



GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

CURSO 2016-2017

**Aproximación a la cultura británica
mediante el Aprendizaje Cooperativo.**

**Approach to British culture through cooperative
learning**

**Autor: Óscar Rivas Gómez
Directora: Marta Gómez Martínez
30/06/2017**

VºBº DIRECTOR

VºBº AUTOR

Resumen

El Aprendizaje Cooperativo y el Aprendizaje Basado en Proyectos son metodologías desligadas de la enseñanza tradicional, que nos van a acercar al aprendizaje de características y detalles de la cultura británica, que es la base de este proyecto. Para ello, mediante una WebQuest, los alumnos irán realizando actividades relacionadas con el tema principal. Cada una de las actividades se realizará a partir del trabajo en grupo y técnicas cooperativas, con el objetivo de mejorar el aprendizaje y satisfacer las necesidades de todos los alumnos del grupo-clase. La idea principal de todo el proyecto es proponer recursos diferentes para trabajar con nuestros alumnos en el aula de inglés, sin tener que utilizar el libro de texto.

Abstract

Cooperative Learning and Project Based Learning are detached methodologies from the traditional teaching, and these methodologies allow us to learn the characteristics and details of the British culture, which is the project's base. For that, through a WebQuest, students will do the activities which are related to the main topic. Each activity will be done through the work in group and cooperative techniques, and the goal is the improvement in learning, and the satisfaction of the students needs in the group-class. The main idea of the whole project is to propose different resources to work with our students in the English class, without the book.

Palabras clave

Aprendizaje Cooperativo, Aprendizaje Basado en Proyectos, WebQuest, grupo, inglés, Educación Primaria, competencias, metodologías de enseñanza, habilidades, cultura, Reino Unido.

Key words

Cooperative Learning, Project Based Learning, WebQuest, group, English, Primary Education, competences, teaching methodologies, skills, culture, United Kingdom.

ÍNDICE

Páginas

1.INTRODUCCIÓN	4
2.OBJETIVOS	6
3. ESTADO DE LA CUESTIÓN	7
3.1 Aprendizaje Cooperativo como técnica	7
3.2 El Aprendizaje Basado en Proyectos	12
3.3 WebQuest como herramienta	16
3.4 La cultura en el aula de L2	19
4- PROPUESTA DIDÁCTICA.....	22
4.1 Introducción	22
4.2 Temporalización.....	23
4.3 Objetivos.....	24
4.4 Contenidos	25
4.5 Competencias clave.....	26
4.6 Metodología de la propuesta didáctica	27
4.7 Sesiones	29
4.8 Evaluación	35
4.9 Atención a la diversidad.....	35
5- CONCLUSIONES.....	36
6-BIBLIOGRAFÍA.....	37
7- ANEXOS.....	41

INTRODUCCIÓN

Comienzo con mi último trabajo en la Facultad de Educación, un proyecto donde intentaré demostrar todo lo aprendido y madurado en estos 4 años como estudiante del Grado en Educación Primaria.

Durante la etapa de la Educación Primaria, se potencian las habilidades y el desarrollo íntegro de los estudiantes y además se los prepara para que adquieran una autonomía y la capacidad de tomar decisiones. En estos 4 años como estudiante de Magisterio en Educación Primaria, durante mis respectivos períodos de prácticas, he podido comprobar cómo a veces en el aula de inglés, el hecho de seguir diariamente un libro de texto y realizar las actividades que se proponen en el mismo, no es lo más adecuado para todos y cada uno de los alumnos que hay en el aula. Para una lengua extranjera, como es el inglés, en la que no todos los alumnos se desenvuelven de una manera adecuada y frecuentemente tienen problemas cuando son jóvenes, conviene buscar otro tipo de actividades alternativas que permitan a los alumnos acercarse un poco más a esa segunda lengua. Cuando hablo de otro tipo de actividades, me refiero a actividades ligadas a nuevas metodologías más actuales relacionadas con el trabajo en grupo y las actividades cooperativas donde los alumnos muestran y aprenden gran variedad de técnicas para relacionarse. El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el Aprendizaje Cooperativo (AC) son algunas de estas técnicas actuales dentro del ámbito educativo.

Cuando comencé a estudiar en esta Facultad de Educación, los profesores que me impartían clase siempre solían contrastar una educación moderna frente a una educación tradicional donde el docente es el instructor y persona más importante mientras que los alumnos simplemente escuchan y acumulan una serie de conocimientos. Como he dicho antes, en esta educación moderna y diferente a la anterior, es el alumno al que se le pide que sea protagonista de su propio aprendizaje; además que tenga la capacidad de cooperar y trabajar con los demás, y este será uno de los puntos fuertes de este trabajo, ya que su foco de atención será principalmente todo aquello

relacionado con el trabajo en grupo y las diferentes formas de aprendizaje que existen relacionadas con el trabajo en equipo, puesto que creo que el aprendizaje en grupo mejora la práctica educativa. Una de las características principales por las que el trabajo en grupo es muy importante dentro de esta nueva educación es que mejora las relaciones interpersonales y la capacidad de comunicarse con los demás (Merino, 2014, pág. 7)

En relación a lo comentado hasta ahora, encontramos en la LOMCE (10 de diciembre de 2013), ley educativa en vigor, en su Título 1, capítulo III, artículo 17, que la Educación Primaria contribuirá en los niños a desarrollar las capacidades que le permitan:

b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y **de equipo**, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor (p.13).

El trabajo en grupo es muy importante dentro del mundo laboral, ya que cualquier profesión requiere de alguna cooperación en algún determinado momento. Por ello, cuanto antes empecemos a trabajar de esta forma con los alumnos, antes adquirirán esta metodología, y antes podrán mejorar en ella. Así, en mi proyecto trataré de relacionar actividades en torno a la cultura inglesa con las metodologías de trabajo en grupo que he comentado anteriormente (ABP y AC).

La cultura y la lengua definen una sociedad tal y como es, por lo que un docente de segunda lengua no puede dejar el apartado de la cultura de lado en sus clases de lengua extranjera. Tener en cuenta el componente cultural es importante, de lo contrario, sus alumnos pueden quedar exentos de un elemento importante, y sin él, no serán capaces de entender por completo la manera de pensar de los nativos, sus ideas, sus costumbres, su forma de pensar, etc. (Gandía, 2012)

Para terminar, con el apartado de la introducción, como ya he mencionado anteriormente, mi plan de trabajo estará compuesto por diferentes actividades, todas ellas relacionadas con el trabajo en grupo y las técnicas de AC y ABP con el principal objetivo de conocer un poco más características de la cultura inglesa y ampliar el vocabulario de los alumnos. Además, la forma de presentarlo será mediante una WebQuest, es decir, una página web en donde los alumnos puedan leer, escribir y realizar la mayoría de las actividades. La idea de realizar una WebQuest es algo nuevo para mí, pero me motiva a la hora de realizar mi proyecto acorde con las nuevas tecnologías.

OBJETIVOS

La meta fundamental que quiero conseguir a la hora de realizar este proyecto es conocer más y mejor las técnicas de trabajo en grupo y también cómo poder ponerlas en práctica en una clase de adquisición de segunda lengua. Para llevar a cabo mi propuesta, cuyo foco de atención es el Aprendizaje Basado en Proyectos y el Aprendizaje Cooperativo dentro de la cultura inglesa, me he planteado los siguientes objetivos:

- Definir los conceptos fundamentales del Trabajo Basado en Proyectos, *Project Based Learning* (PBL, en inglés), y del Aprendizaje Cooperativo (AC).
- Ejemplificar técnicas de AC en el aula de inglés.
- Diseñar una propuesta con actividades en grupo que mejoren el aprendizaje en el aula de inglés.
- Proponer una alternativa para dar respuesta a los alumnos que puedan tener dificultades en la adquisición de la segunda lengua.

- Resaltar la importancia de conocer la cultura de una lengua para su posterior desarrollo en la misma.
- Diseñar una WebQuest como un recurso útil dentro del aula de Educación Primaria.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

Aprendizaje cooperativo como técnica.

Durante estos cuatro años ligado como estudiante a la Facultad de Educación, muchos de los profesores que me han dado clase, me han acercado a la idea de que un alumno aprende mejor y en una situación más cómoda cuando se encuentra en grupo que de forma individual. Además, cuando se trabaja en grupo, se ponen en práctica habilidades como el respeto, compromiso, consenso, análisis de diferentes opiniones, sentido crítico etc. Estas habilidades ayudan a desenvolverse en la sociedad actual de forma positiva, por lo que es necesario trabajarlas en la escuela donde los alumnos pueden conocerlas y ponerlas en práctica.

