tareas (“Task-Based Language Teaching Approach”) y mostrándoles sus beneficios y sus posibles efectos negativos, como el ciberacoso, el robo de contraseñas o el contenido inapropiado.

Por todas estas razones, en el presente TFM se muestran los posibles beneficios de utilizar las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje (E-A) de lenguas desde el punto de vista del aprendizaje autónomo, en concreto del área de Lengua Castellana y Literatura, mediante la realización de una propuesta de programación didáctica donde se incluye la WebQuest (Dodge, 1997; 2001) y la gamificación (Hamari y Koivisto, 2013).

## 2. Objetivos

Para realizar este TFM se persiguen dos tipos de objetivos, unos generales y otros específicos.

---

<sup>1</sup> A partir de ahora se utilizará el término “niños” para referirse tanto a los niños como a las niñas.

<sup>2</sup> A partir de ahora se utilizará el término “docentes” para referirse tanto al género masculino como femenino.

<sup>3</sup> A partir de ahora se utilizará el término “profesorado” para referirse tanto a los profesores como a las profesoras.

<sup>4</sup> A partir de ahora se utilizará el término “alumnado” para referirse tanto al género masculino como femenino.

Los objetivos generales son:

1. Integrar las TIC en una programación del área de Lengua Castellana y Literatura.
2. Aplicar la gamificación mediante el software Genially e introducir el aprendizaje autónomo mediante una adaptación del modelo WebQuest a una Google Sites en la programación didáctica.

Y concretamente, los objetivos específicos planteados en este trabajo son los siguientes:

1. Comprobar el uso que se hace de las TIC dentro y fuera del aula.
2. Conocer los posibles beneficios de las TIC en el proceso de E-A autónomo de lenguas.
3. Descubrir cómo se potencia la autonomía del alumnado mediante el uso de la gamificación y las WebQuests.

Con el fin de dar respuesta a cada uno de estos objetivos específicos mencionados anteriormente, se han diseñado las siguientes preguntas de investigación (PI):

PI1: ¿Cuál es el verdadero uso de los recursos TIC tanto dentro del aula como fuera de ella?

PI2: ¿Hasta qué punto es beneficioso introducir las TIC en el proceso de E-A autónomo de lenguas?

PI3: ¿De qué manera se puede fomentar el aprendizaje autónomo a través de la gamificación y la WebQuest?

### **3. Marco teórico**

#### **3.1. El proceso de E-A y las TIC en Educación Primaria**

Nuestra sociedad actual está en continuo cambio y evolución, ya que poco a poco se ha ido modificando la forma de comunicarnos y relacionarnos con el resto de la sociedad, del mismo modo que han ido cambiando y evolucionando los métodos de E-A en las aulas. Estando el proceso de E-A definido por Anijovich y Mora (2009: 23) como: “un conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos”. Así pues, la mayoría de estos cambios en la sociedad, se han producido por el avance de las TIC y de las distintas herramientas digitales, puesto que han ido modificando el modo de interactuar de las personas y el modo de acceso a la información dentro y fuera de las aulas. Estando las TIC definidas por Benlloch (2011: 1)

como: “el conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes códigos”. Tecnologías que en los últimos años se han ido trasladando de la sociedad a las aulas, debido a que todas las innovaciones que se producen en el entorno del alumnado también deben producirse en el contexto educativo. No obstante, hay que tener en cuenta que, para hacer un correcto uso de las TIC dentro de las aulas, debemos tener en cuenta que su introducción está regida por el siguiente marco legal:

En primer lugar, encontramos la *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 4 de mayo, de Educación* (LOMLOE), siendo la nueva ley orgánica que rige el sistema educativo español y por la que se basa todo docente para realizar las programaciones didácticas.

En segundo lugar, la *Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato*, la que junto con el *Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria*, en su Artículo 2, hacen referencia a las siete competencias, destacando que entre estas se encuentra la competencia digital. Competencia que desarrolla el uso creativo, crítico y seguro de las TIC en el aula.

En tercer lugar, es necesario destacar el Artículo 10 de este mismo *Real Decreto 126/2014*, en el que se especifican los elementos transversales, necesarios para tener en cuenta en todo momento como docentes:

Sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las asignaturas de cada etapa, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las tecnologías de la información y la comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional se han de trabajar en todas las asignaturas.

Además, a nivel autonómico, es necesario reflejar el apartado 6 del Artículo 2 del *Decreto 108/2014, del 4 de julio, del Consejo, por el que se establece el currículum y se despliega la ordenación general de la Educación Primaria en la Comunidad Valenciana*, donde se expone que:

Los centros docentes promoverán la implantación de metodologías didácticas innovadoras que incluyan el aprendizaje cooperativo, los proyectos

interdisciplinarios, el uso de las tecnologías de la información y comunicación, y la práctica de la educación inclusiva en el aula.

Y finalmente, el apartado f del Artículo 3 del *Decreto 108/2014*, que trata sobre los objetivos y fines, teniendo en cuenta que algunos de estos objetivos han sido modificados por el apartado 9 bis de la LOMLOE y dice:

Utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación como recurso didáctico habitual.

Por todo esto, el motivo principal por el cual es relevante y se hace necesario el uso de las TIC en el aula, es porque las últimas generaciones de alumnado de Educación Primaria han nacido utilizando las nuevas tecnologías, popularizando el concepto de nativos digitales (Prensky, 2001). Por tanto, el uso de estas nuevas tecnologías dentro de las aulas se debe integrar con el uso de nuevas metodologías relacionadas con la innovación y el descubrimiento guiado, además de utilizarse como un recurso de aprendizaje, ya que su uso es un recurso útil para aumentar la motivación y la creatividad (Conde et al. 2015). Es por ello por lo que podemos distinguir tres tipos de nuevas tecnologías, según su función y finalidad. El primer tipo, son las herramientas que se utilizan para comunicar y son conocidas como Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). El segundo tipo, son las herramientas que se utilizan como un método de consulta, denominadas como Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento (TAC). Y el tercer tipo, son las herramientas que se utilizan para fomentar la participación del alumnado, comprendidas como las Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación (TEP).

Con todo lo anterior, para integrar las TIC, TAC y TEP en los centros educativos y en las programaciones didácticas, es necesario que los centros estén dotados con diferentes recursos hardware, como: una buena conexión a internet, puntos de acceso Wifi, ordenadores de torre con periféricos, tabletas, pizarras digitales, entre otros. Recursos software, como: herramientas que promuevan los entornos virtuales de aprendizaje (AULES GVA), herramientas para crear blogs (Blogger), herramientas para realizar actividades interactivas (Genially), herramientas para crear WebQuest (Google Sites), entre otras. Además de estar dotados de recursos personales y formativos, porque el papel de los docentes es esencial para la correcta introducción y utilización de estas herramientas y

favorecer su uso óptimo (Sigalés et al. 2008). Y para ello, los maestros<sup>5</sup> deben tener el rol de orientadores, investigadores, supervisores académicos, coordinadores y organizadores, con la finalidad de no ser un simple comunicador del proceso.

### **3.2. Las TIC, la autonomía y el enfoque por tareas**

Con la introducción y la utilización de las nuevas tecnologías en las aulas se ha promovido un proceso de E-A autónomo, sobre todo en las áreas lingüísticas. Siendo la autonomía un concepto similar al de capacidad de aprender y que Benson (1997: 19) define como: “el constructo de capacidad –actitud y habilidad– que permite a los alumnos asumir más responsabilidad por su propio aprendizaje”. Siendo este proceso esencial para desarrollar en el alumnado un pensamiento más crítico, así como, actuar de manera independiente y tomar sus propias decisiones (Liu et al. 2020). De hecho, una manera de potenciar la autonomía de los estudiantes<sup>6</sup>, tal y como se ha nombrado anteriormente, es con la introducción y correcto uso de las TIC.

No obstante, no sería posible entender las TIC como una herramienta que fomenta el aprendizaje autónomo en el aula, sin antes mencionar cómo se concibe el enfoque por tareas (“Task-Based Language Teaching” - TBLT), siendo este un enfoque pedagógico destinado a la instrucción de idiomas a través de tareas específicas y comunicativas, con el objetivo principal de capacitar a los estudiantes para utilizar este idioma en situaciones diarias (Long, 1985; Norris, 2009). Además, cabe destacar que un principio fundamental del enfoque por tareas es el aprendizaje experimental (Dewey, 1938), ya que, con su utilización en las aulas, el alumnado desarrolla y adquiere diferentes habilidades lingüísticas, con la finalidad de cumplir con las tareas u objetivos finales (González-Lloret y Nielson, 2015). En síntesis, consiste en realizar tareas o actividades propias de la vida real en las que el lenguaje se utiliza como recurso de aprendizaje, tareas que se pueden desarrollar dentro de WebQuests (Dodge, 1997), TalenQuests (Koenraad, 2003) o Cybertasks (Blin, 2010).

Por otra parte, utilizar el enfoque por tareas en las aulas provoca que el alumnado adopte el rol principal en su aprendizaje, puesto que realiza dichas tareas siguiendo su propio criterio, es decir, de manera autónoma. Además, cabe destacar que los maestros también adquieran el rol de guía, porque acompañan al alumnado en el aprendizaje del alumnado y

---

<sup>5</sup> A partir de ahora se utilizará el término “maestros” para referirse tanto al género masculino como femenino.

<sup>6</sup> A partir de ahora se utilizará el término “estudiantes” para referirse tanto al género masculino como femenino.



realizan toda la preparación previa de las tareas, adecuando y desarrollando las actividades que realizará el alumnado, además de planificar y llevar a cabo su evaluación (Prabhu, 1987).

### **3.3. La Webquest y la gamificación**

Las TIC junto al enfoque por tareas, como se ha nombrado anteriormente, potencian el aprendizaje autónomo de los estudiantes. Y uno de los recursos fundamentados en el aprendizaje basado en tareas es la WebQuest (WQ), definida por Dodge (1995: 1) como: “una unidad de investigación en la que la información con la que interactúan los alumnos proviene total o parcialmente de los recursos de Internet”. Recursos que en su gran mayoría están proporcionados por los docentes y donde el alumnado es el encargado de seleccionar cuales son los adecuados para realizar la tarea o tareas asignadas.

Esta estrategia aporta a los estudiantes diferentes beneficios, como por ejemplo que estén más centrados en la realización de la tarea, ya que no pierden tiempo haciendo una búsqueda por internet o que incrementen la motivación y autonomía académica (Wagman, 2005). Además, cabe destacar que el trabajo con WQ se puede realizar de manera individual o por grupos cooperativos y heterogéneos, grupos donde cada miembro adopta un rol diferente, como, por ejemplo: secretario, portavoz, moderador y controlador. Asimismo, para crear una WQ, el primer paso a realizar es la formulación de un problema o una cuestión. A continuación, se realiza la creación de la WQ dentro de algún recurso Web, como una Google Sites, que debe estar formada por ocho secciones: introducción, tarea, proceso, recursos, evaluación, conclusión, guía didáctica y créditos.

En la introducción se le presenta al estudiantado la información básica para que puedan comprender y realizar la tarea final que se les pide. Esta información se puede ofrecer de manera textual o visual, para así atraer y motivar a los estudiantes.

En la tarea se describen las actividades que debe realizar el estudiantado hasta llegar a la elaboración o producción de la tarea final. Además, la tarea final debe ser un trabajo grupal y se puede realizar en distintos formatos.

En el proceso se describen las fases o pasos a seguir para llevar a cabo todas las actividades, su explicación debe ser breve, clara y estructurada. Siendo el primer paso la

formación de grupos cooperativos y heterogéneos por parte del maestro<sup>7</sup>, garantizando así la participación de todo el alumnado y desarrollar diferentes habilidades sobre el trabajo en equipo.

En los recursos, el docente facilita un listado con recursos Web y enlaces donde el alumnado puede encontrar la información para realizar las actividades. Además, estos recursos se pueden complementar con mapas conceptuales, resúmenes, gráficos o guías, para ayudarles con su aprendizaje. Asimismo, cuenta con un apartado donde se les explica cómo entregar las producciones en versión digital y versión escrita.

En la evaluación se les proporciona la información de cómo se les va a evaluar, la técnica, el instrumento y los criterios de evaluación.

En la conclusión se les proporciona un resumen de todo lo que han aprendido y adquirido los alumnos<sup>8</sup> al completar todas las actividades y realizado la actividad final.

En la guía didáctica se incluyen algunas orientaciones pedagógicas o consejos dirigidos a los docentes para que se desarrollen correctamente las actividades. Se especifican aspectos como: el tiempo de realización, los objetivos, las competencias y el área o áreas implicadas.

En el último apartado se encuentran los créditos que especifican todos los recursos que se utilizan en la WQ.

Por otra parte, existe una técnica que combina el aprendizaje con juegos, la gamificación, que está definida por Foncubierta y Rodríguez (2014), como:

Técnica que el profesor emplea en el diseño de una actividad de aprendizaje (sea analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuaciones, dados, etc.) y su pensamiento (retos, competición, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula. (p.2)

Además de los beneficios expuestos en la definición de estos autores, esta técnica también tiene un trasfondo pedagógico, ya que no solo implica utilizar el juego para aprender, si no que también involucra a los alumnos en la realización de una actividad, potenciando su autonomía y fortaleciendo distintos componentes emocionales (Dalmanses, 2017). Asimismo, al utilizar la gamificación se pueden estimular diversos factores afectivos, como la dependencia positiva mediante retos o desafíos; la curiosidad y el aprendizaje

---

<sup>7</sup> A partir de ahora se utilizará el término “maestro” para referirse tanto al maestro como a la maestra.

<sup>8</sup> A partir de ahora se utilizará el término “alumnos” para referirse tanto al género masculino como femenino.

experiencial con enigmas o narraciones; la protección de la autoimagen con la creación de un avatar; el sentido de competencia con clasificaciones o tablas de resultados; y, una de las más importantes, la tolerancia al error mediante el feedback inmediato y el pensamiento de que solo es un juego. Destacando que al finalizar las actividades gamificadas, el alumnado recibe un feedback inmediato, por lo que es consciente de sus errores y aprende de ellos, desarrollando así su autonomía (Dalmanses, 2017).

## **4. Metodología**

### **4.1. Contexto**

La investigación se ha realizado en el CEIP Cervantes, situado en el municipio de Vila-real (Castellón), concretamente al noroeste de la ciudad, en una zona de crecimiento urbano y con mucho movimiento de población. Es importante destacar que las familias que residen en este barrio tienen un nivel socioeconómico medio o bajo.

Respecto a los recursos del centro, este cuenta con el aulario propio de cada curso y el aulario específico (biblioteca, aula taller, aula polivalente, aula de informática...) y en cuanto a recursos TIC, todas las aulas están dotadas de pizarras digitales y un ordenador. Además, en el aula de informática se encuentran el resto de los recursos, como 25 ordenadores y material común, de libre disponibilidad para todo el centro educativo, como: tabletas y robots educativos.

### **4.2. Participantes**

Los destinatarios de la investigación son los 17 alumnos de cada una de las tres clases de cuarto curso de Educación Primaria del colegio Cervantes, curso para el que está dirigida la propuesta de programación didáctica. Participando de manera individual un total de 51 alumnos de entre 9 y 10 años, de los cuales 11 son chicas y 40 son chicos. Además, estas tres clases cuentan con una gran diversidad cultural, ya que hay alumnado de distintas nacionalidades: españoles, rumanos, latinoamericanos y musulmanes. Por último, respecto a sus capacidades motrices y cognitivas, casi todos los niños muestran las mismas capacidades, a excepción de unos 15 alumnos que necesitan refuerzo y adaptaciones curriculares.

### **4.3. Materiales**

Para llevar a cabo la investigación se ha realizado un cuestionario titulado: [El uso de las TIC](#), con el objetivo de conocer cuál es el verdadero uso de las TIC dentro y fuera de las aulas por parte de alumnado de cuarto curso de Educación Primaria.

Para su elaboración, se ha creado un formulario con la aplicación Google Forms, que consta de dos preguntas iniciales de identificación del alumnado que va a responder (sexo y edad) y a continuación de catorce preguntas con varias opciones de respuesta y con la posibilidad de seleccionar más de una respuesta en algunas cuestiones. Además, para recopilar todos los datos obtenidos, se ha creado un documento Excel titulado [Respuestas: El uso de las TIC](#), donde se clasifican y exponen todas las respuestas del alumnado, facilitando así el análisis de las respuestas.

### **4.4. Procedimiento**

Con la finalidad de cumplir con los objetivos generales y específicos y dar respuesta a las tres preguntas de investigación (PI), se han realizado diferentes acciones.

En primer lugar, se ha llevado a cabo la elaboración de la programación didáctica basada en el enfoque por tareas, concretamente, con la elaboración de quince WQ alojadas dentro de una Google Sites y la realización de diversas actividades gamificadas.

En segundo lugar, se ha realizado la elaboración del cuestionario, realizado a través de la aplicación Google Forms y se han recogido las respuestas del alumnado en un documento Excel, para así poder compararlas, extraer más fácilmente los resultados y poder dar respuesta a la PI1, PI2 y PI3.

En tercer lugar, para completar con más datos y evidencias a la PI1, se ha llevado a cabo el análisis de dos estudios (Conde et al., 2015; Sigalés et al., 2008).

En cuarto lugar, para responder a la PI2, se han tenido en cuenta diversas preguntas del cuestionario y se ha realizado un análisis de tres artículos de investigación (Carmona, 2012; Stockwell y Reinders, 2019; Liu et al., 2020), centrados en recabar los posibles beneficios de introducir las TIC en el proceso de E-A autónomo de lenguas.

Por último, para dar respuesta a la PI3, se han contemplado algunas preguntas del cuestionario y se han analizado otros dos artículos (Wagman, 2005; Dalmanses, 2017), que tratan sobre las WQ y la gamificación como posibles potenciadores de la autonomía del alumnado.

## 5. Diseño del estudio

Tras detallar la metodología del presente trabajo y con la finalidad de cumplir con los objetivos generales y específicos nombrados anteriormente, se ha diseñado una propuesta de programación didáctica relacionada con el proceso de E-A autónomo de lenguas, concretamente del área de Lengua Castellana y Literatura, donde se hace uso del aprendizaje basado en tareas, específicamente con la creación de diversas WQ dentro de una Google Sites (Dodge, 1997; 2001), así como con la realización de actividades gamificadas utilizando la plataforma Genially (Hamari y Koivisto, 2013).

Centrándonos en la creación de la programación didáctica, esta se aloja dentro de una Google Sites, titulada [Los redactores y las redactoras de cuarto](#) y como su nombre indica, está dirigida al alumnado de cuarto curso de Educación Primaria. Respecto a su organización, dentro de la Google Sites hay una página principal, donde se introduce y explica la estructura y temática de la Google Sites, y 15 subpáginas que corresponden a cada una de las 15 unidades didácticas. Además, para que la programación, unidades y WQ tengan sentido, el hilo conductor a seguir es que los alumnos se conviertan en los redactores y redactoras de la revista escolar del colegio, con el objetivo de realizar las diferentes tareas que se plantean en las WQ para poder llevar a cabo el producto o tarea final. Es importante destacar que el maestro en todo el proceso será una guía y apoyo para el alumnado, ya que, si necesitan más información para comprender algún contenido o realizar una actividad o tarea, les ayudará y les realizará las explicaciones oportunas. Además, al ser una propuesta de programación didáctica y no conocer el tipo de alumnado al que va dirigida, no se ha programado siguiendo una temporización específica ni las posibles adaptaciones para el alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE). Por lo tanto, se trata de una propuesta de programación didáctica genérica.

Y para llevar a cabo correctamente la programación didáctica, esta se basa en toda la legislación mencionada anteriormente, haciendo hincapié en el *Decreto 108/2017*, porque

de este se extraen los contenidos y criterios de evaluación necesarios para crear las unidades didácticas en la Comunidad Valenciana.

## 5.1. Inicio

Al abrir la página de la Google Sites, como se muestra la Figura 1, lo primero que se visualiza es la página inicial. En esta, se da la bienvenida al alumnado y se les introduce las diferentes tareas que tendrán que realizar a lo largo del curso. Además, en la parte superior de la cabecera se visualiza el logotipo y el nombre de la Google Sites: *Los redactores y las redactoras de cuarto*, y los diferentes apartados en los que se divide la página. Finalmente, en el último apartado se referencia la imagen de la cabecera, imagen con licencia para compartir gratuitamente.

**Figura 1.**

### *Página inicial de la Google Sites*



## 5.2. Unidad 1: *La conversación y las normas*

En la primera subpágina de la Google Sites se halla la WQ de la primera unidad didáctica, que tiene como objetivo que el alumnado aprenda: los tipos de comunicación y sus elementos, algunas de las lenguas que se hablan en el mundo y todas las lenguas de España, los sinónimos, los antónimos y la redacción de normas.

