

## **Mobile Lab: Dispositivos móviles en el laboratorio CLIL. (Mirada, S.)**

### Resum

En aquesta experiència d'innovació es descriu la incorporació de tauletes en les pràctiques de laboratori de l'assignatura de Coneixement del Medi Natural en anglès en el cicle superior d'Educació Primària amb l'objectiu de fomentar la competència comunicativa, impulsar un canvi metodològic en les pràctiques docents, incrementar el nivell d'interès i compromís i millorar l'autonomia de l'estudiant. Per a això, es van dissenyar activitats específiques utilitzant aplicacions de realitat augmentada, notes sincronitzades i creació de missatges multimèdia a través d'un plantejament gamificat de l'assignatura. Els resultats obtinguts a partir de diaris d'observació i qüestionaris van mostrar una millor gestió del temps d'aula i eficàcia de la retroalimentació amb els estudiants, més presència oral de la llengua estrangera a les interaccions entre els alumnes a més d'un augment de la motivació i de la qualitat dels treballs.

Paraules clau: aplicacions, aprenentatge mòbil, gamificació, tauletes, TIC.

### Resumen

En esta experiencia de innovación se describe la incorporación de tabletas en las prácticas de laboratorio de la asignatura de Conocimiento del Medio Natural en inglés en el ciclo superior de Educación Primaria con el objetivo de fomentar la competencia comunicativa, impulsar un cambio metodológico en las prácticas docentes, incrementar el nivel de interés y compromiso y mejorar la autonomía del estudiante. Para ello, se diseñaron actividades específicas utilizando aplicaciones de realidad aumentada, notas sincronizadas y creación de mensajes multimedia a través de un planteamiento gamificado de la asignatura. Los resultados obtenidos a partir de diarios de observación y cuestionarios mostraron una mejor gestión del tiempo de aula y eficacia de la retroalimentación con los estudiantes, más presencia oral de la lengua extranjera en las interacciones entre los alumnos además de un aumento de la motivación y de la calidad de los trabajos.

Palabras clave: aplicaciones, aprendizaje móvil, gamificación, tabletas, TIC.

### Abstract

This innovation experience describes the use of tablets in the laboratory tasks carried out as a part of the subject Knowledge of the Natural Environment in English in the upper cycle of Primary Education with the aim of fostering communicative competence, promoting a methodological change in teaching practices, increasing the students' level of interest and commitment, and improving student autonomy. To do this, specific activities were designed using augmented reality applications, synchronized notes and creation of multimedia messages through a gamified approach of the subject. The results obtained from observation journals and questionnaires show a better management of classroom time and efficacy of feedback, more oral presence of the foreign language in the interactions among the students. Increases in motivation and in the quality of student work were also shown.

Key words: applications, gamification, tablets, ICT.