Una propuesta de trabajo en grupo es la llamada Aprendizaje Cooperativo (*Cooperative Learning* en inglés); se empiezan a conocer referencias sobre esta técnica hacia el siglo XVIII cuando Joseph Lancaster y Andrew Bell usaron la idea de los grupos cooperativos para aprender en Inglaterra. En EE.UU. coge fuerza en el siglo XX como solución a reducir la conflictividad que existía en las aulas con alumnos de diferentes etnias. Hoy en día lo conocemos gracias a autores como Johnson y Johnson (1987, 1989 y 1994 con Holubec), Slavin (1990, 1985 con otros autores) o Kagan (1985), de este último hablaremos de su amplio manual a lo largo de este apartado (Cassany, 2009, págs. 15-16).

El Aprendizaje Cooperativo surge como oposición a la educación tradicional, así Kagan (2009, pág. 21) propone una serie de diferencias entre la educación tradicional y el Aprendizaje Cooperativo.

EDUCACIÓN TRADICIONAL	APRENDIZAJE COOPERATIVO
La clase debe estar en silencio y sentados.	El aprendizaje requiere actividad y ruido.
Mantener los ojos en el papel.	Tu compañero te puede ayudar.
Profesor es el más importante.	El alumno es el más importante.

(Kagan, 2009, pág. 21)

A diferencia de la educación que teníamos antes, hoy en día es imposible mantener a una clase de alumnos (los “nets”) atentos en una clase tradicional con un maestro sentado que expone un contenido que podría consultarse en internet por lo que los docentes tienen que conocer esto, y desarrollar actividades acorde con las tecnologías (Espino y Ferreiro, 2011). Por tanto, debemos olvidarnos de antiguas metodologías y centrarnos en las nuevas relacionadas con esta sociedad cambiante (González y Aguaded, 2015, pág. 41)

Tras esta breve introducción al aprendizaje cooperativo, vamos a resolver una pregunta que me llevo haciendo desde que comencé a realizar este trabajo; ¿qué es el Aprendizaje Cooperativo? La respuesta a esta pregunta es la siguiente: consiste en formar grupos pequeños y heterogéneos en donde todos los miembros del grupo tienen como objetivo una meta final. Entre los integrantes del grupo debe existir un apoyo mutuo, y deben saber que los éxitos son de todos y los fracasos también de manera que todos actúen en la misma dirección (Kagan, 2009, pág. 18).

Una de las características importantes del Aprendizaje Cooperativo es que mejora las relaciones interpersonales entre los alumnos y favorece la interdisciplinariedad, es decir, que los alumnos puedan relacionar lo que aprenden en un trabajo de Ciencias de la Naturaleza, con lo que están

aprendiendo en otras asignaturas. Por ejemplo, esto hace que el alumno aumente su interés por aprender (Merino, 2014, pág. 10).

Como vemos, la teoría parece perfecta, pero a la hora de llevarlo a la práctica nos planteamos la siguiente cuestión; ¿cómo se debe usar el Aprendizaje Cooperativo en el aula? La respuesta es sencilla: en un primer momento lo haremos de forma ocasional, para que los estudiantes puedan conocer sus diferentes técnicas y cuál es el principal objetivo, y más adelante se debería usar más, una vez que los estudiantes se den cuenta de las ventajas y resultados que se obtienen trabajando de esta manera (Kagan, 2009, pág. 24).

Una de las metas del Aprendizaje Cooperativo es que el alumno sea responsable en su aprendizaje, es decir, que tenga la capacidad de adquirir un mecanismo que le permita ser autónomo en la adquisición de conocimiento y para ello, la puesta en práctica es de vital importancia para que el aprendizaje sea duradero y no se olvide en un período a corto plazo, ya que, como bien sabemos, la memoria tiene un límite. La siguiente frase de Confucio refleja muy bien esta idea: “Lo escuché y lo olvidé. Lo vi y lo recordé. Lo hice y lo entendí” (Traducción del autor) (Kagan, 2009, pág. 86).

Una vez entendido qué es y cuándo debemos utilizar el Aprendizaje Cooperativo, es el momento de conocer las diferentes formas de trabajar en el aula como pueden ser la competitiva, la individual y la cooperativa. Esta última genera una interdependencia positiva entre los miembros del grupo (Cassany, 2009, pág. 10). La interdependencia positiva es la idea de que los miembros de un grupo en Aprendizaje Cooperativo saben que están ligados mediante una relación en la que un individuo por su cuenta no puede alcanzar el éxito si el grupo no lo ha alcanzado primero, es decir, que los individuos deben tener éxito entre todos para encontrar su propia satisfacción individual (Cassany, 2009, pág. 15).

Como docentes, debemos saber también que existen diferentes factores que condicionan el Aprendizaje Cooperativo y que es importante destacar; la

ansiedad elevada puede hacer que la motivación para continuar la tarea baje, por ello el docente debe controlar estos niveles de ansiedad ya sean por terminar la tarea rápido, o porque no consiguen entender las metas de la misma. Los estudiantes siempre tienen que pensar que es posible alcanzar el éxito, pero si esto no ocurre, el interés baja. Para mantener el interés de los estudiantes por la tarea, y conocer cuáles son sus objetivos, es importante destacar el “feedback” entre alumnos y profesores, ya que de esta forma el docente puede conocer cuáles son esos intereses y esas motivaciones que presentan los estudiantes.

Si el alumnado está interesado y motivado, la puesta en práctica mejora sus resultados, por eso es importante generar una motivación intrínseca en los alumnos a la hora de trabajar por AC (Kagan, 2009, pág. 67). Esto quiere decir que trabajar contenidos por AC con los alumnos requiere un trabajo previo donde se les planteen dudas o preguntas que generen un interés o motivación en el alumnado para que sienta que realizar la actividad, tiene un objetivo de interés propio sobre algo que se quiere conocer o investigar.

El Aprendizaje Cooperativo se basa en el trabajo en grupo, pero debemos saber que formar un grupo no es siempre una tarea fácil. Existen una gran variedad de técnicas sobre como formar grupos, y una vez formado el grupo, este debe cobrar importancia a nivel de clase. A continuación destacamos cómo son los pasos necesarios para que un grupo consiga tener una importancia significativa y esté organizado de forma que cada miembro tenga su función dentro del mismo.

- **Paso 1: Formar grupos.**

El docente tiene una pequeña función en este apartado que es hacer los grupos de forma heterogénea (mezcla de criterios académicos y sociales).

- **Paso 2: Identidad de grupo.**

Los miembros se tienen que conocer entre sí y consolidarse como grupo.

- **Paso 3: Identidad en clase.**

Cada grupo tiene que darse a conocer al resto de la clase.

- **Paso 4: Formación del equipo.**

Entran en práctica las habilidades lingüísticas como la comunicación, la síntesis de información o la capacidad de tomar decisiones. En esta fase se requiere un mejor conocimiento entre los miembros del grupo.

- **Paso 5: Ya estamos en disposición de empezar el trabajo cooperativo.**

En el aprendizaje cooperativo hay gran cantidad de técnicas basadas en el trabajo en grupo que se pueden adaptar al aula en función de las necesidades que se presenten. Veamos al detalle cuáles son esas técnicas y cuáles son los puntos fuertes de cada una de ellas.

-**Jigsaw**, o puzle cooperativo, es una técnica de AC que consiste en formar grupos y dividir la actividad en partes de forma que cada miembro del grupo tenga que buscar información o hacerse experto en una parte de la actividad. A continuación, los alumnos de cada grupo se deberán juntar en grupos de expertos, es decir, en grupos donde todos trabajen lo mismo y puedan buscar información juntos para después volver al grupo base o inicial. Una vez hecho esto, cada alumno es experto en una parte de la actividad por lo que deberá contárselo a sus compañeros y así poder abordar la actividad planteada en un principio.

-Torbellino de ideas, o **Brain Storming**, es un tipo de actividad o técnica donde los miembros del grupo proponen ideas que se les van ocurriendo. Esas ideas se van apuntando de forma que al final de la actividad tengamos todas las ideas propuestas en una hoja. Mediante la aplicación "Popplet" (Popplet. <http://popplet.com/>), se pueden realizar y anotar todas las ideas que surjan entre los alumnos y enlazar aquellas que se puedan relacionar. Gracias a estos enlaces, el resultado final sería algo parecido a un mapa conceptual con gran cantidad de ideas.