Al entrar, lo primero que se observa es la cabecera, como se muestra en la Figura 2, donde se encuentra el título de la unidad: *La conversación y las normas* y la tabla de contenidos

de las diferentes secciones de la WQ, permitiendo que el alumnado pueda ir directamente a la sección que desee.

**Figura 2.**  
*Cabecera unidad 1.*



A continuación, encontramos la sección de la introducción y la sección de la tarea, donde se introduce al alumnado en la temática de la WQ, que en este caso se trata de la conversación y las normas, y se les presentan las tres actividades que deben realizar antes de llegar a la tarea final, que consiste en la creación por grupos de un mural con 5 normas para la clase y otro mural con 3 normas para el colegio.

En la sección de proceso, se presenta de manera detallada el procedimiento para realizar correctamente las tres actividades y la tarea final. En primer lugar, el maestro forma los grupos. En segundo lugar, los integrantes<sup>9</sup> del grupo se reparten los roles. En tercer lugar, se detallan los pasos a seguir de la primera actividad con el fin de que realicen un cuestionario interactivo para comprobar si han adquirido los conocimientos necesarios sobre qué tipos de comunicación existen y sus elementos. En cuarto lugar, la segunda actividad tiene el objetivo de que el alumnado conozca algunas de las lenguas que se hablan en el mundo y las lenguas que se hablan en España, creando un mural sobre los contenidos aprendidos. En quinto lugar, se describen los pasos de la tercera actividad, que consiste en aprender qué son los sinónimos y antónimos a partir de los recursos seleccionados por el maestro y realizar el juego de pasapalabra conjuntamente entre toda la clase. En sexto lugar, se detallan los pasos de la tarea final, que consiste en grabar la conversación que ha tenido el grupo para decidir qué normas quieren escribir para la clase y el colegio, y redactarlas en dos murales. Siendo el mural de las normas del colegio el que se publicará en la revista escolar. Finalmente, se detalla dónde tienen que subir el contenido realizado de manera online, en este caso en la carpeta compartida del Google Drive titulada

---

<sup>9</sup> A partir de ahora se utilizará el término “integrantes” para referirse tanto al género masculino como femenino.

unidad 1 y en la subcarpeta que le corresponda a su grupo. Asimismo, las producciones que no se realicen de manera online se entregarán al docente al finalizar cada sesión.

En la sección de recursos, se disponen los diferentes recursos que el alumnado puede consultar para aprender los contenidos y realizar con éxito las tres actividades y la tarea final. En este caso, la sección está dividida en cuatro partes:

1. En la primera parte se alojan todos los recursos necesarios para realizar el cuestionario interactivo sin errores.
2. En la segunda parte se encuentran los recursos necesarios para realizar el mural de las lenguas del mundo y de España.
3. En la tercera parte se sitúan los recursos para aprender y afianzar su conocimiento sobre los sinónimos y antónimos para poder jugar al juego de pasapalabra.
4. En el último apartado se encuentra un vídeo explicativo sobre qué son las normas y cómo elaborarlas.

La Figura 3 muestra la sección de evaluación, en la que se explica cómo se va a evaluar al alumnado. Primero, cada alumno realizará una autoevaluación con el cuestionario interactivo creado en la plataforma Genially, que en este caso se trata de un trivial interactivo con seis preguntas con tres opciones de respuesta de todos los contenidos vistos en la unidad. Después, el maestro realizará una evaluación del alumnado con la técnica de observación directa y como instrumento evaluador utilizará una rúbrica con ocho ítems que puntuará en una escala de valores del uno al cuatro. Estos ítems están relacionados con los contenidos de esta unidad: la conversación, la comunicación, las lenguas, los sinónimos y antónimos, las normas, el diccionario, la responsabilidad en la realización de las tareas grupales y la participación y/o grado de implicación. Siendo el primer ítem la puntuación más baja, debido al escaso aprendizaje o ejecución y progresivamente estos aprendizajes van mejorando hasta llegar al cuarto ítem, que corresponde a la buena adquisición y ejecución de los contenidos.



**Figura 3.**  
Método de evaluación de la unidad didáctica 1.

## Evaluación

Una vez terminadas vuestras tareas, vamos a pasar a la evaluación de estas. Para ello, primero realizaréis una autoevaluación de lo que habéis aprendido con el siguiente Genially:

Y respecto a la evaluación del producto final y del trabajo individual y colectivo, utilizaré la técnica de la observación directa y el instrumento evaluador será la siguiente rúbrica.

Enlace a la rúbrica: <https://corubric.com/index.php?r=rubric%2Fregister&id=16690&k=yf94dgdjsj7kgicexmg20zgrv9mbli>

1. Conversar.			
<b>1</b> Casi no participa en la conversación y se expresa con dificultad.	<b>2</b> Participa activamente en las conversaciones, pero se expresa con dificultad.	<b>3</b> Sabe expresarse oralmente en situaciones propias de la vida escolar y algunas veces utiliza estrategias, habilidades y normas adecuadas a la situación comunicativa.	<b>4</b> Sabe expresarse oralmente en situaciones propias de la vida escolar y utiliza estrategias, habilidades y normas adecuadas a la situación comunicativa.
2. La comunicación.			
<b>1</b> Distingue los mensajes verbales y no verbales.	<b>2</b> Conoce cuáles son los componentes básicos de la comunicación y distingue los mensajes verbales y no verbales.	<b>3</b> Reconoce los componentes básicos de la comunicación en las diferentes situaciones comunicativas, además de distinguir los mensajes verbales y no verbales.	<b>4</b> Identifica y reconoce los componentes básicos de la comunicación en las diferentes situaciones comunicativas, además de distinguir y comprender los mensajes verbales y no verbales.
3. Las lenguas.			
<b>1</b> Conoce las distintas lenguas de España y del mundo.	<b>2</b> Diferencia el concepto de lengua y dialecto, además de conocer las distintas lenguas y dialectos de España y del mundo.	<b>3</b> Reconoce la realidad plurilingüe de España y del mundo.	<b>4</b> Reconoce e identifica las lenguas y dialectos de España y algunas del mundo.
4. Los sinónimos y antónimos.			
<b>1</b> Distingue entre sinónimos y antónimos.	<b>2</b> Reconoce y utiliza sinónimos y antónimos de una palabra.	<b>3</b> Comprende y valora las relaciones semánticas de sinonimia y antonimia.	<b>4</b> Comprende, explica y valora las relaciones semánticas de sinonimia y antonimia.
5. Las normas.			
<b>1</b> Reconoce qué son las normas.	<b>2</b> Reconoce y sabe redactar normas a partir de modelos dados.	<b>3</b> Produce textos de uso habitual en las tareas de aprendizaje.	<b>4</b> Produce textos de uso habitual en las tareas de aprendizaje y en las relaciones del aula: las normas.
6. El diccionario.			
<b>1</b> Conoce que son los diccionarios escolares, impresos o de versión en línea.	<b>2</b> Utiliza los diccionarios de la biblioteca del centro y los electrónicos como fuente de obtención de información.	<b>3</b> Utiliza habitualmente en diccionario en el proceso de escritura.	<b>4</b> Utiliza habitualmente en diccionario en el proceso de escritura y conoce su estructura.
7. Responsabilidad en la realización de las tareas grupales.			
<b>1</b> El grupo no ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera adecuada.	<b>2</b> El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera poco adecuada.	<b>3</b> El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera no del todo adecuada.	<b>4</b> El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera pertinente y adecuada.
8. Participación y/o grado de implicación.			
<b>1</b> Sólo unas pocas personas participan activamente.	<b>2</b> Al menos la mitad del estudiantado presenta ideas propias.	<b>3</b> Al menos el 75% del estudiantado participa activamente.	<b>4</b> Todos los miembros del equipo participan activamente y con entusiasmo.

Las secciones de la conclusión y la guía didáctica contienen un breve resumen de todos los contenidos que han aprendido los alumnos con la realización de esta WQ, y una guía didáctica con información sobre la WQ para el maestro que la quiera realizar en su aula.

Por último, la sección de créditos ofrece los enlaces a todas las fuentes y los recursos utilizados para crear la WQ.

### 5.3. Unidad 2: *La descripción*

En la segunda subpágina de la Google Sites se halla la WQ de la segunda unidad didáctica, que tiene como objetivo que el alumnado aprenda: las reglas de acentuación de las palabras, los diminutivos, los aumentativos y la redacción de una descripción.

La Figura 4, muestra la cabecera de la WQ donde se encuentra el título de la unidad: *La descripción* y la tabla de contenidos de las diferentes secciones de la WQ, permitiendo que el alumnado pueda ir directamente a la sección que quiera.

**Figura 4.**  
*Cabecera unidad 2.*



En las dos primeras secciones, introducción y tarea, se introduce al alumnado en la temática de la WQ, la descripción, y se les presentan las tres actividades que deben realizar antes de llegar a la tarea final, que consiste en la creación por grupos cooperativos y homogéneos de 4 personas, diferentes descripciones y dibujos de compañeros y compañeras de clase, con el fin de publicarlos en la revista escolar y realizar el juego de quién es quién.

En la siguiente sección, se presenta de manera detallada el proceso para realizar correctamente las tres actividades y la tarea final. En primer lugar, el maestro forma los grupos. En segundo lugar, los integrantes del grupo se reparten los roles. En tercer lugar, se detallan los pasos a seguir de la primera actividad con el fin de que el alumnado conozca las reglas de acentuación y realice un esquema explicativo de ellas. En cuarto lugar, el objetivo de la segunda actividad es que el alumnado conozca qué son los diminutivos y los aumentativos comprobando su aprendizaje mediante dos fichas interactivas. En quinto lugar, se describen los pasos de la tercera actividad, que consiste en aprender qué es y

cómo se realiza una descripción de una persona, en este caso de sus compañeros y compañeras de clase. En sexto lugar, se detallan los pasos de la tarea final, que consiste en realizar el juego del quién es quién utilizando las descripciones realizadas por el alumnado. Finalmente, se detalla dónde tienen que subir el contenido realizado de manera online, en este caso en la carpeta compartida del Google Drive titulada unidad 2 y en la subcarpeta que le corresponda a su grupo. Igualmente, las producciones que no se realicen de manera online se entregarán al docente al finalizar cada sesión.

A continuación, se encuentra la sección de recursos, donde se disponen las diferentes fuentes que el alumnado puede consultar para aprender los contenidos y realizar con éxito las tres actividades y la tarea final. En este caso, la sección está dividida en tres partes:

1. En la primera parte se alojan todos los recursos necesarios para conocer y aprender las reglas de acentuación.
2. En la segunda parte se encuentran los recursos necesarios para realizar correctamente las dos fichas interactivas.
3. En la tercera parte se disponen los recursos necesarios para aprender a elaborar una descripción.

En la sección de evaluación, como se muestra en la Figura 5, se explica cómo se va a evaluar al alumnado. Primero, cada alumno realizará una autoevaluación con el cuestionario interactivo creado en la plataforma Genially, que en este caso se trata de un puzle en el que se tiene que descubrir cuál es la imagen oculta detrás de las piezas acertando ocho preguntas relacionadas con los contenidos vistos en la unidad y dos posibilidades de respuesta. Después, el maestro realizará una evaluación del alumnado con la técnica de observación directa y como instrumento evaluador una rúbrica con cinco ítems que puntuará en una escala de valores del uno al cuatro. ítems relacionados con los contenidos de esta unidad: las reglas de acentuación, los diminutivos y los aumentativos, la descripción, la responsabilidad en la realización de las tareas grupales y la participación y/o grado de implicación. Siendo el primer ítem la puntuación más baja, debido al escaso aprendizaje o ejecución y progresivamente estos aprendizajes van mejorando hasta llegar al cuarto ítem, que corresponde a la buena adquisición y ejecución de los contenidos.

**Figura 5.**  
**Método de evaluación de la unidad didáctica 2.**

## Evaluación

Una vez terminadas vuestras tareas, vamos a pasar a la evaluación de estas. Para ello, primero realizaréis una autoevaluación de lo que habéis aprendido con el siguiente Genially:

QUIZ PUZLE UNIDAD 2 by marinamiro27 on Genially

Y respecto a la evaluación del producto final y del trabajo individual y colectivo, utilizaré la técnica de la observación directa y el instrumento evaluador será la siguiente rúbrica.

Enlace a la rúbrica: <https://corubic.com/index.php?r=rubric%2Fregister&id=16706&k=v380faul0jf9kowug8ln7gcblni7vk>

1.Las reglas de acentuación.			
1 Conoce las normas generales de acentuación.	2 Conoce y generalmente aplica las normas generales de acentuación.	3 Conoce y aplica las normas generales de acentuación.	4 Conoce y aplica las normas generales de acentuación y las utiliza con corrección en los textos escritos.
2.Los diminutivos y aumentativos.			
1 Reconoce los los diminutivos y los aumentativos.	2 Conoce qué son y cómo se forman los diminutivos y los aumentativos.	3 Comprende y explica el valor semántico de los diminutivos y los aumentativos.	4 Comprende y explica el valor semántico de los diminutivos y los aumentativos y los utiliza correctamente.
3.La descripción.			
1 Tiene interés por aprender qué es la descripción pero necesita ayuda para crear textos descriptivos de los compañeros y compañeras de clase.	2 Crea textos descriptivos muy simples de los compañeros y compañeras de clase.	3 Crea textos descriptivos de los compañeros y compañeras de clase.	4 Crea textos descriptivos de los compañeros y compañeras de clase utilizando todos los contenidos aprendidos.
4.Responsabilidad en la realización de las tareas grupales.			
1 El grupo no ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera adecuada.	2 El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera poco adecuada.	3 El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera no del todo adecuada.	4 El grupo ha utilizado todo los materiales proporcionados de manera pertinente y adecuada.
5.Participación y/o grado de implicación.			
1 Sólo unas pocas personas participan activamente.	2 Al menos la mitad del estudiantado presenta ideas propias.	3 Al menos el 75% del estudiantado participa activamente.	4 Todos los miembros del equipo participan activamente y con entusiasmo.

Seguidamente, se encuentran las secciones de la conclusión y de la guía didáctica. En la primera, se expone un breve resumen sobre todos los contenidos que han aprendido los alumnos con la realización de la WQ, y en la segunda, una guía didáctica con información sobre la WQ para el maestro que la quiera realizar en su aula.

Finalmente, en la sección de créditos se encuentran los enlaces a todas las fuentes y los recursos utilizados para crear la WQ.

## 5.4. Unidad 3: *La noticia*

En la tercera subpágina de la Google Sites se halla la WQ de la tercera unidad didáctica, que tiene como objetivo que el alumnado aprenda: las anécdotas y sus características, los diptongos, las palabras derivadas y las familias de palabras, y la redacción de una noticia.

Nada más entrar en esta subpágina, como se muestra en la Figura 6, lo primero que se observa es el título de la unidad: *La noticia* y la tabla de contenidos de las diferentes secciones de la WQ, permitiendo que el alumnado pueda ir directamente a la sección que quiera.

**Figura 6.**  
*Cabecera de la unidad 3.*



A continuación, en la sección de la introducción y la sección de la tarea, se introduce al alumnado en la temática de la WQ, en este caso la noticia, y se les presentan las cuatro actividades que deben realizar antes de llegar a la tarea final, que consiste en la creación de una noticia sobre el centro o sobre el aula, noticia que se publicará en la revista escolar del centro.

En la sección de proceso, se presenta de manera detallada el procedimiento para realizar correctamente las cuatro actividades y la tarea final. En primer lugar, el maestro forma los grupos. En segundo lugar, los integrantes del grupo se reparten los roles. En tercer lugar, se detallan los pasos a seguir de la primera actividad con el fin de conocer qué es una anécdota y contar algún ejemplo al resto del grupo. En cuarto lugar, el objetivo de la segunda actividad es que el alumnado diferencie entre el sujeto y predicado de las oraciones y realice correctamente las fichas interactivas. En quinto lugar, se describen los pasos de la tercera actividad, que consiste en aprender qué son diptongos y realizar un mural explicativo de ellos. En sexto lugar, se explica en qué consiste la cuarta actividad, aprender qué son las palabras derivadas y las familias de palabras y crear un juego con

ellas. En séptimo lugar, se detallan los pasos de la tarea final, que consiste en redactar de manera colaborativa una noticia sobre el centro o el aula, noticia que se publicará en la revista escolar. Finalmente, se detalla dónde tienen que subir el contenido realizado de manera online, en este caso en la carpeta compartida del Google Drive titulada unidad 3 y en la subcarpeta que le corresponda a su grupo. Del mismo modo, las producciones que no se realicen de manera online se entregarán al docente al finalizar cada sesión.

Seguidamente, en la sección de recursos, se encuentran los diferentes medios para que el alumnado realice las cuatro actividades y la tarea final. En este caso, la sección está dividida en cuatro partes:

1. En la primera parte se alojan todos los recursos necesarios para conocer qué son las anécdotas.
2. En la segunda parte se encuentran los recursos necesarios para aprender las diferencias entre el sujeto y predicado de una oración y las fichas interactivas.
3. En la tercera parte, están los recursos para poder realizar el mural explicativo de los diptongos.
4. En la cuarta parte se localizan los recursos necesarios para conocer qué son las palabras derivadas y las familias de palabras.
5. En el último apartado se disponen dos vídeos explicativos y una ficha interactiva sobre qué es una noticia y cómo elaborarlas.

La Figura 7, nos presenta la sección de evaluación, que es la encargada de explicar cómo se va a evaluar al alumnado. Primero, cada alumno realizará una autoevaluación con el cuestionario interactivo creado en la plataforma Genially, que en este caso está inspirado en los juguetes Legos y consta de cinco preguntas con cuatro opciones de respuesta. Después, el maestro realizará una evaluación del alumnado con la técnica de observación directa y como instrumento evaluador una rúbrica con ocho ítems que puntuará en una escala de valores del uno al cuatro. Ítems relacionados con los contenidos de esta unidad: la anécdota, el sujeto y el predicado, las palabras derivadas, los sinónimos, los antónimos y las familias de palabras, el diptongo, la noticia, la responsabilidad en la realización de las tareas grupales y la participación y/o grado de implicación. Siendo el primer ítem la puntuación más baja, debido al escaso aprendizaje o ejecución y progresivamente estos aprendizajes van mejorando hasta llegar al cuarto ítem, que corresponde a la buena adquisición y ejecución de los contenidos.

**Figura 7.**  
Método de evaluación de la unidad didáctica 3.

## ★ Evaluación

Una vez terminadas vuestras tareas, vamos a pasar a la evaluación de estas. Para ello, primero realizaréis una autoevaluación de lo que habéis aprendido con el siguiente Genially:



Y respecto a la evaluación del producto final y del trabajo individual y colectivo, utilizaré la técnica de la observación directa y el instrumento evaluador será la siguiente rúbrica.

Enlace a la rúbrica: <https://corubric.com/index.php?r=rubric%2Fregister&id=16728&k=2k4jliirokja2omg47m4tkoybgjlf3>

1.La anécdota.			
<b>1</b> Comprende el sentido de la anécdota de manera oral y escrita.	<b>2</b> Comprende el sentido y las características de la anécdota de manera oral y escrita.	<b>3</b> Comprende el sentido y las características de la anécdota de manera oral y escrita. Produce y presenta anécdotas de manera oral y escrita.	<b>4</b> Comprende el sentido y las características de la anécdota de manera oral y escrita, además de reconocer las ideas principales. Y produce y presenta anécdotas de manera oral y escrita.
2.El sujeto y el predicado.			
<b>1</b> Comprende los elementos de la oración, sujeto y predicado.	<b>2</b> Reconoce los elementos de la oración, sujeto y predicado.	<b>3</b> Reconoce e identifica los elementos de la oración, sujeto y predicado.	<b>4</b> Reconoce e identifica los elementos de la oración, sujeto y predicado, y su relación.
3.Las palabras derivadas.			
<b>1</b> Comprende qué es una palabra simple y sus derivadas.	<b>2</b> Comprende las relaciones semánticas que se establecen entre una palabra simple y sus derivadas.	<b>3</b> Comprende y explica las relaciones semánticas que se establecen entre una palabra simple y sus derivadas.	<b>4</b> Comprende, explica y valora las relaciones semánticas que se establecen entre una palabra simple y sus derivadas.
4.Los sinónimos, antónimos y las familias de palabras.			
<b>1</b> Distingue entre sinónimos y antónimos. Identifica palabras de la misma familia.	<b>2</b> Reconoce y utiliza sinónimos y antónimos de una palabra. Identifica palabras de la misma familia.	<b>3</b> Comprende y valora las relaciones semánticas de sinonimia y antonimia. Identifica palabras de la misma familia.	<b>4</b> Comprende, explica y valora las relaciones semánticas de sinonimia y antonimia. Identifica palabras de la misma familia.
5.El diptongo.			
<b>1</b> Conoce las normas de formación de los diptongos.	<b>2</b> Conoce las normas de formación de los diptongos y alguna vez los utiliza y escribe correctamente.	<b>3</b> Conoce las normas de formación de los diptongos y normalmente los utiliza y escribe correctamente.	<b>4</b> Conoce las normas de formación de los diptongos y los utiliza y escribe correctamente.
6.La noticia.			
<b>1</b> Conoce las características de la noticia.	<b>2</b> Conoce las características de la noticia y produce con ayuda textos informáticos y periodísticos a partir de modelos dados.	<b>3</b> Conoce las características de la noticia en oposición a otras tipologías textuales y produce con ayuda textos informáticos y periodísticos a partir de modelos dados.	<b>4</b> Conoce las características de la noticia en oposición a otras tipologías textuales y produce textos informáticos y periodísticos a partir de modelos dados.
7.Responsabilidad en la realización de las tareas grupales.			
<b>1</b> El grupo no ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera adecuada.	<b>2</b> El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera poco adecuada.	<b>3</b> El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera no del todo adecuada.	<b>4</b> El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera pertinente y adecuada.
8.Participación y/o grado de implicación.			
<b>1</b> Sólo unas pocas personas participan activamente.	<b>2</b> Al menos la mitad del estudiantado presenta ideas propias.	<b>3</b> Al menos el 75% del estudiantado participa activamente.	<b>4</b> Todos los miembros del equipo participan activamente y con entusiasmo.