-Solución de problemas, es decir, se plantea un problema, como puede ser sobrevivir en un barco a la deriva, y a raíz de ello, los alumnos tienen que cooperar y trabajar juntos para sobrevivir y conseguir que el barco llegue a puerto.

-Limitación de recursos, actividad que consiste en proponer una tarea y eliminar algún recurso que dispondrían en situaciones normales. Este tipo de actividad surge como crítica a la sobreexplotación. Un ejemplo sería realizar una historia, pero sin materiales para apuntarla, de manera que los miembros del grupo tengan que acordarse de sus partes, para después contársela a sus compañeros.

-WebQuest, o realización de una página web donde se vayan completando una serie de actividades para conseguir llegar al final. Más adelante comentaré cuáles son las bases de las WebQuest y cuál es su principal fundamento.

Al terminar cada actividad de AC, el docente debe proponer a los alumnos realizar una reflexión sobre el ejercicio que acaban de terminar, donde se detalle si se han conseguido los objetivos del AC y de la tarea propuesta (Cassany, 2009, págs. 17-18-19)

El Aprendizaje Basado en Proyectos.

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es conocido gracias a las distintas referencias que van apareciendo a lo largo del tiempo, y que cada vez son más llamativas debido al esplendor que está viviendo esta metodología recientemente. Desde el primer día que entré a estudiar en esta Facultad, en las clases relacionadas con las técnicas y metodologías de la enseñanza, ha aparecido el ABP, metodología en la que el protagonista es el propio alumno. Lo mismo ocurre en el Aprendizaje Cooperativo, donde los temas que se

trabajan son en base a los intereses de los alumnos, hecho que hace que sea más atractivo e interesante para los alumnos trabajar de esta manera.

En el ABP, el alumnado es capaz de construir su propio aprendizaje mediante la interacción con la realidad. El hecho de apoyarse en situaciones reales ayuda a los alumnos a construir ideas y operaciones mentales, basándose en conocimientos actuales y previos (Rekalde Rodríguez y García Vílchez, 2015, pág. 23).

Este modelo tiene sus raíces en el constructivismo, que evolucionó a partir de los trabajos de psicólogos y educadores tales como Lev Vygotsky, Jerome Bruner, Jean Piaget y John Dewey. El constructivismo se apoya en la creciente comprensión del funcionamiento del cerebro humano, en cómo almacena y recupera información, cómo aprende y cómo el aprendizaje acrecienta y amplía el aprendizaje previo. El constructivismo enfoca al aprendizaje como el resultado de construcciones mentales; esto es, que los seres humanos, aprenden construyendo nuevas ideas o conceptos, en base a conocimientos actuales y previos (Karlin y Vianni, 2001). En el Aprendizaje Basado en Proyectos se desarrollan actividades de aprendizaje interdisciplinarias, de largo plazo y centradas en el estudiante.

Los inicios del ABP se encuentran hacia 1959, que es cuando se empieza a ver en algún documento referencias sobre esta metodología. Veremos cómo John Dewey en 1959 (Dewey, 1959 apud Blumenfeld. y Krajcik and Phyllis. 2006) propone que el desarrollo de los estudiantes mejora cuando se plantean tareas, problemas y situaciones reales y que el alumno tiene que solucionar (Blumenfeld.y Krajcik and Phyllis C. 2006).

En cuanto a las características más llamativas del Aprendizaje Basado en Proyectos, destacamos las siguientes: el aprendizaje mediante experiencias, el trabajo en grupos colaborativos, el desarrollo de las competencias clave y la conexión entre el aprendizaje en la escuela y la realidad, es decir, relacionar en la medida que se pueda las actividades que hacen los alumnos en la escuela con temas de interés actual y hechos reales.

Otra de las características importantes es la oportunidad de colaborar para construir conocimiento sobre todo en relación con las familias, el uso y la integración de las TIC en la cotidianeidad del trabajo escolar (González y Aguaded, 2015,pág. 12).

Como vimos en la asignatura de *Currículo, Sociedad y Equipos docentes* durante el curso de 2º en el Grado de Magisterio en Educación Primaria, en el Aprendizaje Basado en Proyectos se deben realizar dos preguntas antes de comenzar a trabajar en el aula con esta técnica. Estas dos preguntas que se deben proponer al alumno son:

¿Qué temas son interesantes?

¿Cuál de estos temas me interesa aprender?

Centrándonos en las curiosidades de los alumnos, podemos conocer cuáles son aquellos temas que motivan a los alumnos a la hora de aprender. El maestro, como guía de la actividad, deberá revisar cuáles son esos temas y dirigir las investigaciones de modo que se trabajen contenidos anexos al tema principal escogido por los alumnos.

Llegados a este punto, nos vuelve a surgir la pregunta Y al igual que en el AC, ¿cómo plantear una actividad de ABP en el aula? Pues bien, gracias a la página web Aula Planeta (2015) tenemos la respuesta, ya que propone 10 pasos mediante los cuales podemos plantear una actividad centrada en el Aprendizaje Basado en Proyectos en el aula.

En primer lugar y después de haber propuesto una serie de ideas temáticas por parte de los alumnos, se selecciona un tema y se plantea la pregunta guía. El tema tiene que estar ligado a la realidad y resultar motivador para los alumnos. Por su parte, la pregunta guía tratará de detectar cuáles son esos conocimientos previos sobre el tema en cuestión.

El segundo paso será la formación de equipos de cuatro personas, al igual que el AC, y se buscará la diversidad de perfiles para que cada uno desempeñe un rol.

Llegamos al **tercer punto**, donde se define el producto final, es decir, los alumnos piensan sobre qué es lo que quieren o piensan conseguir cuando terminen el proyecto y la forma en la que quieren presentar ese trabajo final, es decir, mediante una pancarta, una exposición, un folleto, etc.

Cuarto punto. Planificación. Entran en juego la división de tareas y un calendario para organizarlas.

Quinto punto. Investigación. Debes dar autonomía a tus alumnos para que busquen, contrasten y analicen la información que necesitan para realizar el trabajo. Tu papel es orientarles y actuar como guía.

En el **sexto paso**, llega el momento de la síntesis y el análisis, donde los alumnos ya tienen información recopilada y deben compartirla con el grupo de manera que puedan ir respondiendo a esa pregunta inicial planteada.

En el **séptimo paso** se trabaja la elaboración del producto, que fue planteado anteriormente y ahora toca llevarlo a la práctica.

Octavo paso. Presentación del producto. En este momento, los integrantes del grupo deben exponer ante sus compañeros de clase lo que han aprendido y mostrar cuál es la respuesta a la pregunta inicial.

En el **penúltimo paso**, una vez terminada la exposición, se propone a la clase que sea esta la que responda a la pregunta inicial de forma colectiva.

En el décimo y **último paso**, llega el momento de la evaluación, donde el hecho de poder disponer de una rúbrica puede ayudar a los alumnos a conocer si han completado cada uno de los apartados del proyecto. La rúbrica puede proporcionarla el docente o realizarla con todos los alumnos en el aula, dependiendo de su edad. También será importante pedir a los alumnos que se evalúen, que midan su desarrollo y progreso una vez terminado el proyecto y destacar lo que han aprendido.

WebQuest como herramienta.

Una forma de trabajar acorde con las tecnologías en el aula es realizar una WebQuest. Este recurso educativo suele ser una novedad tanto para profesores como alumnos, por lo menos en los centros en los que yo he estado hasta el día de hoy, nunca he visto usarlo en el aula con los alumnos.

Bernie Dodge, autor de las WebQuest, definió en su *libro Some thoughts about WebQuest* en 1997 que la WebQuest es una actividad orientada a la investigación sobre un tema determinado y donde toda la información procede de recursos de la Web. El principal objetivo es aprovechar el tiempo y los recursos que nos proporciona la Web. El docente actuará como un mero guía y apoyará a los alumnos en sus investigaciones en la Web. Además, el docente deberá proporcionar también parte de los recursos donde buscar información sobre el tema para que los alumnos no malgasten el tiempo (Argote Martín. y Palomo López. y Sánchez Rodríguez. y Ruiz Palmero. 2009, págs. 2-3).