Las secciones de conclusión y guía didáctica contienen un breve resumen con los contenidos aprendidos con la realización de la WQ, y una guía didáctica con información de la WQ para el maestro que la quiera realizar.

En último lugar, se sitúa la sección de los créditos, sección donde se encuentran los enlaces de todas las fuentes y los recursos utilizados para crear la WQ.

### 5.5. Unidad 4: *La receta*

En la cuarta subpágina de la Google Sites se halla la WQ de la cuarta unidad didáctica, que tiene como objetivo que el alumnado aprenda: los sustantivos, los hiatos, los prefijos y la redacción de una receta.

Una vez dentro de esta subpágina, lo primero que observa el alumnado es la cabecera de la WQ, como se muestra en la Figura 8, donde se expone el título de la unidad: *La receta* y la tabla de contenidos de las diferentes secciones de la WQ, permitiendo que el alumnado pueda ir directamente a la sección que seleccione.

**Figura 8.**  
*Cabecera de la unidad 4.*



A continuación, en la sección de la introducción y la sección de la tarea, se introduce al alumnado en la temática de la WQ, en este caso la de la redacción y producción de recetas, y se les presenta las tres actividades que deben realizar antes de llegar a la tarea final, que consiste en la realización de un taller de cocina y la creación y publicación de recetas en la revista escolar.

En la sección de proceso, se presenta de manera detallada el procedimiento para realizar correctamente las tres actividades y la tarea final. En primer lugar, el maestro forma los grupos. En segundo lugar, los integrantes del grupo se reparten los roles. En tercer lugar, se detallan los pasos a seguir de la primera actividad con el fin de que realicen una ficha interactiva para comprobar si han adquirido los conocimientos necesarios sobre los sustantivos, sus clases y el género y número de estos. En cuarto lugar, el objetivo de la segunda actividad es que el alumnado conozca qué son los hiatos y complete en mural de



los diptongos con la información de los hiatos. En quinto lugar, se describen los pasos de la tercera actividad, que consiste en aprender qué son los prefijos, cómo se forman y qué significan con la finalidad de realizar un cuestionario interactivo para comprobar si lo han entendido. En sexto lugar, se detallan los pasos de la tarea final, que consiste en que cada alumno y alumna escriba una receta y realizar un taller de cocina en el que se utilicen algunas de estas recetas, además estas recetas se publicarán en la revista escolar. Finalmente, se detalla dónde tienen que subir el contenido realizado de manera online, en este caso en la carpeta compartida del Google Drive titulada unidad 4 y en la subcarpeta que le corresponda a su grupo. Asimismo, las producciones que no se realicen de manera online se entregarán al docente al finalizar cada sesión.

En la sección de recursos, se disponen las diferentes fuentes que el alumnado puede consultar para aprender los contenidos y realizar con éxito las tres actividades y la tarea final. En este caso, la sección está dividida en cuatro partes:

1. En la primera parte están alojados todos los recursos necesarios para realizar la ficha interactiva sin errores.
2. En la segunda parte se encuentran los recursos necesarios para completar el mural de los diptongos y hiatos.
3. En la tercera parte están los recursos para poder realizar el cuestionario interactivo sin errores y comprender todo el contenido.
4. En el último apartado se encuentra un vídeo explicativo sobre qué es una receta y cómo redactarla.

En la sección de evaluación, como se muestra en la Figura 9, se explica cómo se va a evaluar al alumnado. Primero, cada alumno realizará una autoevaluación con el cuestionario interactivo creado en la plataforma Genially, que en este caso se trata de un cuestionario que consiste en hacer llegar a un crucero a su destino gracias a los aciertos de diez preguntas relacionadas con los contenidos vistos en la unidad. Después, el maestro realizará una evaluación del alumnado con la técnica de observación directa y como instrumento evaluador una rúbrica con siete ítems que puntuará en una escala de valores del uno al cuatro. Ítems relacionados con los contenidos de esta unidad: el nombre y sus clases, el género y el número, el hiato, el prefijo, la receta de cocina, la responsabilidad en la realización de las tareas grupales y la participación y/o grado de implicación. Siendo el primer ítem la puntuación más baja, debido al escaso aprendizaje o ejecución y


progresivamente estos aprendizajes van mejorando hasta llegar al cuarto ítem, que corresponde a la buena adquisición y ejecución de los contenidos.

**Figura 9.**

*Método de evaluación de la unidad didáctica 4.*

## Evaluación

Una vez terminadas vuestras tareas, vamos a pasar a la evaluación de estas. Para ello, primero realizaréis una autoevaluación de lo que habéis aprendido con el siguiente Genially:



QUIZ UNIDAD 4 by marinamiro27 on Genially

Y respecto a la evaluación del producto final y del trabajo individual y colectivo, utilizaré la técnica de la observación directa y el instrumento evaluador será la siguiente rúbrica.

Enlace a la rúbrica: <https://corubric.com/index.php?r=rubric%2Fregister&id=16739&k=0ivk5gm5xsbxujbn0addskp6vizmrjy>

1.El nombre y sus clases.			
1 Conocer qué son los nombres y sus clases.	2 Reconoce los nombres y sus clases en los textos escritos.	3 Reconoce con alguna dificultad, tanto en los textos escritos como orales, los nombres y sus clases.	4 Reconoce, tanto en los textos escritos como orales, los nombres y sus clases.
2.El género y el número.			
1 Reconoce qué es el género y número, pero no reconoce su concordancia.	2 Reconoce la concordancia de género y número.	3 Reconoce la concordancia de género y número y los utiliza correctamente en la mayoría de ocasiones.	4 Reconoce la concordancia de género y número y los utiliza correctamente.
3.El hiato.			
1 Conoce las normas de formación de los hiatos.	2 Conoce las normas de formación de los hiatos y los diferencia de los diptongos.	3 Conoce las normas de formación de los hiatos, casi siempre los escribe correctamente en los textos escritos y los diferencia de los diptongos.	4 Conoce las normas de formación de los hiatos, los escribe correctamente en los textos escritos y los diferencia de los diptongos.
4.El prefijo.			
1 Comprende las relaciones semánticas que se establecen al añadir un prefijo a una palabra.	2 Comprende las relaciones semánticas que se establecen al añadir un prefijo a una palabra. Conoce la función de algunos prefijos.	3 Comprende y valora las relaciones semánticas que se establecen al añadir un prefijo a una palabra. Conoce la función de algunos prefijos.	4 Comprende, explica y valora las relaciones semánticas que se establecen al añadir un prefijo a una palabra. Conoce la función de algunos prefijos.
5.La receta de cocina.			
1 Crea y produce textos instructivos sencillos con ayuda.	2 Conoce el sentido y orden lógico de los textos instructivos. Crea y produce textos instructivos sencillos con ayuda.	3 Comprende el sentido y orden lógico de los textos instructivos. Crea y produce textos instructivos sencillos con ayuda.	4 Comprende el sentido y orden lógico de los textos instructivos. Crea y produce textos instructivos sencillos cercanos a sus gustos e intereses.
6.Responsabilidad en la realización de las tareas grupales.			
1 El grupo no ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera adecuada.	2 El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera poco adecuada.	3 El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera no del todo adecuada.	4 El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera pertinente y adecuada.
7.Participación y/o grado de implicación.			
1 Sólo unas pocas personas participan activamente.	2 Al menos la mitad del estudiantado presenta ideas propias.	3 Al menos el 75% del estudiantado participa activamente.	4 Todos los miembros del equipo participan activamente y con entusiasmo.

Seguidamente, se encuentran las secciones de conclusión y de la guía didáctica. En la primera, se expone un breve resumen sobre todos los contenidos que han aprendido los

alumnos con la realización de la WQ, y en la segunda, se encuentra una guía didáctica con información de la WQ para el maestro que la quiera realizar.

Finalmente, en los créditos se encuentran los enlaces de todas las fuentes y los recursos utilizados para crear la WQ.

## 5.6. Unidad 5: *El diario personal*

En la quinta subpágina de la Google Sites se halla la WQ de la primera unidad didáctica, que tiene como objetivo que el alumnado aprenda: los determinantes artículos y demostrativos, los sufijos, los adjetivos que se escriben con *v* y la redacción de un diario.

La Figura 10, muestra la cabecera de la WQ donde se encuentra el título de la unidad: *El diario personal* y la tabla de contenidos de las diferentes secciones de la WQ, permitiendo que el alumnado pueda ir directamente a la sección que quiera.

**Figura 10.**  
*Cabecera unidad 5.*



En las dos primeras secciones, introducción y tarea, se introduce al alumnado en la temática de la WQ, en este caso en la producción de un diario personal, y se les presentan las tres actividades que deben realizar antes de llegar a la tarea final, que consiste en redactar un ejemplo de diario personal sobre la excursión realizada al Bioparc, redacciones que se publicarán en la revista escolar.

En la sección de proceso, se presenta de manera detallada el procedimiento para realizar correctamente las tres actividades y la tarea final. En primer lugar, el maestro forma los grupos. En segundo lugar, los integrantes del grupo se reparten los roles. En tercer lugar, se detallan los pasos a seguir de la primera actividad, con el fin de que realicen un cuestionario interactivo para comprobar si han adquirido los conocimientos necesarios

sobre los determinantes, los artículos y los demostrativos. En cuarto lugar, el objetivo de la segunda actividad es que el alumnado conozca qué son los sufijos y aprenda a distinguirlos de los prefijos, con el fin de realizar un mural explicativo. En quinto lugar, se describen los pasos de la tercera actividad, que consiste en aprender qué adjetivos se escriben con *v* con el objetivo de realizar un cuestionario interactivo para comprobar el aprendizaje realizado. En sexto lugar, se detallan los pasos de la tarea final, que consiste en redactar un ejemplo de diario de la excursión al Bioparc, redacciones que se publicarán en la revista escolar. Finalmente, se detalla dónde tienen que subir el contenido realizado de manera online, en este caso en la carpeta compartida del Google Drive titulada unidad 5 y en la subcarpeta que le corresponda a su grupo. Igualmente, las producciones que no se realicen de manera online se entregarán al docente al finalizar cada sesión.

A continuación, se encuentra la sección de recursos, donde se disponen las diferentes fuentes que el alumnado puede consultar para aprender los contenidos y realizar con éxito las tres actividades y la tarea final. En este caso, la sección está dividida en cuatro partes:

1. En la primera parte, están alojados todos los recursos necesarios para realizar el cuestionario interactivo sin errores.
2. En la segunda parte, se encuentran los recursos necesarios para realizar el mural explicativo de los sufijos.
3. En la tercera parte, están los recursos para aprender los adjetivos que se escriben con *v* y realizar correctamente el cuestionario interactivo.
4. En el último apartado, se encuentra un vídeo explicativo sobre qué es un diario personal y cómo redactarlo.

La Figura 11 muestra la sección de evaluación, en la que se explica cómo se va a evaluar al alumnado. Primero, cada alumno realizará una autoevaluación con el cuestionario interactivo creado en la plataforma Genially, que en este caso se trata de un videojuego de marcianos en el que respondiendo correctamente cinco cuestiones de tres opciones se consigue vencer a todos los marcianos. Después, el maestro realizará una evaluación del alumnado con la técnica de observación directa y como instrumento evaluador una rúbrica con seis ítems que puntuará en una escala de valores del uno al cuatro. Ítems relacionados con los contenidos de esta unidad: los determinantes artículos y demostrativos, el sufijo, los adjetivos con *v*, el diario personal, la responsabilidad en la realización de las tareas grupales y la participación y/o grado de implicación. Siendo el primer ítem la puntuación más baja,

debido al escaso aprendizaje o ejecución y progresivamente estos aprendizajes van mejorando hasta llegar al cuarto ítem, que corresponde a la buena adquisición y ejecución de los contenidos.

**Figura 11.**  
*Método de evaluación de la unidad didáctica 5.*

★ Evaluación

Una vez terminadas vuestras tareas, vamos a pasar a la evaluación de estas. Para ello, primero realizaréis una autoevaluación de lo que habéis aprendido con el siguiente Genially:



QUIZ UNIDAD 5 MARCIANITOS by marinamiro27 on Genially

Y respecto a la evaluación del producto final y del trabajo individual y colectivo, utilizaré la técnica de la observación directa y el instrumento evaluador será la siguiente rúbrica.

Enlace a la rúbrica: <https://corubric.com/index.php?r=rubric%2Fregister&id=17768&k=vknostrxb6watnxp2p9pelrvtnbd7>

1.Los determinantes artículos y demostrativos			
<b>1</b> Reconoce en los textos escritos como orales los determinantes artículos y demostrativos.	<b>2</b> Reconoce, tanto en los textos escritos como orales, los determinantes artículos y demostrativos.	<b>3</b> Reconoce en los textos escritos los determinantes artículos y demostrativos como categoría gramatical e indica su clase.	<b>4</b> Reconoce, tanto en los textos escritos como orales, los determinantes artículos y demostrativos como categoría gramatical e indica su clase.
2.El sufijo			
<b>1</b> Distingue en las palabras el sufijo.	<b>2</b> Distingue en las palabras el sufijo y las agrupa según su sentido.	<b>3</b> Distingue en las palabras el sufijo y las agrupa según su sentido. En la mayoría de ocasiones forma correctamente palabras derivadas con los sufijos -oso, -ivo y -able	<b>4</b> Distingue en las palabras el sufijo y las agrupa según su sentido. Forma palabras derivadas con los sufijos -oso, -ivo y -able.
3.Los adjetivos con v			
<b>1</b> Conoce, con ayuda de ejemplos, las normas ortográficas de los adjetivos terminados en -ave, -avo/a, -eve, -evo/a e -ivo/a.	<b>2</b> Conoce las normas ortográficas de los adjetivos terminados en -ave, -avo/a, -eve, -evo/a e -ivo/a.	<b>3</b> Conoce y aplica la mayoría de veces las normas ortográficas de los adjetivos terminados en -ave, -avo/a, -eve, -evo/a e -ivo/a.	<b>4</b> Conoce y aplica las normas ortográficas de los adjetivos terminados en -ave, -avo/a, -eve, -evo/a e -ivo/a.
4.El diario personal			
<b>1</b> Compone diarios en los que se incluyen descripciones de personas.	<b>2</b> Compone diarios en los que se incluyen descripciones de personas y lugares.	<b>3</b> Compone diarios en los que se incluyen descripciones de personas, lugares y de ambientes con ayuda de diferentes recursos.	<b>4</b> Compone diarios en los que se incluyen descripciones de personas, lugares y de ambientes.
5.Responsabilidad en la realización de las tareas grupales.			
<b>1</b> El grupo no ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera adecuada.	<b>2</b> El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera poco adecuada.	<b>3</b> El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera no del todo adecuada.	<b>4</b> El grupo ha utilizado todo los materiales proporcionados de manera pertinente y adecuada.
6.Participación y/o grado de implicación.			
<b>1</b> Sólo unas pocas personas participan activamente.	<b>2</b> Al menos la mitad del estudiantado presenta ideas propias.	<b>3</b> Al menos el 75% del estudiantado participa activamente.	<b>4</b> Todos los miembros del equipo participan activamente y con entusiasmo.

Acto seguido, se encuentran las secciones de conclusión y de la guía didáctica, que contienen un breve resumen sobre todos los contenidos que han aprendido los alumnos

con la realización de la WQ, y una guía didáctica con información de la WQ para el maestro que la quiera realizar.

Por último, la sección de créditos ofrece los enlaces de todas las fuentes y los recursos utilizados para crear la WQ.

### 5.7. Unidad 6: *La poesía*

En la sexta subpágina de la Google Sites se halla la WQ de la sexta unidad didáctica, que tiene como objetivo que el alumnado aprenda: los determinantes posesivos y numerales, la formación de palabras compuestas, las palabras que se escriben con *b*, y la redacción de un poema.

Nada más entrar en esta subpágina, como se expone en la Figura 12, se encuentra la sección de la cabecera, donde se exponen el título de la unidad: *La poesía* y la tabla de contenidos de las diferentes secciones de la WQ, permitiendo que el alumnado pueda ir directamente a la sección que desee.

**Figura 12.**  
*Cabecera de la unidad 6.*



A continuación, se encuentran las secciones de la introducción y de la tarea, donde se introduce al alumnado en la temática de la WQ, en este caso la poesía, y se les presentan las tres actividades que deben realizar antes de llegar a la tarea final, que consiste en la crear grupalmente una poesía para la revista escolar.

En la sección de proceso, se presenta de manera detallada el procedimiento para realizar correctamente las tres actividades y la tarea final. En primer lugar, el maestro forma los grupos. En segundo lugar, los integrantes del grupo se reparten los roles. En tercer lugar, se detallan los pasos a seguir de la primera actividad con el fin de que realicen un mural

explicativo de los determinantes posesivos y numerales. En cuarto lugar, el objetivo de la segunda actividad es que el alumnado conozca cómo se forman las palabras compuestas para poder jugar al dominó de las palabras compuestas. En quinto lugar, se describen los pasos de la tercera actividad que consiste en aprender qué palabras se escriben con *b* y poder realizar una actividad grupal con ejemplos de estas palabras. En sexto lugar, se detallan los pasos de la tarea final, que consiste en escribir una poesía para que sea publicada en la revista escolar. Finalmente, se detalla dónde tienen que subir el contenido realizado de manera online, en este caso en la carpeta compartida del Google Drive titulada unidad 6 y en la subcarpeta que le corresponda a su grupo. Del mismo modo, las producciones que no se realicen de manera online se entregarán al docente al finalizar cada sesión.

En la sección de recursos, se disponen las diferentes fuentes que el alumnado puede consultar para aprender los contenidos y realizar con éxito las tres actividades y la tarea final. En este caso, la sección está dividida en cuatro partes:

1. En la primera parte se alojan todos los recursos necesarios para realizar el mural explicativo.
2. En la segunda parte se encuentran los recursos necesarios para poder jugar al dominó de las palabras compuestas.
3. En la tercera parte se localizan los recursos para aprender qué palabras se escriben con *b* y realizar una tarea grupal.
4. En el último apartado, se disponen diversos vídeos explicativos sobre la poesía y cómo escribir poesías.

En la sección de evaluación, como se muestra en la Figura 13, se explica cómo se va a evaluar al alumnado. Primero, cada alumno realizará una autoevaluación con el cuestionario interactivo creado en la plataforma Genially, que en este caso se trata de una actividad para clasificar contenidos según su clase. Después, el maestro realizará una evaluación del alumnado con la técnica de observación directa y como instrumento evaluador una rúbrica con seis ítems que puntuará en una escala de valores del uno al cuatro. Ítems relacionados con los contenidos de esta unidad: los determinantes posesivos y numerales, las palabras compuestas, las palabras con *b*, la poesía, la responsabilidad en la realización de las tareas grupales y la participación y/o grado de implicación. Siendo el primer ítem la puntuación más baja, debido al escaso aprendizaje o ejecución y

progresivamente estos aprendizajes van mejorando hasta llegar al cuarto ítem, que corresponde a la buena adquisición y ejecución de los contenidos.

**Figura 13.**  
Método de evaluación de la unidad didáctica 6.

## Evaluación

Una vez terminadas vuestras tareas, vamos a pasar a la evaluación de estas. Para ello, primero realizaréis una autoevaluación de lo que habéis aprendido con el siguiente Genially:

CONJUNTO CORRECTO by marinamiro27 on Genially

Y respecto a la evaluación del producto final y del trabajo individual y colectivo, utilizaré la técnica de la observación directa y el instrumento evaluador será la siguiente rúbrica.