Bernie Dodge creó el modelo de WebQuest basado en el modelo ITO de Feuerstein, donde cada una de esas letras tiene un significado: I significa *Input*, es decir, cuando se presta información desde la web; la T es la inicial de *Transformación*, una transformación de la información apoyada en el profesor; y la O significa *Output*, que es el momento en el que el alumno sabe hacer una actividad solo. Por lo tanto el alumno es el protagonista de todo el proceso ya que se centra en él en todo momento, y desde que empieza hasta que termina conlleva un tiempo denominado andamiaje a través del cual el alumno aprende a trabajar en una WebQuest (Sanchez, 2009, pág. 17).

Una de las definiciones de Webquest que nos va a ayudar a completar nuestra definición es la siguiente:

Una WebQuest es una estrategia de investigación guiada, que se sirve de recursos procedentes de Internet, que tiene en cuenta el tiempo del alumno y que se organiza siguiendo las pautas del trabajo cooperativo donde cada persona-alumno se hace responsable de una parte del trabajo. Las WebQuest obligan a la utilización de habilidades cognitivas de alto

nivel dando prioridad a la transformación de la información (Fierro, 2005, pág. 3).

Como bien dice Fierro, las WebQuest se basan en la investigación guiada, donde el docente o la persona encargada de llevar a cabo la actividad, dirigirá el aprendizaje de los alumnos de forma que cada paso que den en la WebQuest, sean pasos seguros y controlados bajo la supervisión del docente.

Para que una WebQuest funcione, su creador propone unas premisas fundamentales basadas en la palabra inglesa FOCUS (“centrar” en español) a partir de la cual establece el siguiente acrónimo:

Find great sites: Localiza sitios fabulosos.

Orchestrate your learners and resources: Organiza estudiantes y recursos.

Challenge your learners to think: Motiva a tus estudiantes a pensar.

Use the médium: Utiliza el medio.

Scaffold high expectations: Edifica andamios para lograr altas expectativas. (Gallego Gil. y Guerra Liaño. 2007, pág. 84).

Cada una de estas premisas será imprescindible para el correcto uso y funcionamiento de esta herramienta dentro de la educación. La puesta en marcha eficiente de las WebQuest desarrolla también habilidades importantes en el alumnado. El desarrollo de las capacidades y habilidades en el alumnado es de vital importancia, y su desarrollo debe ir acorde con las tecnologías actuales ligadas a nuestra sociedad cambiante. Dicho esto, vamos a detallar cuáles son esas capacidades que la WebQuest promueve en el desarrollo de los alumnos:

1. Comparar, identificar, establecer diferencias y semejanzas entre sí con relación a hechos, situaciones, etc.
2. Clasificar: Agrupar cosas en categorías definibles en base de sus atributos.
3. Inducir: Deducción de generalizaciones o de principios desconocidos de observaciones o del análisis.
4. Deducción: Deducción de consecuencias y de condiciones sin especificar principios y generalizaciones dadas.

5. Analizar errores: Errores que identifican y de articulaciones en su propio pensamiento o en el de otro.

6. Construir la ayuda: Construir un sistema de ayuda o complemento para el alumno.

7. Abstracción: Identificando y articulando el tema subyacente o el modelo general de la información. (Argote Martín. y Palomo López. y Sánchez Rodríguez. y Ruiz Palmero. 2009, págs. 3-4).

La Webquest, como recurso educativo, pretende desarrollar el pensamiento crítico y creativo de los alumnos. Para ello, los alumnos deben analizar siempre la información que se les preste de forma que no la acepten siempre sin un previo análisis (Sanchez, 2009, pág. 19).

Teniendo en cuenta los objetivos y el tipo de aprendizaje que se quiere obtener, las Webquest se dividen en una serie de partes que vamos a detallar:

Introducción. Se plantea una información básica y atractiva y además se propone la actividad como algo importante a realizar para que los alumnos se tomen en serio y estén a la altura de la misma.

Tarea. Se plantean los pasos para llegar a alcanzar el objetivo final.

Proceso. Deberá ser corto y claro, y presentará de forma ordenada las actividades propuestas.

Recursos. Aquí aparecen los enlaces con información Web, aunque no todos los recursos tienen que estar en internet. El docente facilitará parte de los recursos al alumno para que, como bien hemos dicho antes, no se malgaste tiempo.

Evaluación. Una rúbrica puede ayudar a los alumnos a conocer si han alcanzado todos los propósitos enunciados en un principio.

Conclusiones. En este apartado, los estudiantes pueden hacer sugerencias sobre cómo mejorar las actividades y comentar como han trabajado; además los alumnos también tienen que comentar y valorar su trabajo, de forma que analicen qué han hecho y qué técnicas han utilizado para

llevar a cabo las diferentes actividades. Veamos esta cita de Sánchez (2009, pág.23) en la que destaca la importancia de comentar y analizar lo realizado durante la actividad una vez terminada: “Se aprende haciendo, pero se aprende más hablando de lo que se ha hecho”.

Con esto, lo que se pretende es que, mediante la práctica, se trabajen contenidos, pero que además, una vez terminada la actividad, se comente qué se ha hecho y cómo se han realizado las tareas para valorar positivamente aquellos rasgos que sean beneficiosos para el alumno y cuáles se deberían mejorar. Por lo tanto se evalúa la consecución de objetivos, así como el desarrollo de las diversas competencias en juego y la actividad en sí, y esto es lo que vamos a intentar poner en práctica nosotros, dejando 5-10 minutos de cada sesión durante todas las clases que lleve el proyecto, para que podamos comentar como se ha trabajado y que se ha trabajado.

Para terminar, además de la organización que debería presentar una Webquest, Sánchez (2009, pág.27-28) propone la regla de las 3R de Tom March donde destaca que todas las Webquest deben cumplir la siguiente regla.

Reales←→Ricas←→Relevantes

El uso de contenidos reales es imprescindible para dotar la actividad de autenticidad, y además que sean ricas en contenidos y materiales, es decir, que presenten gran cantidad de recursos y por último, toda Webquest debe presentar contenidos relevantes, entretenidos y de interés para el alumnado.

La cultura en el aula de L2

Hablamos ahora de un término bastante complejo y amplio como es la cultura y su incidencia dentro del marco de la enseñanza de segundas lenguas. Durante la Edad Media y Renacimiento, la cultura era sinónimo de sabiduría, y aquellas personas que poseían cultura eran por lo tanto sabios. Más adelante pasó a relacionarse con el comportamiento de pueblos y sociedades y a definir así cuales eran las costumbres, ideas y comportamientos de diferentes

sociedades. Por lo tanto, las sociedades quedaban definidas mediante el valor cultural que poseían. Esta última idea ha llegado hasta nuestros días de forma que cada sociedad posee unos rasgos diferentes que la caracterizan y la hacen (Martínez, 2008, págs. 24-25-26).

La cultura siempre ha estado ligada a la educación desde un inicio. Tal es esta unión que sería impensable educar en una lengua sin tener en cuenta la cultura de esa lengua. Como futuros docentes, sabemos que no solo se debe educar en torno a una cultura como puede ser la nuestra, sino que la educación debe ser multicultural. En el caso de educar en torno a la cultura de una lengua, en el aula de inglés como segunda lengua, no solo se les debería mostrar características culturales del Reino Unido, ya que existen muchos más países donde el inglés es la primera lengua hablada. Por ello, educar en torno a varias culturas hace que los alumnos adquieran una base multicultural que les permita conocer que, por ejemplo, no solo existe un tipo de costumbres o tradiciones, ya que dependiendo del lugar pueden variar mucho. A medida que la cultura cambia, el lenguaje también lo hace. Por esta razón, resulta tan importante conocer ambos aspectos. Además, la cultura permite al alumno acceder a la lengua extranjera donde empieza a entender palabras con doble significado, ideas y costumbres (Álvarez y Del Río, 1990).

Hoy en día, nuestra sociedad se caracteriza por la cantidad de culturas que conviven dentro de un tipo de sociedad, a lo que llamamos pluriculturalidad. Dicho esto, podemos empezar a hablar de la competencia intercultural, importante dentro del ámbito de adquisición de segundas lenguas, y que se entiende como la habilidad de una persona que está aprendiendo una segunda lengua para desenvolverse en situaciones de comunicación intercultural. Según Tato, 2014, una característica importante de la dimensión intercultural es que la cultura se concibe como algo que está en continuo cambio, dinámico. Por lo tanto, un docente no debe enseñar a sus alumnos un abanico cerrado de detalles de una cultura, sino que debe fomentar un aprendizaje autónomo de culturas por parte del alumno, es decir, cumplirá el papel de mediador.

La prensa, la literatura, el cine y la música son los recursos didácticos más adecuados para trabajar los aspectos culturales de una sociedad ya que en ellos podemos ver características principales de cómo es una sociedad y que rasgos presenta. En la asignatura de *Cultura y Valores*, vimos cómo el cine tiene gran valor cultural también en la clase de segunda lengua, donde existen películas que tienen valor didáctico y que nos muestran detalles de la cultura de algún país.

En la asignatura de Metodología y *recursos de la enseñanza del inglés*, durante el año 2016/2017, hemos visto cómo una cultura se trasmite a través del lenguaje, aunque una persona puede entender una lengua sin conocer la cultura de esa misma lengua. La cultura es una parte importante que ayuda a entender una lengua, y en el aula de segunda lengua, sobre todo en edades tempranas de Primaria, los alumnos es posible que todavía no conozcan la lengua o cultura en su totalidad, pero es importante que tengan una toma de contacto para ir naturalizándose con ambos.

PROPUESTA DIDÁCTICA

6º PRIMARIA

INTRODUCCIÓN

Como se ha señalado a lo largo del marco teórico, el aprendizaje en grupo es de vital importancia a la hora de trabajar con los alumnos de Primaria, ya que mejora los resultados obtenidos y además aporta una serie de aspectos positivos al alumnado como son el aumento de la motivación y un mayor grado de interés por la tarea entre otros. Por ello, la presente propuesta didáctica tiene como finalidad trabajar mediante el Aprendizaje Cooperativo como técnica y poder aplicarlo dentro del aula de inglés, donde aspectos como la motivación, el interés y la cooperación, son importantes para el aprendizaje de esta segunda lengua. Además, mediante este tipo de técnicas para trabajar en inglés, nos alejamos un poco de esa metodología tradicional en la que el libro de texto era la principal fuente de contenidos, ya que los alumnos a la hora de trabajar mediante el Aprendizaje Cooperativo, realizarán labores de investigación y búsqueda de información.

Como bien sabemos, una serie de actividades que giran en torno a un tema (Cultura británica) y que se realizan en grupo potenciando así una serie de habilidades que son resultado del aprendizaje en grupo, es la mejor manera de trabajar por proyectos gracias al ABP.

Como ya se ha dicho en el apartado del marco teórico, la finalidad de esta propuesta didáctica no es otra que completar una WebQuest que el docente presentará a los alumnos y en la que se propondrán actividades que los alumnos deberán completar para alcanzar los pasos finales de la WebQuest. Todas las actividades de la WebQuest estarán relacionadas con el tema principal de este proyecto, que es el conocimiento y la aproximación a la cultura inglesa, ya que tendrán como finalidad la investigación por parte del

alumnado para conocer y aprender costumbres, ideas y aficiones de la sociedad inglesa.

El tema principal de este proyecto es la aproximación a la cultura británica, y por lo tanto las actividades de la WebQuest girarán en torno a este contenido. Los alumnos realizarán las actividades de la WebQuest en las horas de inglés (3 horas semanales), donde, en diferentes días, irán completando cada uno de los pasos de la WebQuest hasta llegar al último, que será la realización de un mural relacionado con todo lo que tiene que ver con la cultura inglesa, y que estará de exposición durante el día de puertas abiertas del colegio, en el mes de junio, donde los padres acuden al colegio en un día de festividad para sus hijos. El objetivo, por lo tanto, no es otro que la presentación del mural para que los padres lo puedan ver en esa fecha en el colegio.

TEMPORALIZACIÓN.

El proyecto concluirá a mediados de junio, en un día de jornadas abiertas en el colegio, donde los padres podrán acudir y hacer una visita a sus hijos. Para ese día, el mural sobre la cultura inglesa debe estar terminado, por lo que los alumnos dispondrán de sesiones para hacerlo en días previos. Concretamente, el alumnado dispondrá de 9 sesiones previas para ir completando las actividades de la WebQuest e ir obteniendo información para realizar el posterior mural.

Durante la última sesión, se evaluarán todos los contenidos que han adquirido y trabajado los alumnos mediante una rúbrica para conocer así el grado de implicación de cada grupo respecto al resto de la clase.

OBJETIVOS.

Dentro del apartado de objetivos diferenciamos entre objetivos generales y específicos que se van a detallar a continuación. Estos objetivos los hemos obtenido del Decreto 27/2014, BOC dentro del apartado de la segunda lengua en Primaria.

Objetivos generales:

1. Implementar el uso de los medios digitales como las WebQuest como recurso didáctico en el aula de segunda lengua.
2. Integrar las cuatro destrezas básicas del inglés (*listening, writing, reading y speaking*) en el aprendizaje de inglés como segunda lengua a través de los recursos didácticos digitales como las WebQuest.
3. Participar en actividades cooperativas de grupo adoptando un comportamiento responsable, respetuoso y constructivo en el aprendizaje.

Objetivos específicos:

1. Investigar y trabajar a partir de tecnologías de la información usando recursos de la web.
2. Ampliar el vocabulario en diferentes ámbitos dentro del marco de la cultura inglesa.
3. Identificar y valorar cuáles son los elementos más importantes de una cultura.
4. Mejorar las habilidades de trabajo en grupo.
5. Fortalecer las relaciones interpersonales entre los miembros del grupo para conseguir un trabajo en grupo constructivo.

CONTENIDOS.

En cuanto a los contenidos que se van a trabajar en este proyecto, se detallarán cuáles son las bases teóricas sobre las que va a girar el proyecto acerca de la cultura inglesa. Es importante destacar que estos contenidos han sido obtenidos del currículo de Educación Primaria de la comunidad de Cantabria, encontrados en el Decreto 27/2014, BOC (pág. 307) dentro del área de inglés:

- Identificar aspectos socioculturales básicos, concretos y significativos sobre la vida cotidiana de un lugar así como de sus condiciones de vida o hábitos.

- Descripción de personas, actividades, lugares, hábitos, objetos, planes.

- Uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

- Léxico oral de alta frecuencia (recepción) relativo a identificación personal; vivienda, hogar y entorno; actividades de la vida diaria; familia y amigos; trabajo y ocupaciones; tiempo libre, ocio y deporte; viajes y vacaciones; salud y cuidados físicos; educación y estudio; compras y actividades comerciales; alimentación y restauración; transporte; lengua y comunicación; medio ambiente, clima y entorno natural; y tecnologías de la información y la comunicación.

- Uso de estrategias de producción, mediante la planificación y ejecución, los alumnos deben de ser capaces de adecuar el mensaje y sacar el máximo partido del mismo para que sea entendible y preciso.

- Uso de estrategias de comprensión, mediante la identificación de textos, formulación de hipótesis, investigación e indagación en los textos y recursos, y la inferencia entre textos.

-Conocer aspectos socioculturales y sociolingüísticos básicos concretos y significativos (p. e. las convenciones sobre el inicio y cierre de una carta a personas conocidas) y aplicar los conocimientos adquiridos sobre los mismos a una producción escrita adecuada al contexto, respetando las normas de cortesía básicas.

COMPETENCIAS.

En el BOC (Boletín Oficial de Cantabria, Decreto 27/2014, pág.6) se proponen 7 competencias clave que es necesario desarrollar en la etapa de Educación Primaria. Entendemos por competencia como la capacidad de llevar a cabo diferentes tareas de forma correcta con una complejidad determinada para una edad de esta etapa. Dicho esto, veamos cuáles son esas competencias y cuáles se van a desarrollar en nuestro proyecto.

- a) **Comunicación lingüística:** Será la habilidad de los alumnos de relacionarse interpersonalmente con los demás miembros de su grupo y de su clase en las diferentes actividades cooperativas para que así consigan obtener un gran resultado de su trabajo en grupo. Además, los alumnos presentarán el mural final de este proyecto a sus familias gracias al vocabulario que han aprendido durante estas 9 sesiones.
- b) **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:** Esta competencia es la que menos se va a trabajar dentro de nuestro proyecto, tan solo aquello relacionado con la tecnología en el momento que los alumnos indagan en la WebQuest proporcionada por el profesor.
- c) **Competencia para aprender a aprender:** Consiste en la habilidad que tienen los alumnos para persistir y sacar un buen provecho en el aprendizaje. En este trabajo, los alumnos deberán de ser capaces de organizarse como grupo y seguir progresando en su capacidad investigadora que con el tiempo tienen que ir mejorándola y llevándola a

campos más amplios y complejos. La persistencia en el trabajo es fundamental para obtener un buen resultado.