Enlace a la rúbrica: <https://corubic.com/index.php?r=rubric%2Fregister&id=17789&k=var6obd8iiq9y14qfab1mut3zviffe>

1.Los determinantes posesivos y numerales.			
<b>1</b> Reconoce en los textos escritos como orales los determinantes posesivos y numerales.	<b>2</b> Reconoce, tanto en los textos escritos como orales, los determinantes posesivos y numerales.	<b>3</b> Reconoce en los textos escritos los determinantes posesivos y numerales como categoría gramatical e indica su clase.	<b>4</b> Reconoce, tanto en los textos escritos como orales, los determinantes posesivos y numerales como categoría gramatical e indica su clase.
2.Las palabras compuestas			
<b>1</b> Distingue entre palabras simples y compuestas.	<b>2</b> Distingue entre palabras simples y compuestas y forma con ayuda palabras compuestas a partir de dos simples.	<b>3</b> Distingue entre palabras simples y compuestas y forma palabras compuestas a partir de dos simples.	<b>4</b> Distingue entre palabras simples y compuestas, forma palabras compuestas a partir de dos simples y las escribe correctamente.
3.Las palabras con b			
<b>1</b> Conoce con ayuda de recursos la norma ortográfica de las palabras que empiezan por bu-, bur- y bus-, de los verbos que terminan en -aba, -abas... y de los verbos terminados en -bir y -buir.	<b>2</b> Conoce la norma ortográfica de las palabras que empiezan por bu-, bur- y bus-, de los verbos que terminan en -aba, -abas... y de los verbos terminados en -bir y -buir.	<b>3</b> Conoce y aplica la norma ortográfica de las palabras que empiezan por bu-, bur- y bus-, de los verbos que terminan en -aba, -abas... y de los verbos terminados en -bir y -buir.	<b>4</b> Conoce y aplica correctamente la norma ortográfica de las palabras que empiezan por bu-, bur- y bus-, de los verbos que terminan en -aba, -abas... y de los verbos terminados en -bir y -buir.
4.La poesía			
<b>1</b> Compone poemas breves siguiendo la rima.	<b>2</b> Compone poemas breves con ayuda y utilizando el ritmo y la rima.	<b>3</b> Compone poemas breves, utilizando el ritmo y la rima y siguiendo modelos de referencia.	<b>4</b> Compone poemas, utilizando el ritmo y la rima y siguiendo modelos de referencia.
5.Responsabilidad en la realización de las tareas grupales.			
<b>1</b> El grupo no ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera adecuada.	<b>2</b> El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera poco adecuada.	<b>3</b> El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera no del todo adecuada.	<b>4</b> El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera pertinente y adecuada.
6.Participación y/o grado de implicación.			
<b>1</b> Sólo unas pocas personas participan activamente.	<b>2</b> Al menos la mitad del estudiantado presenta ideas propias.	<b>3</b> Al menos el 75% del estudiantado participa activamente.	<b>4</b> Todos los miembros del equipo participan activamente y con entusiasmo.



Las secciones de conclusión y de la guía didáctica contienen un breve resumen sobre todos los contenidos que han aprendido los alumnos con la realización de la WQ, y una guía didáctica con información de la WQ para el maestro que la quiera realizar.

Finalmente, en la sección de créditos se encuentran los enlaces de todas las fuentes y los recursos utilizados para crear la WQ.

## 5.8. Unidad 7: *El anuncio*

En la séptima subpágina de la Google Sites se halla la WQ de la primera unidad didáctica, que tiene como objetivo que el alumnado aprenda: los adjetivos, los campos semánticos, las palabras con *g* y *j*, y la creación de un anuncio.

Una vez dentro de esta subpágina, lo primero que observa el alumnado es la cabecera de la WQ, como se muestra en la Figura 14, donde se expone el título de la unidad: El anuncio y la tabla de contenidos de las diferentes secciones de la WQ, permitiendo que el alumnado pueda ir directamente a la sección que seleccione.

**Figura 14.**  
*Cabecera de la unidad 7.*



En las dos primeras secciones, introducción y tarea, se introduce al alumnado en la temática de la WQ, en este caso el anuncio, y se les presentan las tres actividades que deben realizar antes de llegar a la tarea final, que consiste en la creación por grupos de un anuncio para publicitar su puesto en la feria escolar. Y los diferentes anuncios se publicarán en la revista escolar.

En la sección de proceso, se presenta de manera detallada el procedimiento para realizar correctamente las tres actividades y la tarea final. En primer lugar, el maestro forma los grupos. En segundo lugar, los integrantes del grupo se reparten los roles. En tercer lugar,

se detallan los pasos a seguir de la primera actividad con el fin de que realicen un cuestionario interactivo para comprobar si han adquirido los conocimientos necesarios sobre los adjetivos y sus grados. En cuarto lugar, el objetivo de la segunda actividad es que el alumnado conozca qué es un campo semántico y realice un mural explicativo con lo aprendido. En quinto lugar, se describen los pasos de la tercera actividad, que consiste en aprender las palabras que se escribe con *g* y *j*, y realizar un cuestionario interactivo. En sexto lugar, se detallan los pasos de la tarea final, que consiste en crear un anuncio publicitario para la feria científica del colegio y anunciar que experimento va a realizar cada grupo, anuncios que se publicarán en la revista escolar. Finalmente, se detalla dónde tienen que subir el contenido realizado de manera online, en este caso en la carpeta compartida del Google Drive titulada unidad 7 y en la subcarpeta que le corresponda a su grupo. De igual manera, las producciones que no se realicen de manera online se entregarán al docente al finalizar cada sesión.

Seguidamente, se encuentra la sección de recursos, donde se disponen los diferentes recursos que el alumnado puede utilizar para aprender los contenidos de la unidad y realizar con éxito las actividades y la tarea final. En este caso, la sección está dividida en cuatro partes:

1. En la primera parte se alojan todos los recursos necesarios para realizar el cuestionario interactivo sin errores.
2. En la segunda parte, se encuentran los recursos necesarios para realizar el mural de los campos semánticos.
3. En la tercera parte, se disponen los recursos para realizar el cuestionario interactivo de la *g* y la *j*.
4. En el último apartado, se localizan diversos vídeos explicativos sobre qué son los anuncios y cómo realizar uno.

La Figura 15, nos presenta la sección de la evaluación, que es la encargada de explicar cómo se va a evaluar al alumnado. Primero, cada alumno realizará una autoevaluación con el cuestionario interactivo creado en la plataforma Genially, que en este caso se trata de acertar las diez preguntas para que los nadadores lleguen a la meta. Después, el maestro realizará una evaluación del alumnado con la técnica de observación directa y como instrumento evaluador una rúbrica con seis ítems que puntuará en una escala de valores del uno al cuatro. Ítems relacionados con los contenidos de esta unidad: los adjetivos y sus

grados, los campos semánticos, las palabras con b, el anuncio, la responsabilidad en la realización de las tareas grupales y la participación y/o grado de implicación. Estando el primer indicador de cada ítem relacionado con la puntuación más baja, debido al escaso aprendizaje o ejecución y progresivamente estos aprendizajes van mejorando hasta llegar al cuarto indicador, que corresponde a la buena adquisición y ejecución de los contenidos.

**Figura 15.**  
*Método de evaluación de la unidad didáctica 7.*

## Evaluación

Una vez terminadas vuestras tareas, vamos a pasar a la evaluación de estas. Para ello, primero realizaréis una autoevaluación de lo que habéis aprendido con el siguiente Genially:



QUIZ NATACIÓN UNIDAD 7 by marinamiro27 on Genially

Y respecto a la evaluación del producto final y del trabajo individual y colectivo, utilizaré la técnica de la observación directa y el instrumento evaluador será la siguiente rúbrica.

Enlace a la rúbrica: <https://corubric.com/index.php?r=rubric%2Fregister&id=17839&k=tsl78qmps6y29yh45eohbt9nts1mhe>

1.Los adjetivos y sus grados			
<b>1</b> Reconoce los adjetivos como categoría gramatical. Además, identifica el grado de los adjetivos tanto de manera escrita.	<b>2</b> Reconoce los adjetivos como categoría gramatical y los utiliza en contextos significativos. Además, identifica el grado de los adjetivos tanto de manera escrita.	<b>3</b> Reconoce los adjetivos como categoría gramatical y los utiliza en contextos significativos. Además, normalmente identifica el grado de los adjetivos tanto de manera oral como escrita.	<b>4</b> Reconoce los adjetivos como categoría gramatical y los utiliza en contextos significativos. Además, identifica el grado de los adjetivos tanto de manera oral como escrita.
2.Los campos semánticos			
<b>1</b> Clasifica con ayuda las palabras del mismo campo semántico.	<b>2</b> Clasifica palabras del mismo campo semántico.	<b>3</b> Clasifica palabras del mismo campo semántico y algunas veces las utiliza como enriquecimiento de vocabulario.	<b>4</b> Clasifica palabras del mismo campo semántico y las utiliza como enriquecimiento de vocabulario.
3.Las palabras con b			
<b>1</b> Conoce con ayuda de recursos la norma ortográfica de los verbos que terminan por -ger y -gir, de las palabras que empiezan en geo- y gest- y de las palabras que terminan en -aje, -eje, -jero/a y -jería.	<b>2</b> Conoce la norma ortográfica de los verbos que terminan por -ger y -gir, de las palabras que empiezan en geo- y gest- y de las palabras que terminan en -aje, -eje, -jero/a y -jería.	<b>3</b> Conoce y aplica la norma ortográfica de los verbos que terminan por -ger y -gir, de las palabras que empiezan en geo- y gest- y de las palabras que terminan en -aje, -eje, -jero/a y -jería.	<b>4</b> Conoce y aplica correctamente la norma ortográfica de los verbos que terminan por -ger y -gir, de las palabras que empiezan en geo- y gest- y de las palabras que terminan en -aje, -eje, -jero/a y -jería.
4.El anuncio			
<b>1</b> Reconoce los anuncios publicitarios	<b>2</b> Produce anuncios publicitarios a partir de modelos dados y con ayuda.	<b>3</b> Produce anuncios publicitarios a partir de modelos dados.	<b>4</b> Produce anuncios publicitarios.
5.Responsabilidad en la realización de las tareas grupales.			
<b>1</b> El grupo no ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera adecuada.	<b>2</b> El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera poco adecuada.	<b>3</b> El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera no del todo adecuada.	<b>4</b> El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera pertinente y adecuada.
6.Participación y/o grado de implicación.			
<b>1</b> Sólo unas pocas personas participan activamente.	<b>2</b> Al menos la mitad del estudiantado presenta ideas propias.	<b>3</b> Al menos el 75% del estudiantado participa activamente.	<b>4</b> Todos los miembros del equipo participan activamente y con entusiasmo.

A continuación, se encuentran las secciones de conclusión y de la guía didáctica, que contienen un breve resumen sobre todos los contenidos que han aprendido los alumnos con la realización de la WQ, y una guía didáctica con información de la WQ para el maestro que la quiera realizar.

En último lugar, se sitúa la sección de los créditos, sección donde se encuentran los enlaces de todas las fuentes y los recursos utilizados para crear la WQ.

## 5.9. Unidad 8: *La entrevista*

En la octava subpágina de la Google Sites se halla la WQ de la octava unidad didáctica, que tiene como objetivo que el alumnado aprenda: los pronombres personales, las palabras polisémicas, las palabras con *h* y *x*, y la redacción de una entrevista.

Al entrar, lo primero que se observa es la cabecera, como se muestra en la Figura 16, donde se encuentra el título de la unidad: *La entrevista* y la tabla de contenidos de las diferentes secciones de la WQ, permitiendo que el alumnado pueda ir directamente a la sección que seleccione.

**Figura 16.**  
*Cabecera de la unidad 8.*



A continuación, en la sección de la introducción y la sección de la tarea, se introduce al alumnado en la temática de la WQ, en este caso a la entrevista, y se les presentan las tres actividades que deben realizar antes de llegar a la tarea final, que consiste en la creación de una entrevista para el alcalde de la ciudad y publicar la entrevista con sus respuestas en la revista escolar.

En la sección del proceso, se presenta de manera detallada el procedimiento para realizar correctamente las tres actividades y la tarea final. En primer lugar, el maestro forma los grupos. En segundo lugar, los integrantes del grupo se reparten los roles. En tercer lugar,

se detallan los pasos a seguir de la primera actividad con el fin de redactar una historia utilizando los pronombres personales. En cuarto lugar, el objetivo de la segunda actividad es que el alumnado conozca y elabore un mural explicativo sobre las palabras polisémicas. En quinto lugar, se describen los pasos de la tercera actividad, que consiste en aprender cuándo se escribe con *h* o con *x*, con la finalidad de realizar un dictado sobre las palabras con *h* y con *x* sin errores. En sexto lugar, se detallan los pasos de la tarea final, que consiste en redactar cuatro preguntas por grupo para realizar al alcalde de la ciudad y realizar la entrevista. Finalmente, se detalla dónde tienen que subir el contenido realizado de manera online, en este caso en la carpeta compartida del Google Drive titulada unidad 8 y en la subcarpeta que le corresponda a su grupo. De la misma manera, las producciones que no se realicen de manera online se entregarán al docente al finalizar cada sesión.

Acto seguido, en la sección de recursos, se encuentran los diferentes medios para que el alumnado realice las cuatro actividades y la tarea final. En este caso, la sección está dividida en cuatro partes:

1. En la primera parte, se alojan todos los recursos necesarios para redactar una historia utilizándolos.
2. En la segunda parte, se encuentran los recursos necesarios para realizar el mural de las palabras polisémicas.
3. En la tercera parte, se localizan los recursos para aprender y afianzar su conocimiento sobre las palabras que se escriben con *h* y con *x*, para poder realizar correctamente el dictado.
4. En el último apartado, se disponen dos vídeos explicativos y una página web que explican cómo redactar y realizar una entrevista.

En la sección de la evaluación, como se muestra en la Figura 19, se explica cómo se va a evaluar al alumnado. Primero, cada alumno realizará una autoevaluación con el cuestionario interactivo creado en la plataforma Genially, que en este caso se trata de un cuestionario interactivo de diez preguntas con tres posibles respuestas que tiene la finalidad de construir una pirámide de cartas con cada pregunta acertada. Después, el maestro realizará una evaluación del alumnado con la técnica de observación directa y como instrumento evaluador una rúbrica con seis ítems que puntuará en una escala de valores del uno al cuatro. Ítems relacionados con los contenidos de esta unidad: los pronombres personales, las palabras polisémicas, las palabras con *h* y con *x*, la entrevista, la

responsabilidad en la realización de las tareas grupales y la participación y/o grado de implicación. Estando el primer indicador de cada ítem relacionado con la puntuación más baja, debido al escaso aprendizaje o ejecución y progresivamente estos aprendizajes van mejorando hasta llegar al cuarto indicador, que corresponde a la buena adquisición y ejecución de los contenidos.


**Figura 19.**

*Método de evaluación de la unidad didáctica 8.*

★

## Evaluación

Una vez terminadas vuestras tareas, vamos a pasar a la evaluación de estas. Para ello, primero realizaréis una autoevaluación de lo que habéis aprendido con el siguiente Genially:



QUIZ PIRÁMIDE CARTAS Unidad 8 by marinamiro27 on Genially

Y respecto a la evaluación del producto final y del trabajo individual y colectivo, utilizaré la técnica de la observación directa y el instrumento evaluador será la siguiente rúbrica.

Enlace a la rúbrica: <https://corubic.com/index.php?r=rubric%2Fregister&id=18341&k=hxi31mhvx06kms5e4xb3isf4wih8z8>

1.Los pronombres personales			
1	Reconoce los pronombres personales como categoría gramatical con ayuda de recursos.	2	Reconoce los pronombres personales como categoría gramatical.
3	Reconoce los pronombres personales como categoría gramatical y la mayoría de las veces los utiliza en contextos significativos.	4	Reconoce los pronombres personales como categoría gramatical y los utiliza en contextos significativos.

2.Las palabras polisémicas			
1	Reconoce las relaciones polisémicas que se establecen en algunas palabras.	2	Reconoce y explica las relaciones polisémicas que se establecen en algunas palabras.
3	Reconoce y explica las relaciones polisémicas que se establecen en algunas palabras, aclarando su uso concreto en una frase o en un texto escrito.	4	Reconoce y explica las relaciones polisémicas que se establecen en algunas palabras, aclarando su uso concreto en una frase o en un texto oral o escrito.

3.Las palabras con h y x			
1	Conoce y aplica la norma ortográfica de los verbos con h y las palabras que comienzan por hie- y hue-.	2	Conoce y aplica la norma ortográfica de los verbos con h y las palabras que comienzan por hie- y hue-. Forma palabras con los prefijos ex- y extra-.
3	Conoce y aplica con ayuda la norma ortográfica de los verbos con h y las palabras que comienzan por hie- y hue-. Identifica el uso correcto de haber y a ver. Forma palabras con los prefijos ex- y extra-.	4	Conoce y aplica la norma ortográfica de los verbos con h y las palabras que comienzan por hie- y hue-. Identifica el uso correcto de haber y a ver. Forma palabras con los prefijos ex- y extra-.

4.La entrevista			
1	Reconoce qué son las entrevistas.	2	Produce entrevistas de manera oral y escrita a partir de modelos dados y con ayuda
3	Produce entrevistas de manera oral y escrita a partir de modelos dados.	4	Produce entrevistas de manera oral y escrita.

5.Responsabilidad en la realización de las tareas grupales.			
1	El grupo no ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera adecuada.	2	El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera poco adecuada.
3	El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera poco adecuada.	4	El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera pertinente y adecuada.

6.Participación y/o grado de implicación.			
1	Sólo unas pocas personas participan activamente.	2	Al menos la mitad del estudiantado presenta ideas propias.
3	Al menos el 75% del estudiantado participa activamente.	4	Todos los miembros del equipo participan activamente y con entusiasmo.

Seguidamente, se encuentran las secciones de conclusión y de la guía didáctica. En la primera, se expone un breve resumen sobre todos los contenidos que han aprendido los alumnos con la realización de la WQ, y en la segunda, se encuentra una guía didáctica con información de la WQ para el maestro que la quiera realizar.

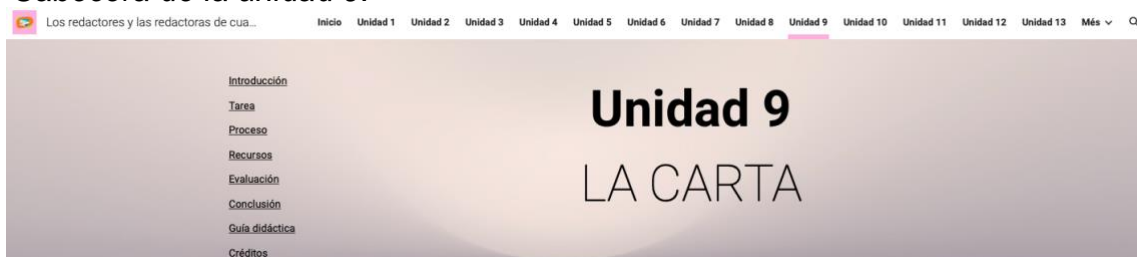
Finalmente, en los créditos se encuentran los enlaces de todas las fuentes y los recursos utilizados para crear la WQ.

### 5.10. Unidad 9: *La carta*

En la novena subpágina de la Google Sites se halla la WQ de la novena unidad didáctica, que tiene como objetivo que el alumnado aprenda: los verbos, las palabras homónimas y la redacción de una carta formal e informal.

La Figura 20, muestra la cabecera de la WQ, donde se encuentra el título de la unidad: *La carta* y la tabla de contenidos de las diferentes secciones de la WQ, permitiendo que el alumnado pueda ir directamente a la sección que seleccione.

**Figura 20.**  
*Cabecera de la unidad 9.*



En las dos primeras secciones, introducción y tarea, se introduce al alumnado en la temática de la WQ, en este caso en la carta, sus partes y su redacción, y se les presentan las tres actividades que deben realizar antes de llegar a la tarea final, que consiste en la escribir una carta a su futbolista favorito o favorita.

En la sección del proceso, se presenta de manera detallada el procedimiento para realizar correctamente las tres actividades y la tarea final. En primer lugar, el maestro forma los grupos. En segundo lugar, los integrantes del grupo se reparten los roles. En tercer lugar, se detallan los pasos a seguir de la primera actividad con el fin de que realicen correctamente el juego de pasapalabra de los verbos con su grupo. En cuarto lugar, el

objetivo de la segunda actividad es que el alumnado complete el mural de las palabras polisémicas con el contenido aprendido de las palabras homónimas. En quinto lugar, se describen los pasos de la tercera actividad, que consiste en aprender las partes de una carta y crear con el grupo un esquema con lo aprendido. En sexto lugar, se detallan los pasos de la tarea final, que consiste en redactar una carta formal a su deportista favorito o favorita y publicarlas en la revista escolar. Finalmente, se detalla dónde se tiene que subir el contenido realizado de manera online, en este caso en la carpeta compartida del Google Drive titulada unidad 9 y en la subcarpeta que le corresponda a su grupo. Asimismo, las producciones que no se realicen de manera online se entregarán al docente al finalizar cada sesión.