- d) **Competencia digital:** Entendida como la capacidad de los alumnos para trabajar con las nuevas tecnologías y hacer un uso crítico de las mismas. En nuestro proyecto los alumnos trabajaran con el recurso de las WebQuest, que les proporcionarán información que ellos deberán ser capaces de filtrarla para quedarse con los realmente importante para su trabajo.
- e) **Competencias sociales y cívicas:** Definida como la capacidad para actuar en sociedad de una manera adecuada en la que triunfan los valores como el respeto. También será importante aquí desarrollar unas habilidades sociales que les influyan a la hora de trabajar en grupo mediante el Aprendizaje Cooperativo.
- f) **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:** En esta capacidad, el interés generado a los alumnos será de vital importancia ya que se trata de la habilidad de innovar y producir un trabajo en el que los alumnos sean capaces de producir un trabajo novedoso con matices propios de cada grupo.
- g) **Conciencia y expresiones culturales:** Esta competencia será importante aquí ya que queda definida principalmente en conocer las diferentes expresiones culturales de un lugar diferente, con una actitud abierta y respetuosa ante lo nuevo, de manera que sirva para enriquecernos culturalmente.

METODOLOGÍA LLEVADA A CABO EN LA PROPUESTA.

A lo largo de esta propuesta didáctica o proyecto, se van a utilizar diferentes técnicas pero siempre basadas en el trabajo en grupo mediante el Aprendizaje Cooperativo, con el objetivo de fomentar el desarrollo de las habilidades interpersonales de los alumnos y su completo desarrollo íntegro.

Para respetar ritmos y estilos de aprendizaje diferentes, en este proyecto se proporcionará un **aprendizaje eficaz** para los alumnos, en donde el grupo sea el principal apoyo de aquellos alumnos que tengan mayores dificultades. Además, las actividades cooperativas en donde cada alumno del grupo tiene una función, permiten que cada uno tenga una misión o labor que cumplir, y para ello puede ser ayudado por el resto de sus compañeros.

Nos centramos ahora en el **auto aprendizaje** de los alumnos, donde estos deberán buscar información, y escoger aquella más importante relacionada con su tema o aspecto en concreto y así poder conseguir todos los aspectos básicos que cada alumno debe aportar al grupo sobre la cultura británica. Dicho esto, podemos destacar al alumno como sujeto activo en su aprendizaje, donde el docente sea un ayudante y la WebQuest la guía de todo este proyecto y el alumno siga los pasos que se le van dando.

Como hemos dicho al principio de este punto, y a lo largo del marco teórico, las metodologías principales de todo este proyecto es el **Aprendizaje Cooperativo** y **Aprendizaje Basado en Proyectos**, y por ello a lo largo de todas las sesiones las actividades irán ligadas a una técnica de Aprendizaje Cooperativo como son el *Jigsaw*, *brainstorming*, *1-2-4*, y demás formas de trabajar en grupo para ir superando cada una de las sesiones propuestas en la WebQuest. Como bien sabemos, el ABP se fundamenta en que todas las actividades están relacionadas con un tema y giran en torno al desarrollo de un proyecto; en nuestro trabajo todas las actividades guardan relación con la cultura británica y el objetivo final de todas ellas es la creación de un mural donde podamos encontrar aspectos básicos de la cultura británica. Como vamos a realizar actividades en grupo, el aula estará dividida en grupos, es decir, que necesitaremos modificar y cambiar la ubicación de las mesas con el objetivo de poder trabajar más cómodo cuando estemos en grupo. Este proyecto irá ligado al Aprendizaje Cooperativo y la fuente de información principal estará en la Web, para que continúen en su aprendizaje sobre cómo investigar en internet y cómo obtener buena información a partir de recursos digitales.

SESIONES.

PRIMERA SESIÓN.

Materiales	WebQuest y un vídeo-resumen de la cultura inglesa
Temporalización	Inicio: 10'; Desarrollo: 45'; Final: 5'
Desarrollo	<p>Inicio: Comenzaremos este proyecto presentándoselo a los alumnos y enseñándoles un vídeo-resumen sobre la cultura británica que podremos encontrar en la WebQuest (https://sites.google.com/view/britishculture/british-culture)</p> <p>Desarrollo: Después de mostrarles el vídeo y explicarles cuál es el tema del proyecto, pasaremos a realizar los grupos (5 grupos de 5 personas), que serán al azar, es decir, sacando una serie de papeles con los nombres de cada alumno. Como sabemos que en inglés no todos los alumnos tienen el mismo nivel, el profesor podrá modificar la formación de los grupos en función del nivel de sus alumnos. Una vez hechos los grupos, el docente presentará a sus alumnos la WebQuest para que aprendan a utilizarla mostrándoles dónde pueden encontrar el contenido, recursos y demás actividades que hay en la WebQuest.</p> <p>Final: Como conclusión, en 5 minutos, los alumnos, en voz alta y turnándose, contarán en qué va a consistir el proyecto y cuáles son sus puntos fuertes, a modo de resumen de lo comentado durante la clase.</p>

SEGUNDA SESIÓN: *What do you know about the United Kingdom?* (Jigsaw)

Materiales	5 ordenadores que se encuentran en la parte de atrás del aula para acceder a la WebQuest .
Temporalización	Inicio: 10'; Desarrollo: 45'; Final: 5'
Desarrollo	Inicio: Presentación de la primera actividad <i>What do you</i>

	<p><i>know about the United Kingdom?</i> La técnica que se va a utilizar para esta actividad es “Jigsaw”, y utilizaremos 2 sesiones para terminarla.</p> <p>Desarrollo: Durante el desarrollo de la actividad, los alumnos dispondrán de la explicación de la actividad y los recursos para su realización en la WebQuest sobre los diferentes ámbitos de la cultura británica (<i>places, customs, food, festivities, transports</i>). Cada uno de estos ámbitos será analizado por cada miembro del grupo base, es decir, que cada miembro elegirá cuál es aquello que quiere analizar e investigar, y para ello se reunirá con los demás miembros de otros grupos base que tengan que buscar información sobre el mismo apartado. En caso de no ponerse de acuerdo en el ámbito que cada alumno quiere investigar, podrá ejercer su ayuda el docente, el cual guiará al grupo en su elección. Dicho esto, cada miembro del grupo base será un especialista en un ámbito, y para ello indagará y realizará un pequeño resumen sobre su apartado tras una búsqueda y comentario posterior con el grupo de especialistas. Terminado este apartado, los alumnos especialistas vuelven a su grupo base y comentan todo lo encontrado e investigado con el resto de sus compañeros.</p> <p>Final: Comentamos los pasos llevados a cabo durante la sesión de hoy.</p>
--	---

TERCERA SESIÓN: Continuamos con Jigsaw.

Materiales	Disposición en grupos de 5 las mesas del aula, papel.
Temporalización	Inicio: 5'; Desarrollo: 50'; Final: 5'
Desarrollo	Inicio: El docente comenta los pasos que se van a realizar hoy y recordamos lo que hicimos el día anterior.

	<p>Desarrollo: Los alumnos, tras su paso por los grupos especialistas, vuelven a sus grupos base, donde comentan brevemente toda la información buscada y recopilada de los recursos de la WebQuest, y realizan el “Writing” de 300 palabras donde comenten cuáles son las principales características de la cultura británica e incluyan los aspectos mencionados en el paso 1 de “Jigsaw”. Se valorará positivamente que comenten detalles de la cultura que se hacían antiguamente, y así usen el tiempo pasado. Para la realización del <i>Writing</i>, los alumnos irán cambiando el rol de escribir, de manera que uno será el que escriba y los demás vayan contando toda la información que han conseguido de cada ámbito. De este modo, el rol de ser el escritor va turnándose, y cada especialista, va contando lo que sabe sobre su tema.</p> <p>Final: Comentamos en qué ha consistido la clase de hoy.</p>
--	--

SESIÓN 4: Lectura de *Writings*.

Materiales	<i>Writing</i> realizados por los grupos.
Temporalización	Inicio: 5'; Desarrollo: 50'; Final: 5'
Desarrollo	<p>Inicio: Empezaremos la clase explicando en qué consistirá la actividad de hoy.</p> <p>Desarrollo: Los grupos elegirán un portavoz del grupo, que leerá en alto el <i>Writing</i> grupal. El objetivo es compartir con el resto de la clase la tarea realizada en la que se contenga cada uno de los puntos clave de la cultura británica. Cada grupo podrá realizar preguntas al grupo que está exponiendo.</p> <p>Final: Comentario y reflexión sobre la importancia de compartir lo que hacemos y trabajamos con los demás.</p>

SESIÓN 5: *Make a recipe of the full English breakfast.*

Materiales	Ordenadores y WebQuest
Temporalización	Inicio: 5'; Desarrollo: 50'; Final: 5'
Desarrollo	<p>Inicio: Cada grupo irá a los ordenadores, donde entrarán en la WebQuest. Una vez allí, encontrarán las instrucciones para realizar la 2ª actividad.</p> <p>Desarrollo: En esta segunda actividad, los alumnos realizarán por grupos un “brainstorming”, es decir tormenta de ideas. El docente pedirá que piensen y digan de forma ordenada vocabulario relacionado con la cocina, para que luego por grupos puedan realizar una receta del “<i>full English breakfast</i>” con los ingredientes que ellos elijan de la lista. A la hora de redactar las instrucciones, en la WebQuest podrán encontrar una serie de verbos que pueden utilizar en la forma imperativa para seguir los pasos en la elaboración de la receta. En la WebQuest encontrarán ejemplos de recetas para que puedan fijarse a la hora de realizarla. Al tiempo que vayan terminando las recetas, las iremos compartiendo con el resto de la clase.</p> <p>Final: Comentaremos qué les ha parecido la técnica de “<i>brainstorming</i>”</p>

SESIÓN 6: “*Sports*”

Materiales	Ordenadores
Temporalización	Inicio: 5'; Desarrollo: 35-15; Final: 5'
Desarrollo	<p>Inicio: Con la ayuda de los ordenadores, los alumnos podrán acceder a la WebQuest y ver las instrucciones de la siguiente actividad.</p> <p>Desarrollo: Los alumnos deberán leer y esquematizar la información propuesta en la WebQuest sobre los deportes</p>

	<p>en Reino Unido, y con ello elaborar una presentación oral, con el objetivo de trabajar la habilidad oral en inglés. De esta manera, los alumnos deberán exponer de manera breve y sencilla un deporte por persona. Las exposiciones deberán ser de 6 minutos por grupo (30 minutos todas las exposiciones), donde se comenten los principales deportes y alguna característica importante. Las exposiciones que no ha dado tiempo en esta sesión, se continuarán en la siguiente.</p> <p>Final: Comentar y hablar sobre trucos para mejorar en las exposiciones orales.</p>
--	--

SESIÓN 7: *The Beatles*.

Materiales	Altavoces y <i>Listening</i> que se encuentra en la WebQEst.
Temporalización	Inicio: 20'; Desarrollo: 35'; Final: 5'
Desarrollo	<p>Inicio: Como es de suponer, en la sesión anterior no dio tiempo a terminar de exponer todos los grupos, por lo que los alumnos podrán terminar de exponer sus contenidos durante esta sesión.</p> <p>Desarrollo: Terminadas las exposiciones, realizaremos una última actividad en la que los alumnos trabajarán la habilidad del <i>listening</i>. La actividad consistirá en rellenar los huecos libres sobre un texto (letra de la canción) mientras van escuchando una canción de un grupo conocido como es "<i>The Beatles</i>". El proceso para realizar la actividad será el 1-2-4, método basado en el aprendizaje cooperativo donde los alumnos primero realizan la tarea individualmente (paso 1), después la comparan con el compañero (paso 2), y por último con los demás compañeros del grupo (paso 4).</p>

	Final: Comentario sobre lo trabajado en clase. Destaco esta oración tomada de mi marco teórico que creo que es importante en el último paso de las sesiones. “Se aprende haciendo, pero se aprende más hablando de lo que se ha hecho” Sánchez (2009, pág.23).
--	--

SESIÓN 8: Make the mural.

Materiales	Cartulinas, ordenadores, materiales decorativos
Temporalización	Inicio: 20'; Desarrollo: 35'; Final: 5'
Desarrollo	<p>Inicio: El docente proporcionará materiales y explicará en qué consiste el último paso del proyecto, donde los alumnos deberán resumir todo lo trabajado sobre la cultura británica, para que así, puedan realizar un mural en el que haya de todo. Para ello dispondrán de 35 minutos de esta sesión, algún recreo si fuese necesario, y la siguiente sesión entera. En los ordenadores podrán buscar información si fuese necesario.</p> <p>Final: Recoger todo el material utilizado y dejarlo todo ordenado para la siguiente sesión.</p>

SESIÓN 9

Materiales	Material decorativo, ordenadores y cartulinas.
Temporalización	Inicio: 5'; Desarrollo: 50'; Final: 5'
Desarrollo	<p>Inicio: Preparación de los materiales.</p> <p>Desarrollo: Continuamos con el mural, pues tiene que quedar ya muy avanzado durante esta sesión, o incluso terminado.</p> <p>Final: Valorar dónde estamos todos los grupos y si hace falta retocar algo más en algún recreo.</p>

EVALUACIÓN DEL PROYECTO.

La evaluación irá ligada a los contenidos trabajados y se observará si se han adquirido o trabajado de forma productiva. Para evaluar este proyecto, se dispondrá de una rúbrica grupal, en la que se evaluará, según una escala, el nivel que han alcanzado los alumnos en los diferentes ámbitos propuestos. Esta rúbrica la podemos encontrar en el apartado de anexo 1. Además de la rúbrica, los alumnos podrán autoevaluarse como grupo, es decir, ponerse una nota grupal y después evaluarán los murales de los demás compañeros, donde podrán ponerse notas individuales entre ellos de 0 a 10.

Porcentajes:

-70% de la nota obtenida en la rúbrica grupal que englobará calificaciones de cada una de las sesiones.

-30% de la nota media obtenida a partir de las calificaciones individuales entre los miembros del grupo.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Con el objetivo de que ningún alumno pueda perderse la oportunidad de realizar esta actividad satisfactoriamente, aquellos alumnos que presenten algún déficit en el idioma de inglés, el docente deberá evaluar cual es el grado de dificultad para ese alumno en la actividad y posteriormente decidir si:

-En caso de que otro alumno pueda ayudar al alumno a realizar la actividad, intentar que cuando cada alumno tenga una responsabilidad individual en el grupo, aquel alumno con dificultad se ponga en pareja con otro alumno para que así pueda servirle este de ayuda y realizar la actividad.

- En caso de que el alumno con dificultad presente un déficit serio, el docente será el que facilite la tarea al alumno mediante actividades de ampliación y refuerzo que podrá encontrar en la WebQuest también y que se basarán en contenidos similares a los del grupo pero expuestos de una manera muy sencilla y con la ayuda del docente para su explicación.

El enlace dónde podéis visitar la WebQuest es el siguiente:

<https://sites.google.com/view/britishculture/british-culture>

CONCLUSIONES

Nos encontramos ahora en el apartado de conclusiones finales a este trabajo, donde resumiré todos y cada uno de los puntos clave de este proyecto. Para empezar, destacar que una de las ideas claves que tenía en un primer momento, creo que se ha cumplido en una gran medida ya que el uso de la WebQuest como un recurso educativo complementario al libro de texto es uno de los puntos importantes de este proyecto. La WebQuest sirve como apoyo y de ayuda para cada una de las sesiones, pero esta no funciona sola, es decir, necesita de unos alumnos que trabajen en ella y que adquieran aprendizaje usándola. Además es necesario que exista un guía, que apoye y organice las sesiones de forma que sea el quién marque los tiempos destinados para cada actividad. Evidentemente, el docente será quién realice esta función de guía en la WebQuest.

Si volvemos a recordar lo que comentamos en la introducción sobre los objetivos del proyecto, podemos destacar que sin poner en marcha las actividades, en su organización vemos cómo sí se cumple que las actividades sean en grupo, y además los alumnos con pequeñas dificultades en inglés

pueden participar y ser ayudados por sus compañeros a la hora de realizar las actividades del proyecto. Destacar también que el conocimiento sobre la cultura inglesa como un objetivo se trabaja en todas las actividades y que por lo tanto en una supuesta puesta en práctica se conseguiría también. Por último, otro de los objetivos a destacar es el diseño de la WebQuest como recurso educativo en el aula de inglés.

Este proyecto no se ha podido poner en práctica dentro de un aula debido a que el colegio donde he realizado el periodo de prácticas, este tipo de metodologías no son muy comunes. Por ello, en este apartado de conclusiones sobre mi trabajo, quiero destacar que debido a que este trabajo no se hemos podido ver su respuesta en el aula, el proyecto está abierto a mejoras y modificaciones para adoptarle a las necesidades del grupo-clase.