En la sección de recursos, se disponen las diferentes fuentes que el alumnado puede consultar para aprender los contenidos y realizar con éxito las tres actividades y la tarea final. En este caso, la sección está dividida en tres partes:

1. En la primera parte, están alojados todos los recursos necesarios para aprender qué son los verbos, su género y número y realizar el juego de pasapalabra.
2. En la segunda parte, se encuentran los recursos necesarios para comprender qué son las palabras homónimas y su diferencia de las polisémicas. Y completar el mural de las palabras polisémicas con la nueva información.
3. En la tercera parte, están los recursos para aprender a escribir una carta formal e informal.

La Figura 21 muestra la sección de la evaluación, en la que se explica cómo se va a evaluar al alumnado. Primero, cada alumno realizará una autoevaluación con el cuestionario interactivo creado en la plataforma Genially, que en este caso se trata de un cuestionario de diez preguntas con dos o tres posibles respuestas por pregunta, con el objetivo de acertar todas las preguntas para convertirse en el o la ninja de esta unidad. Después, el maestro realizará una evaluación del alumnado con la técnica de observación directa y como instrumento evaluador una rúbrica con cinco ítems que puntuará en una escala de valores del uno al cuatro. Ítems relacionados con los contenidos de esta unidad: los verbos (persona y número), las palabras homónimas, la carta, la responsabilidad en la realización de las tareas grupales y la participación y/o grado de implicación. Estando el primer indicador de cada ítem relacionado con la puntuación más baja, debido al escaso



aprendizaje o ejecución y progresivamente estos aprendizajes van mejorando hasta llegar al cuarto indicador, que corresponde a la buena adquisición y ejecución de los contenidos.

**Figura 21.**

*Método de evaluación de la unidad didáctica 9.*

## ★ Evaluación

Una vez terminadas vuestras tareas, vamos a pasar a la evaluación de estas. Para ello, primero realizaréis una autoevaluación de lo que habéis aprendido con el siguiente Genially:



Y respecto a la evaluación del producto final y del trabajo individual y colectivo, utilizaré la técnica de la observación directa y el instrumento evaluador será la siguiente rúbrica.

Enlace de la rúbrica: <https://corubric.com/index.php?r=rubric%2Fregister&id=18367&k=14kpqu3wz6zymjyd66gn4pv03c2a6>

1.Los verbos: persona y número			
1 Reconoce los verbos: persona y número como categoría gramatical con ayuda de recursos.	2 Reconoce los verbos: persona y número como categoría gramatical.	3 Reconoce los verbos: persona y número como categoría gramatical y la mayoría de las veces los utiliza de forma adecuada en contextos significativos.	4 Reconoce los verbos: persona y número como categoría gramatical y los utiliza de forma adecuada en contextos significativos.
2.Las palabras homónimas			
1 Reconoce las relaciones homónimas que se establecen en algunas palabras.	2 Reconoce y explica las relaciones homónimas que se establecen en algunas palabras.	3 Reconoce y explica las relaciones homónimas que se establecen en algunas palabras, aclarando su uso concreto en una frase o en un texto escrito.	4 Reconoce y explica las relaciones homónimas que se establecen en algunas palabras, aclarando su uso concreto en una frase o en un texto oral o escrito.
3.La carta			
1 Reconoce qué son las cartas	2 Produce entrevistas de manera formal e informal dependiendo de a quién van dirigida a partir de modelos dados y con ayuda	3 Produce entrevistas de manera formal e informal dependiendo de a quién van dirigida a partir de modelos dados.	4 Produce cartas de manera formal e informal dependiendo de a quién van dirigidas.
4.Responsabilidad en la realización de las tareas grupales.			
1 El grupo no ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera adecuada.	2 El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera poco adecuada.	3 El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera no del todo adecuada.	4 El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera pertinente y adecuada.
5.Participación y/o grado de implicación.			
1 Sólo unas pocas personas participan activamente.	2 Al menos la mitad del estudiantado presenta ideas propias.	3 Al menos el 75% del estudiantado participa activamente.	4 Todos los miembros del equipo participan activamente y con entusiasmo.

A continuación, en las secciones de conclusión y de la guía didáctica, se encuentra un breve resumen sobre todos los contenidos que han aprendido los alumnos con la realización de la WQ, y una guía didáctica con información de la WQ para el maestro que la quiera realizar.

Por último, la sección de créditos ofrece los enlaces de todas las fuentes y los recursos utilizados para crear la WQ.

### 5.11. Unidad 10: *El cuento*

En la décima subpágina de la Google Sites se halla la WQ de la décima unidad didáctica, que tiene como objetivo que el alumnado aprenda: los tiempos verbales, los casos especiales en la formación del género de los sustantivos, los signos de puntuación (el punto, los dos puntos, el punto y coma y los puntos suspensivos) y la realización de un cuento.

Nada más entrar en esta subpágina, como se observa en la Figura 22, se encuentra la sección de la cabecera, donde se exponen el título de la unidad: *El cuento* y la tabla de contenidos de las diferentes secciones de la WQ, permitiendo que el alumnado pueda ir directamente a la sección que seleccione.

**Figura 22.**  
*Cabecera de la unidad 10.*



A continuación, se encuentra la sección de la introducción y la sección de la tarea, donde se le presenta al alumnado la temática de la WQ, en este caso el cuento y su estructura, y se les exponen las tres actividades que deben realizar antes de llegar a la tarea final, que consiste en escribir de manera grupal un cuento con la plataforma [www.storybird.com](http://www.storybird.com), cuento que se imprimirá y expondrá en la biblioteca del centro y se creará un listado de los títulos de los cuentos para la revista escolar.

En la tercera sección, se presenta el proceso detallado para realizar correctamente las tres actividades y la tarea final. En primer lugar, el maestro forma los grupos. En segundo lugar,

los integrantes del grupo se reparten los roles. En tercer lugar, se detallan los pasos a seguir de la primera actividad con el fin de que realicen una ficha interactiva para comprobar si han adquirido los conocimientos necesarios sobre los tiempos verbales. En cuarto lugar, el objetivo de la segunda actividad es que el alumnado conozca los casos especiales de formación del género en los sustantivos y realizar con el grupo un mural explicativo de ellos. En quinto lugar, se describen los pasos de la tercera actividad, que consiste en aprender a utilizar los signos de puntuación (el punto, los dos puntos, el punto y coma y los puntos suspensivos) y realizar correctamente el cuestionario interactivo. En sexto lugar, se detallan los pasos de la tarea final, que consiste en escribir y crear un cuento con la plataforma [www.storybird.com](http://www.storybird.com). Finalmente, se detalla dónde se tiene que subir el contenido realizado de manera online, en este caso en la carpeta compartida del Google Drive titulada unidad 10 y en la subcarpeta que le corresponda a su grupo. Del mismo modo, las producciones que no sean online se entregarán al o a la docente al finalizar cada sesión.

Acto seguido, en la sección de recursos, se disponen las diferentes fuentes que el alumnado puede consultar para comprender los contenidos y realizar con éxito las tres actividades y la tarea final. En este caso, la sección está dividida en cuatro partes:

1. En la primera parte, están alojados todos los recursos necesarios para realizar la ficha interactiva de los verbos sin errores.
2. En la segunda parte, se encuentran los vídeos explicativos sobre los casos especiales de formación del género en los sustantivos.
3. En la tercera parte, están los recursos para aprender a utilizar los signos de puntuación correctamente y realizar el cuestionario interactivo sin errores.
4. En el último apartado, se encuentra un vídeo explicativo sobre el cuento y cómo elaborarlo y el enlace directo a la plataforma donde deben realizar el cuento.

En la sección de la evaluación, como se muestra en la Figura 23, se explica cómo se va a evaluar al alumnado. Primero, cada alumno realizará una autoevaluación con el cuestionario interactivo creado en la plataforma Genially, que en este caso se trata de un cuestionario de diez preguntas y con una imagen escondida, el objetivo es que el alumnado acierte todas las preguntas y pueda ver qué imagen está escondida. Después, el maestro realizará una evaluación del alumnado con la técnica de observación directa y como instrumento evaluador una rúbrica con seis ítems que puntuará en una escala de valores del uno al cuatro. Ítems relacionados con los contenidos de esta unidad: el tiempo verbal,


los casos especiales de los nombres en cuanto al género, los signos de puntuación, el cuento, la responsabilidad en la realización de las tareas grupales y la participación y/o grado de implicación. Estando el primer indicador de cada ítem relacionado con la puntuación más baja, debido al escaso aprendizaje o ejecución y progresivamente estos aprendizajes van mejorando hasta llegar al cuarto indicador, que corresponde a la buena adquisición y ejecución de los contenidos.

**Figura 23.**  
*Método de evaluación de la unidad didáctica 10.*

★

## Evaluación

Una vez terminadas vuestras tareas, vamos a pasar a la evaluación de estas. Para ello, primero realizaréis una autoevaluación de lo que habéis aprendido con el siguiente Genially:



QUIZ IMAGEN ESCONDIDA Unidad 10 by marinamiro27 on Genially

Y respecto a la evaluación del producto final y del trabajo individual y colectivo, utilizaré la técnica de la observación directa y el instrumento evaluador será la siguiente rúbrica.

Enlace a la rúbrica: <https://corubic.com/index.php?r=rubric%2Fregister&id=18799&k=523frbn82cld0eks8f7mq1t3a6h67y>

1. Los verbos: el tiempo			
<b>1</b>	Reconoce el tiempo verbal con ayuda de recursos.	<b>2</b>	Reconoce el tiempo verbal.
		<b>3</b>	Reconoce el tiempo verbal y la mayoría de las veces lo utiliza de forma adecuada en contextos significativos.
		<b>4</b>	Reconoce el tiempo verbal y lo utiliza de forma adecuada en contextos significativos.

2. Casos especiales de los nombres en cuanto al género			
<b>1</b>	No consigue establecer concordancias de género y número con nombres cuyo significado cambia con el género o nombres comunes en cuanto al género o ambiguos.	<b>2</b>	Necesita un refuerzo para establecer concordancias de género y número con nombres cuyo significado cambia con el género y con nombres comunes en cuanto al género o ambiguos.
		<b>3</b>	En la mayoría de ocasiones establece concordancias de género y número con nombres cuyo significado cambia con el género y con nombres comunes en cuanto al género o ambiguos.
		<b>4</b>	Establece concordancias de género y número con nombres cuyo significado cambia con el género y con nombres comunes en cuanto al género o ambiguos.

3. Los signos de puntuación			
<b>1</b>	Aplica con ayuda los signos de puntuación para dar sentido a la lectura: el punto, la coma, el punto y coma y los dos puntos.	<b>2</b>	Necesita un refuerzo para aplicar los signos de puntuación para dar sentido a la lectura: el punto, la coma, el punto y coma y los dos puntos.
		<b>3</b>	Normalmente aplica los signos de puntuación para dar sentido a la lectura: el punto, la coma, el punto y coma y los dos puntos.
		<b>4</b>	Aplica los signos de puntuación para dar sentido a la lectura: el punto, la coma, el punto y coma y los dos puntos.

4. El cuento			
<b>1</b>	Con ayuda elabora cuentos, de forma escrita.	<b>2</b>	Elabora cuentos, de forma escrita.
		<b>3</b>	Con ayuda elabora cuentos, de forma escrita y digital, utilizando la imagen para expresar situaciones comunicativas concretas.
		<b>4</b>	Elabora cuentos, de forma escrita y digital, utilizando la imagen para expresar situaciones comunicativas concretas.

5. Responsabilidad en la realización de las tareas grupales.			
<b>1</b>	El grupo no ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera adecuada.	<b>2</b>	El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera poco adecuada.
		<b>3</b>	El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera no del todo adecuada.
		<b>4</b>	El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera pertinente y adecuada.

6. Participación y/o grado de implicación.			
<b>1</b>	Sólo unas pocas personas participan activamente.	<b>2</b>	Al menos la mitad del estudiantado presenta ideas propias.
		<b>3</b>	Al menos el 75% del estudiantado participa activamente.
		<b>4</b>	Todos los miembros del equipo participan activamente y con entusiasmo.

Acto seguido, se encuentran las dos siguientes secciones, la conclusión y la guía didáctica contienen un breve resumen sobre todos los contenidos que han aprendido los alumnos con la realización de la WQ, y una guía didáctica con información de la WQ para el maestro que la quiera realizar.

Finalmente, en la sección de créditos se encuentran los enlaces de todas las fuentes y los recursos utilizados para crear la WQ.

## 5.12. Unidad 11: *La biografía*

En la undécima subpágina de la Google Sites se halla la WQ de la unidad didáctica número once, que tiene como objetivo que el alumnado aprenda: los modos verbales, las abreviaturas, las siglas, los signos de interrogación y exclamación y la redacción de una biografía.

Una vez dentro de esta subpágina, lo primero que observa el alumnado es la cabecera de la WQ, como se muestra en la Figura 24, lo primero que se observa es el título de la unidad: *La biografía* y la tabla de contenidos de las diferentes secciones de la WQ, permitiendo que el alumnado pueda ir directamente a la sección que quiera.

**Figura 24.**  
*Cabecera de la unidad 11.*



En las dos primeras secciones, introducción y tarea, se introduce al alumnado en la temática de la WQ, en este caso en el ámbito de la biografía, y se les presentan las tres actividades que deben realizar antes de llegar a la tarea final, que consiste en la redacción por grupos de una biografía de una persona célebre. Biografías que se publicarán en la revista escolar para que toda la comunidad educativa las pueda leer.

En la tercera sección, se presenta el proceso detallado para realizar correctamente las tres actividades y la tarea final. En primer lugar, el maestro forma los grupos. En segundo lugar,

los integrantes del grupo se reparten los roles. En tercer lugar, se detallan los pasos a seguir de la primera actividad con el fin de que realicen un cuestionario interactivo para comprobar si han adquirido los conocimientos necesarios sobre el modo de los verbos. En cuarto lugar, el objetivo de la segunda actividad es que el alumnado conozca algunas abreviaturas y siglas de palabras, comprobando su adquisición con una ficha interactiva. En quinto lugar, se describen los pasos de la tercera actividad, que consiste en aprender cómo se utilizan los signos de interrogación y exclamación, y realizar con el grupo un mural explicativo de ello. En sexto lugar, se detallan los pasos de la tarea final, que consiste en buscar información sobre la vida de una persona célebre y realizar de manera grupal su bibliografía para publicarla en la revista escolar. Finalmente, se detalla dónde se tiene que subir el contenido realizado de manera online, en este caso en la carpeta compartida del Google Drive titulada unidad 11 y en la subcarpeta que le corresponda a su grupo. Igualmente, las producciones que no se realicen de manera online se entregarán al docente al finalizar cada sesión.

En la sección de recursos, se disponen las diferentes fuentes que el alumnado puede consultar para aprender los contenidos y realizar con éxito las tres actividades y la tarea final. En este caso, la sección está dividida en cuatro partes:

1. En la primera parte, están alojados todos los recursos necesarios para realizar el cuestionario interactivo del modo de los verbos sin errores.
2. En la segunda parte, se encuentran los recursos necesarios para realizar la ficha interactiva de las abreviaturas y siglas correctamente.
3. En la tercera parte, están los recursos para aprender a utilizar los signos de interrogación y exclamación y crear de manera grupal un mural explicativo.
4. En el último apartado, se encuentra un vídeo explicativo sobre qué es la biografía y diferentes páginas donde pueden encontrar información sobre personas célebres.

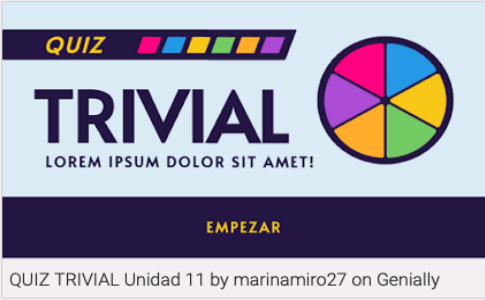
La Figura 25, nos presenta la sección de evaluación, que es la encargada de explicar cómo se va a evaluar al alumnado. Primero, cada alumno realizará una autoevaluación con el cuestionario interactivo creado en la plataforma Genially, que en este caso se trata de un trivial de seis preguntas con tres posibles respuestas y con cada pregunta acertada el alumno o la alumna gana un quesito de color, con el objetivo de obtener todos los colores. Después, el maestro realizará una evaluación del alumnado con la técnica de observación directa y como instrumento evaluador una rúbrica con seis ítems que puntuará en una

escala de valores del uno al cuatro. Ítems relacionados con los contenidos de esta unidad: el modo de los verbos, las abreviaturas y las siglas, los signos de puntuación, la biografía, la responsabilidad en la realización de las tareas grupales y la participación y/o grado de implicación. Estando el primer indicador de cada ítem relacionado con la puntuación más baja, debido al escaso aprendizaje o ejecución y progresivamente estos aprendizajes van mejorando hasta llegar al cuarto indicador, que corresponde a la buena adquisición y ejecución de los contenidos.

**Figura 25.**  
*Método de evaluación de la unidad didáctica 11.*

## Evaluación

Una vez terminadas vuestras tareas, vamos a pasar a la evaluación de estas. Para ello, primero realizaréis una autoevaluación de lo que habéis aprendido con el siguiente Genially:



QUIZ TRIVIAL Unidad 11 by marinamiro27 on Genially

Y respecto a la evaluación del producto final y del trabajo individual y colectivo, utilizaré la técnica de la observación directa y el instrumento evaluador será la siguiente rúbrica.

Enlace de la rúbrica: <https://corubic.com/index.php?r=rubric%2Fregister&id=22675&k=t7m1tqv3nd4karhzzzh65vn5b83fff>

1. Los verbos: el modo			
<b>1</b> Reconoce el modo verbal con ayuda de recursos.	<b>2</b> Reconoce el modo verbal.	<b>3</b> Reconoce el modo verbal y la mayoría de las veces lo utiliza de forma adecuada en contextos significativos.	<b>4</b> Reconoce el modo verbal y lo utiliza de forma adecuada en contextos significativos.
2. Las abreviaturas y las siglas			
<b>1</b> Comprende el significado de las abreviaturas y las siglas. Distingue entre siglas y abreviaturas.	<b>2</b> Comprende y explica el significado de las abreviaturas y las siglas. Distingue entre siglas y abreviaturas.	<b>3</b> Comprende y explica el significado de las abreviaturas y las siglas. Distingue entre siglas y abreviaturas y las utiliza en sus producciones escritas.	<b>4</b> Comprende y explica el significado de las abreviaturas y las siglas. Distingue entre siglas y abreviaturas y las utiliza correctamente en sus producciones escritas.
3. Los signos de puntuación			
<b>1</b> Aplica con ayuda los signos de puntuación para dar sentido a la lectura: signos de exclamación e interrogación.	<b>2</b> Necesita un refuerzo para aplicar los signos de puntuación para dar sentido a la lectura: signos de exclamación e interrogación.	<b>3</b> Normalmente aplica los signos de puntuación para dar sentido a la lectura: signos de exclamación e interrogación.	<b>4</b> Aplica los signos de puntuación para dar sentido a la lectura: signos de exclamación e interrogación.
4. La biografía			
<b>1</b> Con ayuda elabora biografías de forma escrita.	<b>2</b> Elabora biografías de forma escrita.	<b>3</b> Con ayuda elabora biografías de forma escrita y digital.	<b>4</b> Elabora biografías de forma escrita y digital.
5. Responsabilidad en la realización de las tareas grupales.			
<b>1</b> El grupo no ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera adecuada.	<b>2</b> El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera poco adecuada.	<b>3</b> El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera no del todo adecuada.	<b>4</b> El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera pertinente y adecuada.
6. Participación y/o grado de implicación.			
<b>1</b> Sólo unas pocas personas participan activamente.	<b>2</b> Al menos la mitad del estudiantado presenta ideas propias.	<b>3</b> Al menos el 75% del estudiantado participa activamente.	<b>4</b> Todos los miembros del equipo participan activamente y con entusiasmo.

Las secciones de conclusión y de la guía didáctica contienen un breve resumen sobre todos los contenidos que han aprendido los alumnos con la realización de la WQ, y una guía didáctica con información de la WQ para el maestro que la quiera realizar.

En último lugar, se sitúa la sección de los créditos, sección donde se encuentran los enlaces de todas las fuentes y los recursos utilizados para crear la WQ.

### 5.13. Unidad 12: *El teatro*

En la duodécima subpágina de la Google Sites se halla la WQ de la unidad didáctica número doce, que tiene como objetivo que el alumnado aprenda: las conjugaciones verbales, los signos de puntuación (guion, raya y comillas) y redactar una obra de teatro.

La Figura 26, muestra la cabecera de la WQ donde se encuentra el título de la unidad: *El teatro* y la tabla de contenidos de las diferentes secciones de la WQ, permitiendo que el alumnado pueda ir directamente a la sección que quiera.

**Figura 26.**  
*Cabecera de la unidad 12.*



A continuación, en las dos primeras secciones, introducción y tarea, se introduce al alumnado en la temática de la WQ, en este caso en el teatro, y se les presentan las dos actividades que deben realizar antes de llegar a la tarea final, que consiste en la creación y representación de un teatro.

En la tercera sección, se presenta el proceso detallado para realizar correctamente las dos actividades y la tarea final. En primer lugar, el maestro forma los grupos. En segundo lugar, los integrantes del grupo se reparten los roles. En tercer lugar, se detallan los pasos a seguir de la primera actividad con el fin de que realicen una redacción utilizando verbos de diferentes conjugaciones y aplicando lo estudiado sobre los verbos en las unidades anteriores. En cuarto lugar, el objetivo de la segunda actividad es que el alumnado conozca



el uso del guion, la raya y las comillas y realizar dos cuestionarios interactivos sin errores. En quinto lugar, se detallan los pasos de la tarea final, que consiste en crear y redactar de manera grupal una escena para la obra de teatro de la clase, titulada: *Todos y todas a una*, que cuenta diferentes historias que suelen ocurrir en las aulas. Finalmente, se detalla dónde se tiene que subir el contenido realizado de manera online, en este caso en la carpeta compartida del Google Drive titulada unidad 12 y en la subcarpeta que le corresponda a su grupo. De la misma manera, las producciones que no se realicen de manera online se entregarán al docente al finalizar cada sesión.

Acto seguido, en la sección de recursos, se encuentran los diferentes medios para que el alumnado realice las dos actividades y la tarea final. En este caso, la sección está dividida en tres partes:

1. En la primera parte, están alojados todos los recursos necesarios para realizar la redacción utilizando los verbos correctamente.
2. En la segunda parte, se encuentran los recursos necesarios para realizar los cuestionarios interactivos de los signos de puntuación sin errores.
3. En el último apartado, se encuentran dos vídeos explicativos sobre el teatro y un recurso web que explica cómo escribir un guion.

En la sección de la evaluación, como se muestra en la Figura 27, se explica cómo se va a evaluar al alumnado. Primero, cada alumno realizará una autoevaluación con el cuestionario interactivo creado en la plataforma Genially, que en este caso se trata de un puzle donde con cada respuesta correcta se levantan unas piezas, con la finalidad de descubrir qué imagen se oculta detrás del puzle. Después, el maestro realizará una evaluación del alumnado con la técnica de observación directa y como instrumento evaluador una rúbrica con cinco ítems que puntuará en una escala de valores del uno al cuatro. Ítems relacionados con los contenidos de esta unidad: la conjugación verbal, los signos de puntuación, el teatro, la responsabilidad en la realización de las tareas grupales y la participación y/o grado de implicación. Estando el primer indicador de cada ítem relacionado con la puntuación más baja, debido al escaso aprendizaje o ejecución y progresivamente estos aprendizajes van mejorando hasta llegar al cuarto indicador, que corresponde a la buena adquisición y ejecución de los contenidos.

**Figura 27.**

*Método de evaluación de la unidad didáctica 12.*

★ Evaluación

Una vez terminadas vuestras tareas, vamos a pasar a la evaluación de estas. Para ello, primero realizaréis una autoevaluación de lo que habéis aprendido con el siguiente Genially:



QUIZ PUZLE UNIDAD 12 by marinamiro27 on Genially

Y respecto a la evaluación del producto final y del trabajo individual y colectivo, utilizaré la técnica de la observación directa y el instrumento evaluador será la siguiente rúbrica.

Enlace a la rúbrica: <https://corubric.com/index.php?r=rubric%2Fregister&id=22706&k=xd1iug7ubc1iqhhajj2brn4ijyo57>

1.Los verbos: la conjugación			
1 Reconoce la conjugación verbal con ayuda de recursos.	2 Reconoce la conjugación verbal.	3 Reconoce la conjugación verbal y la mayoría de las veces lo utiliza de forma adecuada en contextos significativos.	4 Reconoce la conjugación verbal y lo utiliza de forma adecuada en contextos significativos.
2.Los signos de puntuación			
1 Aplica con ayuda los signos de puntuación para dar sentido a la lectura: guion, raya y comillas.	2 Necesita un refuerzo para aplicar los signos de puntuación para dar sentido a la lectura: guion, raya y comillas.	3 Normalmente aplica los signos de puntuación para dar sentido a la lectura: guion, raya y comillas.	4 Aplica los signos de puntuación para dar sentido a la lectura: guion, raya y comillas.
3.El teatro			
1 Con ayuda elabora escenas de teatro de forma escrita.	2 Elabora escenas de teatro de forma escrita.	3 Con ayuda elabora escenas de teatro de forma escrita y digital y las representa.	4 Elabora escenas de teatro de forma escrita y digital y las representa.
4.Responsabilidad en la realización de las tareas grupales.			
1 El grupo no ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera adecuada.	2 El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera poco adecuada.	3 El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera no del todo adecuada.	4 El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera pertinente y adecuada.
5.Participación y/o grado de implicación.			
1 Sólo unas pocas personas participan activamente.	2 Al menos la mitad del estudiantado presenta ideas propias.	3 Al menos el 75% del estudiantado participa activamente.	4 Todos los miembros del equipo participan activamente y con entusiasmo.

Seguidamente, en las secciones de conclusión y de la guía didáctica, se encuentra un breve resumen de todos los contenidos que han aprendido los alumnos con la realización de la WQ, y una guía didáctica con información de la WQ para el maestro que la quiera realizar.

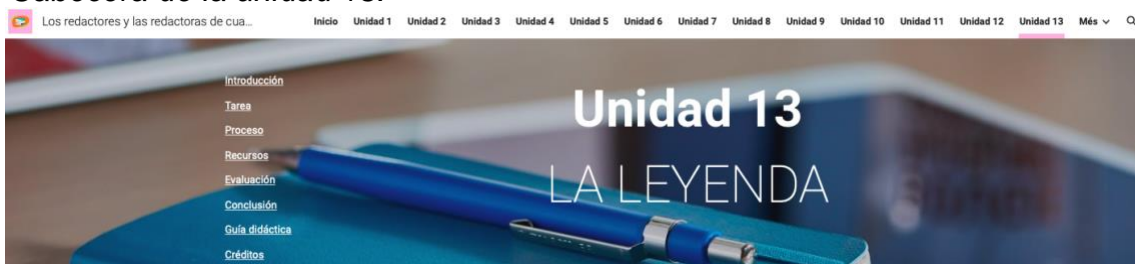
Finalmente, en los créditos se encuentran los enlaces de todas las fuentes y los recursos utilizados para crear la WQ.

## 5.14. Unidad 13: *La leyenda*

En la decimotercera subpágina de la Google Sites se halla la WQ de la unidad didáctica número trece, que tiene como objetivo que el alumnado aprenda: los adverbios, las leyendas, los mitos y las fábulas.

Nada más entrar en la Google Sites, como se expone en la Figura 28, lo primero que se observa es la cabecera con el título de la unidad: *La leyenda* y la tabla de contenidos de las diferentes secciones de la WQ, permitiendo que el alumnado pueda ir directamente a la sección que desee.

**Figura 28.**  
*Cabecera de la unidad 13.*



A continuación, se encuentran las secciones de la introducción y de la tarea, donde se introduce al alumnado en la temática de la WQ, en este caso las leyendas, y se les presentan las dos actividades que deben realizar antes de llegar a la tarea final, que consiste en la creación por grupos de una leyenda, que se publicará en la revista escolar.

En la tercera sección, se presenta el proceso detallado para realizar correctamente las dos actividades y la tarea final. En primer lugar, el maestro forma los grupos. En segundo lugar, los integrantes del grupo se reparten los roles. En tercer lugar, se detallan los pasos a seguir de la primera actividad con el fin de que realicen una ficha interactiva para comprobar si han adquirido los conocimientos necesarios sobre qué son los adverbios. En cuarto lugar, el objetivo de la segunda actividad es que el alumnado conozca algunas leyendas y distinguirlas de los mitos y las fábulas, con la finalidad de realizar una ficha interactiva sobre ello. En quinto lugar, se detallan los pasos de la tarea final, que consiste en redactar de manera grupal una leyenda, para después publicarla en la revista escolar. Finalmente, se detalla dónde se tiene que subir el contenido realizado de manera online, en este caso en la carpeta compartida del Google Drive titulada unidad 13 y en la subcarpeta que le

corresponda a su grupo. Asimismo, las producciones que no se realicen de manera online se entregarán al docente al finalizar cada sesión.

Acto seguido, en la sección de recursos, se disponen las diferentes fuentes que el alumnado puede consultar para aprender los contenidos y realizar con éxito las dos actividades y la tarea final. En este caso, la sección está dividida en dos partes:


1. En la primera parte, están alojados todos los recursos necesarios para realizar la ficha interactiva sobre los adverbios sin errores.
2. En la segunda parte, se encuentran los recursos necesarios para aprender qué es una leyenda, diferenciarla de los mitos y las fábulas, ejemplos de fábulas y una ficha interactiva para afianzar el contenido aprendido.

La Figura 29 muestra la sección de la evaluación, en la que se explica cómo se va a evaluar al alumnado. Primero, cada alumno realizará una autoevaluación con el cuestionario interactivo creado en la plataforma Genially, que en este caso se trata de un cuestionario inspirado en la festividad mexicana del día de los muertos, siendo el objetivo del alumnado contestar a las cinco preguntas correctamente para que la festividad se pueda realizar. Después, el maestro realizará una evaluación del alumnado con la técnica de observación directa y como instrumento evaluador una rúbrica con cuatro ítems que puntuará en una escala de valores del uno al cuatro. Ítems relacionados con los contenidos de esta unidad: el adverbio, la leyenda, la responsabilidad en la realización de las tareas grupales y la participación y/o grado de implicación. Estando el primer indicador de cada ítem relacionado con la puntuación más baja, debido al escaso aprendizaje o ejecución y progresivamente estos aprendizajes van mejorando hasta llegar al cuarto indicador, que corresponde a la buena adquisición y ejecución de los contenidos.

**Figura 29.**  
**Método de evaluación de la unidad didáctica 13.**

## Evaluación

Una vez terminadas vuestras tareas, vamos a pasar a la evaluación de estas. Para ello, primero realizaréis una autoevaluación de lo que habéis aprendido con el siguiente Genially:



QUIZ UNIDAD 13 by marinamiro27 on Genially

Y respecto a la evaluación del producto final y del trabajo individual y colectivo, utilizaré la técnica de la observación directa y el instrumento evaluador será la siguiente rúbrica:

Enlace a la rúbrica: <https://corubric.com/index.php?r=rubric%2Fregister&id=22707&k=yr4lqxgcv9o6obrnk676nb8o4qilz4>

1.El adverbio			
1 Reconoce el adverbio con ayuda de recursos.	2 Reconoce el adverbio.	3 Reconoce el adverbio como categoría gramatical e identifica adverbios de lugar y de tiempo en la mayoría de oraciones.	4 Reconoce el adverbio como categoría gramatical e identifica adverbios de lugar y de tiempo en la mayoría de oraciones.
2.La leyenda			
1 Con ayuda crea pequeñas leyendas a partir de pautas o modelos dados.	2 Crea pequeñas leyendas a partir de pautas o modelos dados.	3 Crea pequeñas leyendas a partir de pautas o modelos dados y conoce algunas leyendas españolas.	4 Crea pequeñas leyendas y conoce algunas leyendas españolas.
3.Responsabilidad en la realización de las tareas grupales.			
1 El grupo no ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera adecuada.	2 El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera poco adecuada.	3 El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera no del todo adecuada.	4 El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera pertinente y adecuada.
4.Participación y/o grado de implicación.			
1 Sólo unas pocas personas participan activamente.	2 Al menos la mitad del estudiantado presenta ideas propias.	3 Al menos el 75% del estudiantado participa activamente.	4 Todos los miembros del equipo participan activamente y con entusiasmo.

Seguidamente, se encuentran las secciones de conclusión y de la guía didáctica, que contienen un breve resumen sobre todos los contenidos que han aprendido los alumnos con la realización de la WQ, y una guía didáctica con información de la WQ para el maestro que la quiera realizar.

Por último, la sección de créditos ofrece los enlaces de todas las fuentes y los recursos utilizados para crear la WQ.

## 5.15. Unidad 14: *La tertulia*

En la decimocuarta subpágina de la Google Sites se halla la WQ de la unidad didáctica número catorce, que tiene como objetivo que el alumnado conozca qué son los refranes y las frases hechas y aprendan a realizar una Tertulia Literaria Dialógica sobre el libro álbum ilustrado *Sirenas* de Jessica Love.

La Figura 30, muestra la cabecera de la WQ donde se encuentra el título de la unidad: *La tertulia* y la tabla de contenidos de las diferentes secciones de la WQ, permitiendo que el alumnado pueda ir directamente a la sección que quiera.

**Figura 30.**  
*Cabecera de la unidad 14.*



A continuación, se encuentran las secciones de la introducción y la tarea, donde se introduce al alumnado en la temática de la WQ, en este caso la tertulia, y se les presenta la actividad que deben realizar antes de llegar a la tarea final, que consiste en la participación de una Tertulia Literaria Dialógica del álbum ilustrado *Sirenas* de Jessica Love.

En la tercera sección, se presenta el proceso detallado para realizar correctamente la actividad y la tarea final. En primer lugar, el maestro forma los grupos. En segundo lugar, los integrantes del grupo se reparten los roles. En tercer lugar, se detallan los pasos a seguir de la actividad con el fin de que realicen dos fichas interactivas sobre los refranes y las frases hechas. En cuarto lugar, se detallan los pasos de la tarea final, que consiste en realizar una Tertulia Literaria Dialógica sobre el álbum ilustrado *Sirenas* de Jessica Love, que trata sobre la identidad sexual y diversidad de género y se explican todos los pasos a realizar antes de la tertulia. Además, al finalizar la tertulia, cada grupo realizará un resumen del álbum para publicarlo en la revista escolar. Finalmente, se detalla dónde se tiene que subir el contenido realizado de manera online, en este caso en la carpeta compartida del Google Drive titulada unidad 14 y en la subcarpeta que le corresponda a su grupo. Del

mismo modo, las producciones que no se realicen de manera online se entregarán al docente al finalizar cada sesión.

En la sección de recursos, se disponen los medios necesarios para que el alumnado pueda aprender los contenidos de la unidad y realizar con éxito la actividad y la tarea final. En este caso, la sección está dividida en dos partes:

1. En la primera parte, están alojados todos los recursos necesarios para aprender qué son los refranes y las frases hechas y realizar dos fichas interactivas sin errores.
2. Y en la segunda parte, se encuentran los recursos necesarios para entender qué es una Tertulia Literaria Dialógica y los pasos que deben realizar para llevarla a cabo.

En la sección de la evaluación, como se muestra en la Figura 31, se explica cómo se va a evaluar al alumnado. Primero, cada alumno realizará una autoevaluación con el cuestionario interactivo creado en la plataforma Genially, que en este caso se trata de un juego de marcianos en el que el alumnado debe responder correctamente a cinco preguntas para pasarse los cinco niveles y ganar el juego. Después, el maestro realizará una evaluación del alumnado con la técnica de observación directa y como instrumento evaluador una rúbrica con cuatro ítems que puntuará en una escala de valores del uno al cuatro. Ítems relacionados con los contenidos de esta unidad: las frases hechas y los refranes, la Tertulia Literaria Dialógica, la responsabilidad en la realización de las tareas grupales y la participación y/o grado de implicación. Estando el primer indicador de cada ítem relacionado con la puntuación más baja, debido al escaso aprendizaje o ejecución y progresivamente estos aprendizajes van mejorando hasta llegar al cuarto indicador, que corresponde a la buena adquisición y ejecución de los contenidos.

**Figura 31.**  
**Método de evaluación de la unidad didáctica 14.**

## Evaluación

Una vez terminadas vuestras tareas, vamos a pasar a la evaluación de estas. Para ello, primero realizaréis una autoevaluación de lo que habéis aprendido con el siguiente Genially:



QUIZ MARCIANITOS UNIDAD 14 by marinamiro27 on Genially

Y respecto a la evaluación del producto final y del trabajo individual y colectivo, utilizaré la técnica de la observación directa y el instrumento evaluador será la siguiente rúbrica.

Enlace a la rúbrica: <https://corubric.com/index.php?r=rubric%2Fregister&id=22715&k=pvgdfgp2yyt8ww9en5a3bgbt5vwmcp>

1.Las frases hechas y los refranes			
<b>1</b> Comprende el significado de los refranes y de las frases hechas y las utiliza.	<b>2</b> Comprende y explica el significado de los refranes y de las frases hechas y las utiliza.	<b>3</b> Comprende, explica y valora el significado de los refranes y de las frases hechas y las utiliza.	<b>4</b> Comprende, explica y valora el significado de los refranes y de las frases hechas y las utiliza correctamente.
2.La Tertulia Dialógica Literaria			
<b>1</b> Con ayuda participa en la realización de la tertulia.	<b>2</b> Con ayuda participa en la realización de la tertulia y acepta las distintas opiniones de los compañeros y compañeras.	<b>3</b> Participa en la realización de la tertulia y acepta las distintas opiniones de los compañeros y compañeras.	<b>4</b> Participa activamente en la realización de la tertulia y acepta las distintas opiniones de los compañeros y compañeras.
3.Responsabilidad en la realización de las tareas grupales.			
<b>1</b> El grupo no ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera adecuada.	<b>2</b> El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera poco adecuada.	<b>3</b> El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera no del todo adecuada.	<b>4</b> El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera pertinente y adecuada.
4.Participación y/o grado de implicación.			
<b>1</b> Sólo unas pocas personas participan activamente.	<b>2</b> Al menos la mitad del estudiantado presenta ideas propias.	<b>3</b> Al menos el 75% del estudiantado participa activamente.	<b>4</b> Todos los miembros del equipo participan activamente y con entusiasmo.

Las secciones de conclusión y de la guía didáctica contienen un breve resumen sobre todos los contenidos que han aprendido los alumnos con la realización de la WQ, y una guía didáctica con información de la WQ para el maestro que la quiera realizar.

Por último, se encuentran los créditos, donde se disponen los enlaces de todas las fuentes y los recursos utilizados para crear la WQ.



## 5.16. Unidad 15: *La encuesta*

En la decimoquinta subpágina de la Google Sites se halla la WQ de la primera unidad didáctica, que tiene como objetivo que el alumnado aprenda: las preposiciones, las conjunciones, las reglas de ortografía de la // y la y, y la realización de una encuesta y un posterior análisis de resultados.

Una vez dentro de esta subpágina, lo primero que observa el alumnado es la cabecera de la WQ, como se muestra en la Figura 32, donde se expone el título de la unidad: *La encuesta* y la tabla de contenidos de las diferentes secciones de la WQ, permitiendo que el alumnado pueda ir directamente a la sección que elija.

**Figura 32.**  
*Cabecera de la unidad 15.*



A continuación, se encuentra la sección de la introducción y la sección de la tarea, donde se introduce al alumnado en la temática de la WQ, en este caso la encuesta, y se les presentan las dos actividades que deben realizar antes de llegar a la tarea final, que consiste en la creación de una encuesta de satisfacción sobre el contenido publicado en la revista escolar.

En la tercera sección, se presenta el proceso detallado para realizar correctamente las dos actividades y la tarea final. En primer lugar, el maestro forma los grupos. En segundo lugar, los integrantes del grupo se reparten los roles. En tercer lugar, se detallan los pasos a seguir de la primera actividad con el fin de que realicen una ficha interactiva para comprobar si han adquirido los conocimientos necesarios sobre las preposiciones y las conjugaciones. En cuarto lugar, el objetivo de la segunda actividad es que el alumnado conozca las reglas de ortografía de las letras y y //, con el objetivo de realizar correctamente un cuestionario interactivo. En quinto lugar, se detallan los pasos de la tarea final, que consiste en aprender qué es una encuesta, cuáles son los pasos para realizar una y redactar con el grupo cuatro preguntas de satisfacción para realizar a todo el colectivo que ha leído la revista escolar

durante el curso. Finalmente, se detalla dónde se tiene que subir el contenido realizado de manera online, en este caso en la carpeta compartida del Google Drive titulada unidad 15 y en la subcarpeta que le corresponda a su grupo. Asimismo, las producciones que no se realicen de manera online se entregarán al docente al finalizar cada sesión.

Acto seguido, en la sección de recursos, se encuentran los diferentes medios para que el alumnado realice las dos actividades y la tarea final. En este caso, la sección está dividida en tres partes:

1. En la primera parte, están alojados todos los recursos necesarios para realizar la ficha interactiva de las preposiciones y las conjugaciones sin errores.
2. En la segunda parte, se encuentran los recursos necesarios para aprender las reglas ortográficas de la y y la // y realizar correctamente el cuestionario interactivo.
3. En el último apartado, se encuentran dos vídeos explicativos sobre qué es una encuesta y cómo realizarla.