Dicho esto, los objetivos que en un principio nos propusimos, se han ido cumpliendo en su mayor medida, aunque sabemos que la mejor forma de comprobar su cumplimiento es sobre la puesta en práctica del proyecto.

Bibliografía

- Álvarez y Del Río. (1990). El diseño cultural como marco para un programa de enseñanza del inglés como lengua extranjera. *Comunicación, Lenguaje y Educación 7-8*, 99-125.
- Argote Martín, J.A. y Palomo López, R. y Sánchez Rodríguez, J. y Ruiz Palmero, J. (2009). Cap.1: Concepto y elementos de una webquest. *Webquest: Un recurso educativo para el aula*.

Obtenido de:

https://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjlmZjI9rLTAhVC7xQKHfsuC8kQFggjMAA&url=http%3A%2F%2Ftecnologiaedu.uma.es%2Fmateriales%2Fwq%2Farchivos%2Fcap1_WQ_Definicion.pdf&usq=AFQjCNEcJAfkcGvoaj544AvBggvcclAkqw&sig2=yjh4pJI55WYYcZ6QiJ6jOA

Aula Planeta. (4 de Febrero de 2015).

Obtenido de: <http://www.aulaplaneta.com/2015/02/04/recursos-tic/como-aplicar-el-aprendizaje-basado-en-proyectos-en-diez-pasos/>

Blumenfeld, Joseph S. y Krajcik and Phyllis C. (2006). *Project based learning*. Cambridge University Press.

Cassany, D. (2009). *La cooperación en ELE: De la teoría a la práctica*. Université de Montréal.

Dewey, J. (1959). *Dewey on education*. Nueva York: Press College.

Espino y Ferreiro. (2011). *El ABC del AC: Trabajo en equipo para aprender a enseñar*. México: Trillas.

Fierro, J. L. (2005). La oportunidad Webquest. *Didáctica, Innovación y Multimedia*, N.2, ISSN 1699-3748. Obtenido de: <https://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&ved=0ahUKEwja-dfq57LTAhUGuBoKHS2MAmcQFggxMAI&url=https%3A%2F%2Fddd.uab.cat%2Fpub%2Fdim%2F16993748n2%2F16993748n2a1.pdf&usq=AFQjCNEOdVsVsfcvLFZ0IVp5NAm9F5DuCQ&sig2=TUIAxR2eeMDNr-XGmqyBsQ&cad=rja>

Gallego Gil, D y Sonsoles Guerra, S. (2007). *Revista Complutense de Educación* Vol. 18 Núm. 1 (2007). *Las WebQuest y el aprendizaje cooperativo. Utilización en la docencia universitaria.*, 77-94.

González y Aguaded. (2015). Aprendizaje cooperativo como aprendizaje efectivo. *Reidocrea*. V(4), 206-212.

Galeana, L. (2016). *Aprendizaje basado en proyectos*. Universidad de Colima. Obtenido de: <https://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0ahUKEwjtsOo57LTAhUF5xoKHRZsBGcQFggjMAA&url=http%3A%2F%2Fceupromed.ucol.mx%2Frevista%2FPdfArt%2F1%2F27.pdf&usq=AFQjCNHt-YAiHTyMVZXzhAeKbeODPaidWQ&sig2=2vrSe3XqJIWWWhple6l37LA&cad=rja>

Gandía, J. B. (2012). La rentabilidad del cómic en la enseñanza de la cultura en E/LE. *Foro de profesores en E/LE*, 1-8.

Kagan, S. (2009). *Kagan Cooperative Learning*. Kagan Publishing. ISBN: 978-1-1879097-10-0

LOMCE. Ley Orgánica para la calidad educativa. Boletín Oficial del Estado. Núm. 295 Martes 10 de diciembre de 2013 Sec. I. Pág. 97858. *Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa*.

Martínez, R. S. (2008). *La competencia sociocultural en el aula de L2/LE: Una propuesta didáctica*. Getafe: Universidad Carlos III. .

Merino, M. d. (2014). Trabajo cooperativo, competencias emocionales, aprendizaje basado en proyectos e innovación docente. *XII Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria [Recurso electrónico]: El reconocimiento docente: innovar e investigar con criterios de calidad*, ISBN 978-84-697-0709-8, págs. 2931-2938.

Rekalde Rodríguez y García Vilchez. (2015). El Aprendizaje Basado en Proyectos: *Innovación Educativa*, n.º 25, 219-234.

Sanchez, A. T. (2009). *Webquest. Aproximación práctica al uso de internet en el aula*. Sevilla: Eduforma.

Tato, M. S. (2014). *Competencia intercultural en la enseñanza de segundas lenguas*. *Porta Linguarum* 21.

Obtenido de:

https://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=4&ved=0ahUKEwjZ8u6_3YXUAhWC5xoKHcUkCoAQFggzMAM&url=http%3A

www.ugr.es/~portal/informacion/articulos/FPL_numero21/F14%20%2520Silvina.pdf&usg=AFQjCNFnaf2tEYvTY21ieTkp961MwJgchq&sig2=srl5vVHRrQutfDkGfzbp9A&cad=rja

ANEXO 1.

Para la evaluación del docente, he creado esta rúbrica para cada una de las sesiones y que evaluará el trabajo del grupo, siendo 4 la máxima puntuación, y 1 la menor.

CATEGORY	4	3	2	1
Sesión 1:	Presta atención e interés ante una nueva actividad y atiende a las explicaciones sobre como utilizar los recursos.	Presta atención e interés ante una nueva actividad y atiende, aunque no de forma continuada a las explicaciones sobre como utilizar los recursos.	Presta poca atención e interés ante una nueva actividad y atiende, aunque no de forma continuada a las explicaciones sobre como utilizar los recursos.	No presta atención e interés ante una nueva actividad y no atiende a las explicaciones sobre como utilizar los recursos.
Sesión 2:	Trae el material necesario a clase y siempre está listo para trabajar.	Casi siempre trae el material necesario a clase y está listo para trabajar.	Casi siempre trae el material necesario, pero algunas veces necesita instalarse y se pone a trabajar.	A menudo olvida el material necesario o no está listo para trabajar.
Sesión 3:	Proporcionan siempre ideas útiles cuando se participa en el grupo y además la redacción grupal es bastante buena.	Por lo general, proporcionan ideas útiles cuando se participa en el grupo. La redacción es buena.	Algunas veces proporcionan ideas útiles cuando se participa en el grupo. La redacción deja mucho que desear.	Rara vez proporcionan ideas útiles cuando se participa en el grupo. La redacción no ha sido buena.
Sesión 4:	Proporciona trabajo de la más alta calidad y la exposición ha sido muy buena.	Proporciona trabajo de calidad y una buena exposición.	Proporciona trabajo que, ocasionalmente, necesita ser comprobado o matizado por el docente, y la exposición es muy sencilla.	Proporciona trabajo que, por lo general, necesita ser comprobado por el docente y su exposición no es buena.

Sesión 5:	El grupo ha participado mucho en el "brainstorming" y la receta ha sido bastante buena.	El grupo ha participado bastante en el "brainstorming" y la receta ha sido buena.	El grupo ha participado poco en el "brainstorming" y la receta ha sido sencilla.	El grupo ha participado muy poco en el "brainstorming" y la receta ha sido muy sencilla.
Sesión 6:	La exposición es muy buena.	La exposición es buena.	La exposición está bien aunque se puede mejorar.	La exposición se puede mejorar mucho.
Sesión 7:	Casi siempre escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. Trata de mantener la unión de los miembros trabajando en grupo.	Usualmente escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. No causa "problemas" en el grupo.	A veces escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros, pero algunas veces no es un buen miembro del grupo.	Raramente escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. Frecuentemente no es un buen miembro del grupo.
Sesión 8:	Trae el material necesario a clase y siempre está listo para trabajar.	Casi siempre trae el material necesario a clase y está listo para trabajar.	Casi siempre trae el material necesario, pero algunas veces necesita instalarse y se pone a trabajar.	A menudo olvida el material necesario o no está listo para trabajar.
Sesión 9:	Proporciona trabajo de la más alta calidad. El mural reúne los detalles principales de la cultura.	Proporciona trabajo de calidad. El mural reúne bastantes detalles principales de la cultura.	Proporciona trabajo de calidad aunque se puede mejorar. El mural reúne aunque no todos los detalles principales de la cultura.	El trabajo es mejorable y no reúne los detalles más importantes.