En la sección de la evaluación, como se muestra en la Figura 33, se explica cómo se va a evaluar al alumnado. Primero, cada alumno realizará una autoevaluación con el cuestionario interactivo creado en la plataforma Genially, que en este caso se trata de un cuestionario con cinco preguntas de tres posibles respuestas. Después, el maestro realizará una evaluación del alumnado con la técnica de observación directa y como instrumento evaluador una rúbrica con cinco ítems que puntuará en una escala de valores del uno al cuatro. Ítems relacionados con los contenidos de esta unidad: las preposiciones y las conjugaciones, la y y la //, la encuesta, la responsabilidad en la realización de las tareas grupales y la participación y/o grado de implicación. Estando el primer indicador de cada ítem relacionado con la puntuación más baja, debido al escaso aprendizaje o ejecución y progresivamente estos aprendizajes van mejorando hasta llegar al cuarto indicador, que corresponde a la buena adquisición y ejecución de los contenidos.

**Figura 33.**  
Método de evaluación de la unidad didáctica 15.

**Evaluación**

Una vez terminadas vuestras tareas, vamos a pasar a la evaluación de estas. Para ello, primero realizaréis una autoevaluación de lo que habéis aprendido con el siguiente Genially:



QUIZ MANOS Unidad 15 by marinamiro27 on Genially

Y respecto a la evaluación del producto final y del trabajo individual y colectivo, utilizaré la técnica de la observación directa y el instrumento evaluador será la siguiente rúbrica.

Enlace a la rúbrica: <https://corubic.com/index.php?r=rubric%2Fregister&id=19286&k=rpswp78nrrzgj2m6tk2hjo73o9h>

1.Las preposiciones y las conjunciones			
1 Reconoce preposiciones y conjunciones con ayuda.	2 Reconoce preposiciones y conjunciones.	3 Reconoce preposiciones y conjunciones y la mayoría de las veces los utiliza de forma adecuada en contextos significativos.	4 Reconoce preposiciones y conjunciones e identifica su categoría gramatical, además de utilizarlas en contextos significativos.
2.La ll y la y.			
1 Aplica con ayuda la norma ortográfica de la ll y la y.	2 Necesita un refuerzo para aplicar la norma ortográfica de la ll y la y.	3 Normalmente aplica la norma ortográfica de la ll y la y.	4 Aplica la norma ortográfica de la ll y la y.
3.La encuesta			
1 Con ayuda elabora encuestas, de forma escrita.	2 Elabora encuestas, de forma escrita.	3 Con ayuda elabora encuestas, de forma escrita y digital, utilizando las respuestas para mejorar algunos aspectos académicos.	4 Elabora encuestas, de forma escrita y digital, utilizando las respuestas para mejorar algunos aspectos académicos.
4.Responsabilidad en la realización de las tareas grupales.			
1 El grupo no ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera adecuada.	2 El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera poco adecuada.	3 El grupo ha utilizado todos los materiales proporcionados de manera no del todo adecuada.	4 El grupo ha utilizado todo los materiales proporcionados de manera pertinente y adecuada.
5.Participación y/o grado de implicación.			
1 Sólo unas pocas personas participan activamente.	2 Al menos la mitad del estudiantado presenta ideas propias.	3 Al menos el 75% del estudiantado participa activamente.	4 Todos los miembros del equipo participan activamente y con entusiasmo.

Seguidamente, se encuentran las secciones de conclusión y de la guía didáctica. En la primera, se expone un breve resumen sobre todos los contenidos que han aprendido los alumnos con la realización de la WQ, y en la segunda, se encuentra una guía didáctica con información de la WQ para el maestro que la quiera realizar.

En último lugar, se sitúa la sección de los créditos, sección donde se encuentran los enlaces de todas las fuentes y los recursos utilizados para crear la WQ.

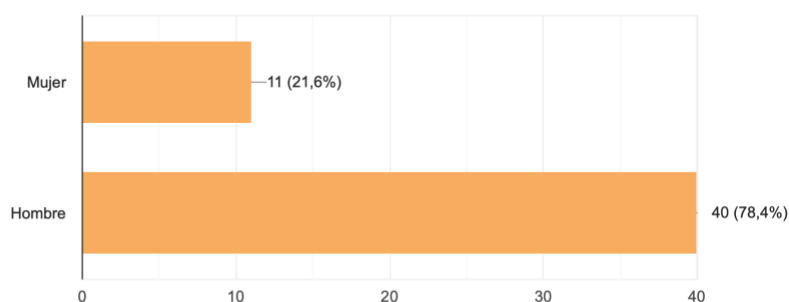
## 6. Resultados

Una vez realizada la encuesta, para extraer los resultados se ha creado un documento Excel titulado [Respuestas: El uso de las TIC](#), donde se agrupan los resultados del alumnado en una tabla por filas y columnas que ayudan a visualizar más rápidamente los resultados obtenidos. Además de reunir todos los resultados en un total de 16 tablas, confeccionando una tabla por cada pregunta del cuestionario, facilitando así la comprensión y la visualización de los resultados. A continuación, se muestran los resultados de las preguntas generales del cuestionario:

En las Tablas 1 y 2, se muestra que en la realización del cuestionario han participado 51 alumnos de entre 9 y 10 años, de los cuales 11 son chicas y 40 chicos.

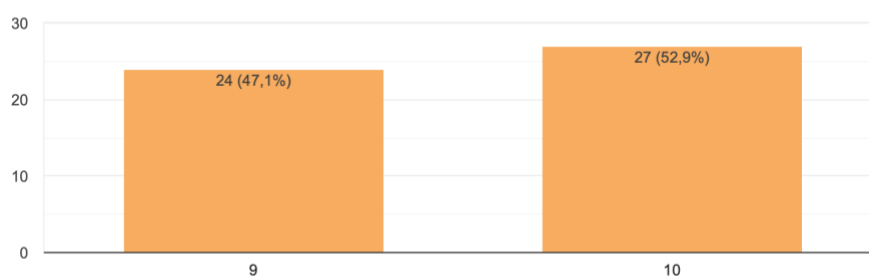
**Tabla 1.**  
Sexo de los participantes.

Sexo  
51 respuestas



**Tabla 2**  
Edad de los participantes.

Edad  
51 respuestas



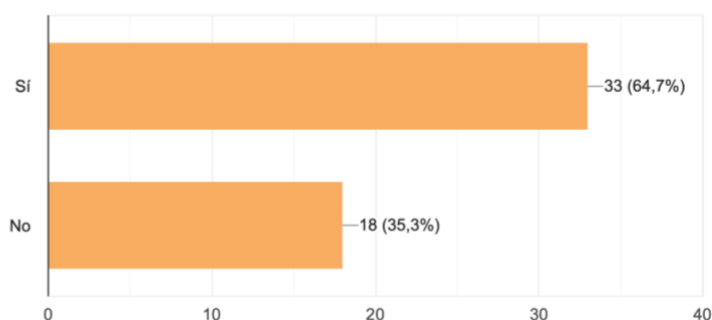
## 6.1. Resultados de las preguntas que responden a la PI1

Para dar respuesta a la PI1, estas son las diez preguntas y respuestas que ayudan a su contestación.

En la Tabla 3, se muestra que el 33% del alumnado tiene teléfono móvil propio. Teléfono que, en su gran mayoría, como se muestra en la Tabla 4, lo utilizan para jugar a videojuegos, ver vídeos o películas, destacando que solo un 5,7% de alumnos lo utiliza para realizar deberes o repasar para un examen.

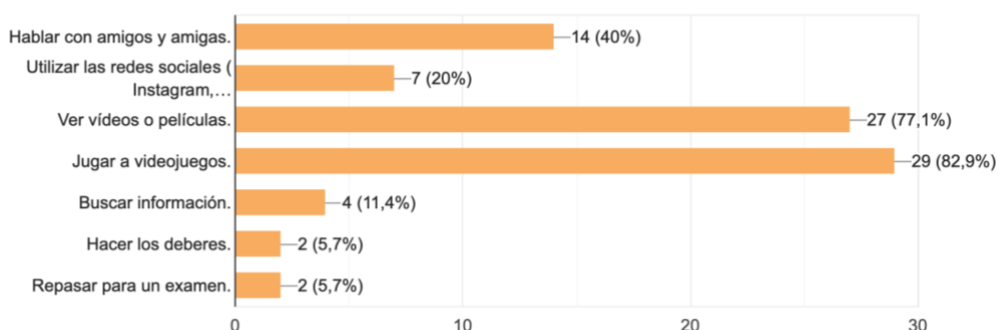
**Tabla 3.**  
Alumnos con teléfono móvil propio.

¿Tienes móvil propio?  
51 respuestas



**Tabla 4.**  
Usos del teléfono móvil.

¿Para qué lo utilizas?  
35 respuestas



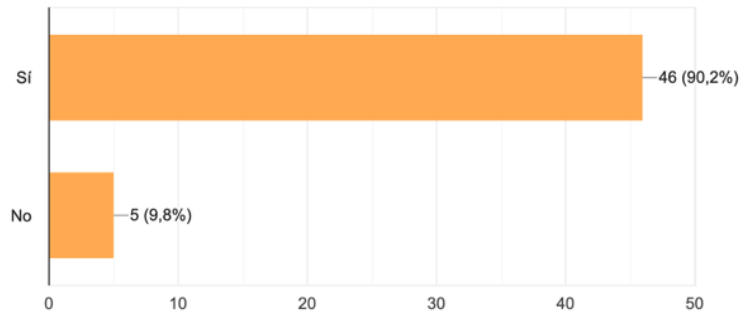
En las Tablas 5 y 6, se muestra que la gran mayoría del alumnado tiene un ordenador o tableta en casa, utilizándose mayoritariamente para ver vídeos o películas y jugar a videojuegos.

**Tabla 5.**

**Alumnos con ordenador o tableta en casa.**

¿Tienes ordenador o tableta en casa?

51 respuestas

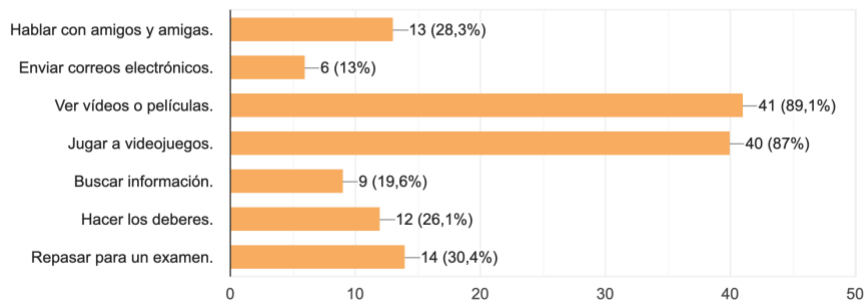


**Tabla 6.**

**Usos del ordenador o la tableta.**

¿Para qué lo utilizas?

46 respuestas



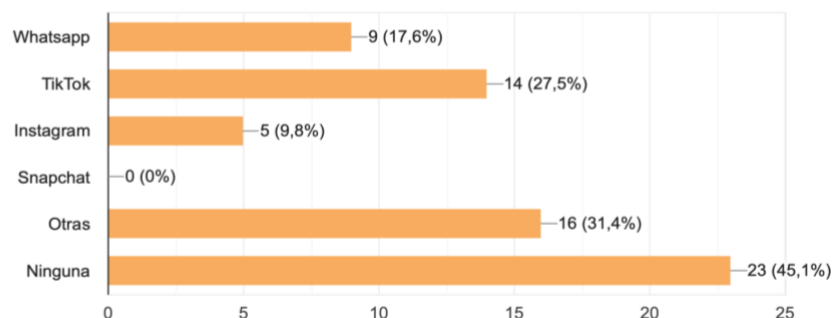
Respecto a las redes sociales, en la Tabla 7, se expone que muchos alumnos no hacen uso de ellas, pero del porcentaje que sí que las utiliza, destacan que hacen uso de otras como Roblox y TikTok. Asimismo, como se muestra en la Tabla 8, las redes sociales que suele utilizar el alumnado en su día a día son YouTube y diferentes aplicaciones de juegos online.

**Tabla 7.**

**Redes sociales utilizadas diariamente.**

¿Qué redes sociales utilizas en tu día a día?

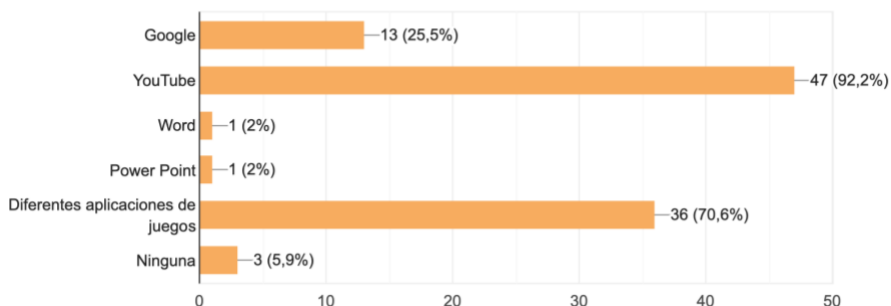
51 respuestas



**Tabla 8.**  
Aplicaciones utilizadas diariamente.

¿Qué aplicaciones utilizas en tu día a día?

51 respuestas

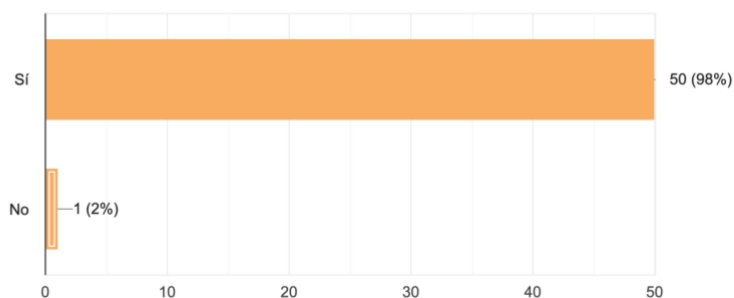


Centrándonos en su uso en las aulas, en la Tabla 9, se expone que la mayoría del alumnado ha utilizado alguno de los recursos nombrados anteriormente. Destacando que solamente un alumno o alumna ha marcado que no, posiblemente por error. Siendo más utilizadas, como se muestra en la Tabla 10, en las asignaturas de: valenciano, castellano, matemáticas, ciencias sociales y naturales, educación musical, tutoría e inglés.

**Tabla 9.**  
Uso de los recursos mencionados anteriormente en la escuela.

¿En la escuela has utilizado alguno de estos recursos?

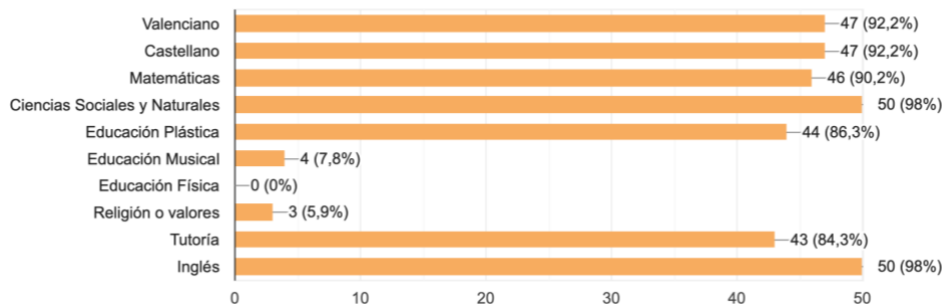
51 respuestas



**Tabla 10.**  
Asignaturas donde se utilizan estos recursos.

¿En qué asignaturas?

51 respuestas



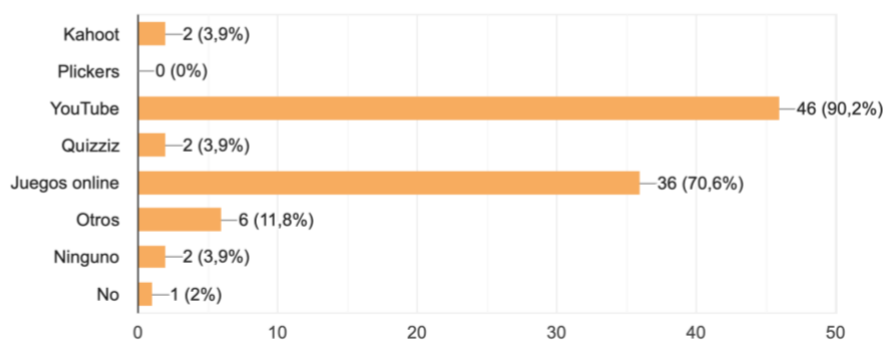
Además, como se expone en la Tabla 11, en el área de Lengua Castellana y Literatura, el alumnado es consciente de que han utilizado YouTube y juegos online para aprender o ampliar contenido.

**Tabla 11.**

Recursos utilizados en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura.

¿En la clase de lengua castellana has utilizado alguno de estos recursos?

51 respuestas



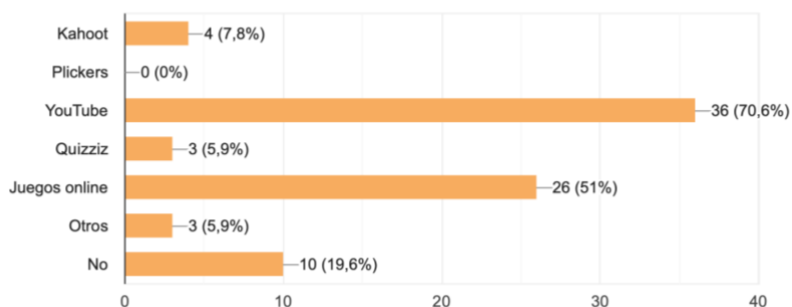
En relación con los recursos que utilizan para aprender o repasar contenido de diferentes asignaturas, en la Tabla 12 se muestra que la gran mayoría utiliza YouTube y juegos online. Destacando que un 19,6% de alumnado no utiliza ningún recurso.

**Tabla 12.**

Uso de recursos para aprender o repasar contenidos.

¿Para aprender o repasar contenido de las asignaturas de clase utilizas alguno de estos recursos?

51 respuestas



## 6.2. Resultados de las preguntas que responden a la PI2

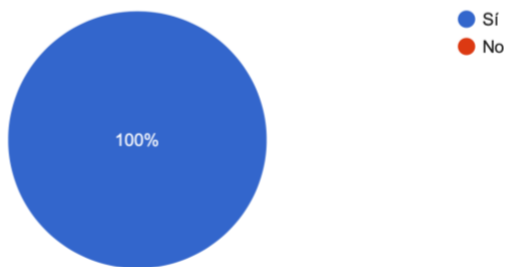
En las Tablas 13 y 14, se exponen los resultados que ayudan a responder a la PI2, ya que muestran que todo el alumnado está satisfecho con el uso de todos estos recursos en las clases, además de asegurar que con su utilización los alumnos tienen una participación más activa en las clases.



**Tabla 13.**  
Alumnado satisfecho con la utilización de recursos.

¿Te gusta utilizar estos recursos en clase?

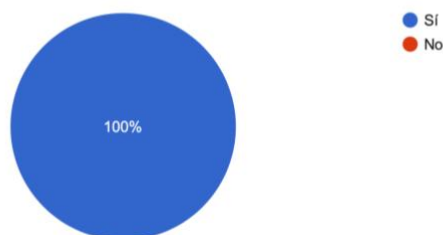
51 respuestas



**Tabla 14.**  
Participación más activa con la utilización de recursos.

Si el maestro o la maestra utiliza alguno de estos recursos, ¿participas más en clase?

51 respuestas



### 6.3. Resultados de las preguntas que responden a la PI3

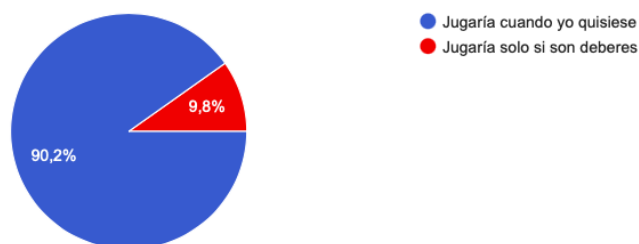
En las Tablas 15 y 16, se muestran las respuestas que ayudan a contestar a la PI3.

En la Tabla 15, se expone que la mayoría del alumnado (90,2%) afirma que, si en clase se le ofrecieran recursos gamificados para realizar tareas o repasar contenidos, los realizaría de manera voluntaria.

**Tabla 15.**  
Realización voluntaria de actividades gamificadas.

13. Si en clase te enseñaran juegos para aprender o repasar contenidos de una unidad, ¿jugarías por voluntad propia o solo si son deberes?

51 respuestas



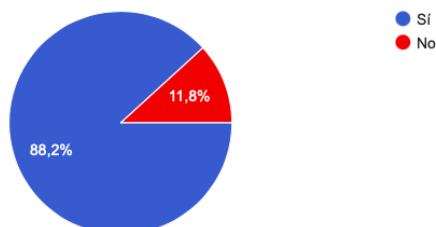
Finalmente, en la Tabla 16, se muestra que la mayor parte del alumnado (88,2%) opina que en clase preferiría realizar actividades en equipo y sin tener un tiempo establecido para realizarlas.

**Tabla 16.**

Realización de actividades en equipo y sin límite de tiempo.

14. En clase, ¿te gustaría realizar actividades en equipo y sin tener un tiempo marcado para realizarlas?

51 respuestas



## 7. Análisis y discusión

Una vez explicada la propuesta de programación didáctica, es necesario dar respuesta a las tres preguntas de investigación planteadas al principio del trabajo.

### 7.1. PI1: ¿Cuál es el verdadero uso de los recursos TIC tanto dentro del aula como fuera de ella?

Para dar respuesta a esta pregunta de investigación, se ha realizado el cuestionario mencionado anteriormente, titulado: *El uso de las TIC* y un análisis de dos estudios relacionados con esta temática.

Respecto a las respuestas del cuestionario, cabe destacar que la mayoría del alumnado utiliza en su día a día herramientas tecnológicas, ya que casi todos y todas tienen un teléfono móvil propio, un ordenador o tableta en casa. En relación con el uso de estas herramientas fuera del contexto académico, como se muestra en las Tablas 4 y 6, la gran mayoría las utiliza para visualizar vídeos o jugar a videojuegos, siendo una minoría de alumnos los que las utilizan para hacer los deberes o para repasar contenidos de un examen. Estos resultados son llamativos, ya que como se expone en las Tablas 9 y 10, dentro de las aulas y en la mayoría de las asignaturas los alumnos hacen uso de diferentes aplicaciones que les ayudan a aprender y repasar conceptos. Finalmente, conviene señalar que a la hora de aprender o repasar contenido, como se muestra en la Tabla 12, el

alumnado prefiere hacer uso de YouTube (70,6%) y de juegos online (51%). Por todo esto, y a pesar de que en las aulas se potencie el uso de las TIC para favorecer el aprendizaje y el alumnado sea conocedor de ello, fuera de las aulas no las utilizan con ese fin. Es por este último motivo, por el que los centros educativos y el profesorado no se tienen que desvincular de lo que sucede fuera de los periodos lectivos, y en la sociedad en general, ya que es importante que enseñen a su alumnado los diferentes usos académicos y no académicos de las TIC que pueden ayudarles a resolver tareas de clase y problemas de su día a día.

En relación con los estudios, en los resultados del estudio realizado por Conde et al. (2015) y titulado como *Opinión del profesorado y alumnado sobre la implantación, uso y resultados de las TIC en Educación Primaria: evaluación de un centro*, se expone que la mayoría del profesorado ve necesario el uso de las TIC como una herramienta o como un recurso útil en la docencia porque es una manera de aumentar la motivación, la creatividad y la capacidad de seleccionar información adecuada, pero no todos y todas las utilizan en sus clases. Además, ponen de manifiesto desventajas como: la poca estabilidad de los equipos informáticos y el mayor control del profesorado sobre el aula-clase para que no realicen actividades de ocio en vez de actividades académicas. Respecto al alumnado, se remarca que en las aulas se trabaja con todas las herramientas que les ofrece su profesorado, concretamente en actividades de búsqueda de información, para reforzar o repasar contenido, realizar aprendizajes por descubrimiento, trabajos grupales, búsquedas del tesoro y para realizar evaluaciones y reflexiones críticas. Siendo los recursos más utilizados para llevar a cabo estas actividades: Internet, el Blog, el libro digital y la pizarra digital o el monitor interactivo. Destacando el uso del ordenador portátil para realizar juegos educativos y jugar a juegos de su interés. Además, todos los alumnos han manifestado que les gusta más aprender y trabajar con los recursos TIC mencionados, porque identifican este aprendizaje como más lúdico.

Por otro lado, los resultados del estudio de Sigalés et al. (2008) titulado *La integración de Internet en la educación escolar española: Situación actual y perspectivas de futuro*, exponen que la gran mayoría de los docentes no utilizan las TIC, bien por no tener las herramientas necesarias o por no saber utilizarlas y la minoría que sí hace uso de ellas, expone que se han formado por su propia cuenta o por exigencia del centro educativo. Además, se utilizan prioritariamente en las aulas específicas de ordenadores y el uso que hacen de ellas es como herramientas de apoyo en sus explicaciones o para potenciar su

innovación educativa en metodologías docentes. En cuanto al uso de los alumnos, se remarca que dentro de las aulas mayoritariamente hacen uso de diferentes recursos TIC para dotarse de contenido, producir contenidos, como un entorno tecnológico de aprendizaje y finalmente y de manera excepcional como un medio de comunicación. Y fuera de las aulas, la finalidad del uso de los recursos TIC cambia por completo, ya que los que disponen de puntos de acceso a internet, hacen uso de la tecnología para acceder a actividades relacionadas con el ocio, descarga de contenido musical o juegos y para buscar información sobre temas de interés general para los alumnos. Quedando así la búsqueda de información para realizar trabajos académicos o estudiar, en un segundo plano, ya que con muy poca frecuencia utilizan la tecnología con fines académicos.

## **7.2. PI2: ¿Hasta qué punto es beneficioso introducir las TIC en el proceso de E-A autónomo de lenguas?**

Para dar respuesta a esta pregunta de investigación, se ha realizado el cuestionario explicado anteriormente y un análisis de tres artículos de investigación.

En primer lugar, respecto al cuestionario, como se muestra en las Tablas 13 y 14, todos los alumnos afirman que les gusta utilizar diferentes recursos TIC en las clases, remarcando que su uso dentro de las aulas es positivo para su aprendizaje, ya que les hace tener una participación más activa en las clases.

En segundo lugar, en el artículo de Carmona (2012) titulado *Análisis y beneficios de la incorporación de las TIC en el área de lengua castellana y literatura: un caso práctico*, se expone que las TIC aportan seis tipos de beneficios, que son:

1. El primer beneficio es que proporcionan ejercicios prácticos al alumnado, donde pueden realizar diferentes cuestiones en diversos formatos, y en la mayoría de los casos terminan convirtiéndose en retos.
2. El segundo beneficio es que con las TIC podemos tener los contenidos y materiales didácticos actualizados y distribuidos, favoreciendo la veracidad y la organización de las clases.
3. El tercer beneficio es que permite al alumnado superar las barreras del tiempo y el espacio, es decir, que se pueden realizar las tareas de forma sincrónica y

asincrónica, beneficio muy importante en la actualidad para realizar trabajo a distancia con los alumnos.

4. El cuarto beneficio está relacionado con el incremento de la visión global del entorno del alumnado, gracias a la realidad aumentada, ya que pueden visualizar todo tipo de contenido sin salir del centro educativo.
5. El quinto beneficio es que favorece el trabajo colaborativo, ya que pueden realizar las actividades por grupos cooperativos y heterogéneos.
6. Finalmente, el último beneficio es que contribuyen a reforzar y desarrollar las diferentes habilidades del alumnado, porque la competencia digital implica desarrollar las otras seis competencias.

En tercer lugar, en el artículo de Stockwell y Reinders (2019) titulado *Technology, Motivation and Autonomy, and Teacher Psychology in Language Learning: Exploring the Myths and Possibilities*, se remarca que los beneficios más importantes son potenciar la motivación y la autonomía. Desarrollando la motivación a través de las interacciones sociales que permiten realizar algunas herramientas digitales y la autonomía gracias a que la tecnología tiene el potencial de brindar oportunidades para interactuar con el idioma de destino del alumnado. Pero para hacer esto posible, el profesorado debe tener en cuenta las posibles limitaciones que pueda tener tanto él o ella como su alumnado y conocer distintos recursos para superarlas, como por ejemplo con formaciones para aprender a utilizar las TIC. Además de que se utilicen pedagogías adecuadas para aprovechar al máximo las posibilidades de las TIC.

Finalmente, en el artículo de Liu et al. (2020) titulado *Multimedia Technology and Learner Autonomy: An Experimental Study for Asymmetric Effects*, se expone que los resultados del estudio realizado en 86 estudiantes revelan que las TIC les aportan diferentes beneficios. Por ejemplo, ayudan a que el alumnado tenga más interés en su aprendizaje, a acceder a la información y a hacer que su aprendizaje sea más eficaz. Asimismo, respecto a la adquisición de las lenguas, el uso de las TIC les ayuda a: adoptar estrategias de lectura, aumentar su capacidad de lectura y mejorar su nivel de autonomía de aprendizaje.

### **7.3. PI3: ¿De qué manera se puede fomentar el aprendizaje autónomo a través de la WebQuest y la gamificación?**

Para dar respuesta a la última pregunta de investigación, se ha realizado el cuestionario explicado anteriormente y un análisis de diferentes artículos.

Respecto a los resultados del cuestionario, cabe destacar que la mayoría del alumnado, como se muestra en la Tabla 15, opina que, si en las clases se les ofrecieran diferentes recursos gamificados, los utilizarían de manera autónoma para mejorar su aprendizaje, siendo una minoría los que solo utilizarían estos recursos si son impuestos por el maestro. Asimismo, es necesario destacar que también la mayoría del alumnado, Tabla 16, afirma que prefiere realizar actividades en equipo y sin tener un tiempo establecido para realizarlas. Es por estos motivos que al introducir en las aulas actividades gamificadas y el enfoque por tareas, el alumnado se siente más libre y motivado para realizar las actividades de manera autónoma.

Por otra parte, en el artículo de Wagman (2005), titulado como: *The effects of an inquiry-Internet research project on motivation, self-efficacy, and academic autonomy in heterogeneously grouped high school Latin I students*, se afirma que al realizar las WQ por grupos y sin un ritmo de realización de las tareas marcado, el alumnado incrementa su motivación de autoeficacia y su autonomía académica. Puesto que en las WQ los alumnos deben indagar, investigar y seleccionar la información que ellos consideren más apropiada, autodirigiendo su propio aprendizaje.

Finalmente, en el segundo artículo realizado por Dalmanses (2017), llamado: *Uso de la gamificación en la enseñanza de ELE*, se remarca que tras el estudio realizado, se ha podido comprobar que la gamificación es una herramienta eficaz para evitar el aburrimiento, el desinterés, la falta de atención y de autonomía por parte del alumnado, así como la percepción de que una actividad o tarea es difícil.

### **7.4. Resumen del análisis y discusión**

De los resultados obtenidos en las tres preguntas de investigación, se extrae que en las aulas se hace uso de diferentes recursos TIC, tanto para impartir como para aprender contenido, porque hacen que se aumente la participación del alumnado. A pesar de esto,

fuera de las aulas, la gran mayoría de los alumnos utiliza las TIC como una herramienta para el ocio y disfrute, siendo una minoría los que las utilizan para seguir aprendiendo. Asimismo, el correcto uso de los recursos TIC, dentro y fuera de las aulas, puede producir diferentes beneficios en el aprendizaje del alumnado, como: realizar trabajo a distancia y colaborativo, visualizar todo tipo de contenido sin salir del aula, desarrollar diferentes habilidades, entre otras. Finalmente, el uso del enfoque por tareas y la gamificación en las actividades del aula, hace que los alumnos se sientan más motivados en la consecución de las tareas o actividades y en la autodirección de su propio aprendizaje, potenciando así su autonomía.

## **8. Conclusiones generales**

La sociedad actual está en constante evolución, debido a cómo la tecnología ha ido avanzando. Es por esto por lo que, de la misma manera que el contexto social de los seres humanos evoluciona, el contexto académico también debe progresar.

Este progreso académico, gracias a la introducción de las TIC, está regulado por la *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 4 de mayo, de Educación*. Asimismo, este progreso ha hecho que se hayan ido modificando y actualizando los métodos de E-A, convirtiendo a las TIC en uno de los aspectos más motivadores y potenciadores del aprendizaje autónomo del alumnado.

Respecto a la investigación realizada en el presente trabajo, se concluye que dentro de las aulas la mayoría del profesorado utiliza diversos recursos tecnológicos para impartir las clases o para que el alumnado realice las tareas de clase. A pesar de esto, los resultados evidencian que el alumnado al salir del centro educativo mayoritariamente utiliza las TIC para jugar o ver vídeos. En cambio, existe una minoría que sí utiliza las nuevas tecnologías para realizar tareas relacionadas con su aprendizaje. Asimismo, cabe destacar que todo el alumnado que ha participado en la investigación afirma que utilizar recursos electrónicos hace que aumente su participación en las clases. Finalmente, se evidencia que con el uso de recursos gamificados y actividades basadas en el enfoque por tareas, el alumnado podría realizar las actividades de manera más autónoma.

Asimismo, las conclusiones obtenidas en la investigación coinciden con los resultados de los estudios realizados por Conde et al. (2015) y Sigalés et al. (2008), donde exponen que

los alumnos cuando están en las aulas utilizan todos los recursos que se les ofrecen, prefiriendo utilizarlos para realizar juegos educativos y complementar las explicaciones del maestro. En cambio, fuera de las aulas su uso cambia, ya que afirman que solo los utilizan para comunicarse o para el ocio.

De la misma manera, también se coincide con las investigaciones realizadas por Carmona (2012), Stockwell y Reinders (2019) y Liu et al. (2020), ya que en estos trabajos se llega a la conclusión de que la introducción y el uso de las TIC dentro de las aulas aportan diferentes beneficios para los estudiantes. Siendo importante destacar el refuerzo de algunas habilidades, el aumento de la motivación y la participación en las clases y sobre todo la potenciación de la autonomía del alumnado.

Además, como se expone en la investigación realizada por Wagman (2005), la autonomía también se fomenta mediante el uso del enfoque por tareas, por ejemplo, con la realización de una WQ. En esa misma línea, si dentro de las WQ incluimos actividades gamificadas, como se manifiesta en la investigación de Dalmanses (2017), estas actividades proporcionarán al alumnado un feedback inmediato sobre sus errores, consiguiendo que ambos recursos potencien la autonomía de los alumnos.

Así pues, tras analizar los resultados obtenidos en la investigación y contrastarlos con las otras investigaciones, se ha realizado una propuesta de programación didáctica para el área de Lengua Castellana y Literatura. Además de esto, cabe destacar que en esta propuesta de programación se hace uso de las TIC, del enfoque por tareas mediante diversas WQ alojadas dentro de una Google Sites y de diferentes actividades gamificadas, con el objetivo de que el alumnado aumente su motivación y autonomía, tanto dentro como fuera del aula.

Finalmente, con la realización de este TFM y como maestra de Educación Primaria, he podido comprobar que las herramientas utilizadas para crear la programación didáctica pueden ser muy útiles para realizar y aplicar en toda la etapa educativa, sobre todo a partir de tercer curso de Educación Primaria, ya que como se ha expuesto en el trabajo, es un recurso que fomenta la participación activa, la motivación y la autonomía del alumnado. Además, también promueve el aprendizaje cooperativo entre los alumnos de la clase y dar visibilidad de sus aprendizajes a todas las familias, representantes legales y comunidad educativa, en este caso con la publicación de las tareas finales en la revista escolar del centro educativo.



## Bibliografía y webgrafía

- Anijovich, R., & Mora, S. (2009). *Estrategias de enseñanza: Otra mirada al quehacer en el aula*. Aique Grupo Editor. [http://www.aique.com.ar/sites/default/files/indices/estrategias\\_de\\_ensenanza.pdf](http://www.aique.com.ar/sites/default/files/indices/estrategias_de_ensenanza.pdf) (Consultada el 22/09/2021)
- Benlloch, C. (2011). Las tecnologías de la información y comunicación (TIC). *Univ. Val., Unidad Tecnol. Educ,* (951), 1-7. <http://pregrado.udg.mx/sites/default/files/formatosControlEscolar/pwtic1.pdf> (Consultada el 10/09/2021)
- Benson, P. (1997). "The philosophy and politics of learner autonomy". En P. Benson y P. Voller (Eds.). *Autonomy and independence in language learning* (pp. 18–34). Longman.
- Blin, F. (2010). Designing Cybertasks for Learner Autonomy: Towards an Activity Theoretical Pedagogical Model. En María José Luzón, María Noelia Ruiz-Madrid & María Luisa Villanueva (Ed.), *Digital Genres, New Literacies and Autonomy in Language Learning* (pp.175-196). Cambridge Scholars Publishing.
- Carmona, M. E. (2012). Análisis y beneficios de la incorporación de las TIC en el área de Lengua Castellana y Literatura: un caso práctico. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (40), 21-34. <https://www.redalyc.org/pdf/368/36823229002.pdf> (Consultada el 14/09/2021)
- Conde, S.; Ávila, J.A.; Núñez, L. Mirabent, M. D (2015): Opinión del profesorado y alumnado sobre la implantación, uso y resultados de las TIC en Educación Primaria: evaluación de un centro. *REICE: Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (51), 57-75. [https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/581/pdf\\_55](https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/581/pdf_55) (Consultada el 09/06/2021)
- Dalmases, A. (2017). *Uso de la gamificación en la enseñanza de ELE*. Universidad de Alcalá. [https://ebuah.uah.es/xmlui/bitstream/handle/10017/34583/uso\\_dalmases\\_ele\\_ando\\_2017\\_N4.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://ebuah.uah.es/xmlui/bitstream/handle/10017/34583/uso_dalmases_ele_ando_2017_N4.pdf?sequence=1&isAllowed=y) (Consultada el 21/09/2021)
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. MacMillan/Collier.

- Dodge, B. (1995). Some Thoughts About WebQuest. [http://webquest.org/sdsu/about\\_webquests.html](http://webquest.org/sdsu/about_webquests.html) (Consultada el 09/05/2021)
- Dodge, B. (1997). Building Blocks of a WebQuest.
- Dodge, B. (2001). The WebQuest Page: Matrix.
- Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Edinumen. [https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica\\_gamificacion\\_ele.pdf](https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf) (Consultada el 07/06/2021)
- Girón-García, C. (2009). *The Use of Webquest as a Pedagogical Proposal for the Development of Language Learning Autonomy in the Foreign Language Learning Classroom*. Ed. Fundación Universitaria San Antonio.
- Gisbert, M. y González, J. (2016). *Nous escenaris d'aprenentatge des d'una visió transformadora*. Wolters Kluwer.
- González-Lloret, M., & Nielson, K. B. (2015). Evaluating TBLT: The case of a task-based Spanish program. *Language Teaching Research*, 19(5), 525-549. <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1362168814541745> (Consultada el 07/09/2021)
- Hamari, J., & Koivisto, J. (2013). *Social motivations to use gamification: an empirical study of gamifying exercise*. <https://core.ac.uk/download/pdf/301361018.pdf> (Consultada el 28/06/2021)
- Koenraad, A. L. M., & Westhoff, G. J. (2003, September). Can you tell a LanguageQuest when you see one? Design criteria for TalenQuests. In *EUROCALL Conference, University of Limerick, Ireland*.
- Liu, X., Liu, Y., & Tu, J. F. (2020). Multimedia Technology and Learner Autonomy: An Experimental Study for Asymmetric Effects. *Symmetry*, 12(3), 462. <https://www.mdpi.com/665076> (Consultada el 23/09/2021)
- Long, M.H. (1985). A role for instruction in second language acquisition: Task-based language teaching. In K. Hyltenstam, & M. Pienemann (Eds.), *Modeling and assessing second language acquisition* (pp. 77–99). Bristol, UK: Multilingual Matters.

- Norris, J. (2009). Task-Based Teaching and Testing. In M. Long, & C. Doughty (Eds.), *The hand- book of language teaching* (pp. 578–594). Malden, MA: Wiley-Blackwell.
- Prabhu, N. S. (1987). *Second language pedagogy*. Oxford: Oxford University Press.
- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants*. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Sigalés, C., Josep, M., Mominó, J., Meneses, J., & Badia, A. (2008): *La integración de Internet en la educación escolar española: Situación actual y perspectivas de futuro*. Fundación Telefónica/ IN3-UOC. [https://www.research-gate.net/publication/264368576\\_La\\_integracion\\_de\\_internet\\_en\\_la\\_educacion\\_escolar\\_espanola\\_situacion\\_actual\\_y\\_perspectivas\\_de\\_futuro](https://www.research-gate.net/publication/264368576_La_integracion_de_internet_en_la_educacion_escolar_espanola_situacion_actual_y_perspectivas_de_futuro) (Consultada el 09/06/2021)
- Stockwell, G., & Reinders, H. (2019). *Technology, motivation and autonomy, and teacher psychology in language learning: Exploring the myths and possibilities*. *Annual Review of Applied Linguistics*, 39, 40-51. [Technology, Motivation and Autonomy, and Teacher Psychology in Language Learning: Exploring the Myths and Possibilities](#) (Consultada el 10/05/2021)
- Wagman, J. C. (2005). *The effects of an inquiry-Internet research project on motivation, self-efficacy, and academic autonomy in heterogeneously grouped high school Latin I students*. Capella University. <http://www.eric.ed.gov/PDFS/ED490051.pdf> (Consultada el 27/04/2021)

