



Facultad de Educación

**MÁSTER EN FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE EDUCACIÓN
SECUNDARIA**

**Culturizando el inglés mediante las TIC: el aprendizaje de segundas
lenguas basado en proyectos**

**Cultivating English by Using ICTS: Second Language Learning Based on
Projects.**

Sandra Martínez Fernández

Especialidad en Lenguas Extranjeras

Dirigido por Marta Gómez Martínez

Curso 2015-16

Fecha

ÍNDICE

1. Resumen.....	4
2. Palabras clave.....	4
3. Abstract.....	5
4. Keywords.....	5
5. Introducción.....	6
5.1. Justificación.....	7-9
5.2. Objetivos.....	9-11
5.3. Estado de la cuestión y relevancia.....	11
6. Marco teórico.....	12
6.1. Aprendizaje Cooperativo en el aula.....	12-14
6.2. Aprendizaje Basado en Proyectos.....	14-16
6.3. La cultura en las clases de lengua extranjera.....	16-18
6.4. El porqué de la inclusión de las TIC en el aula.....	18-20
7. Propuesta didáctica.....	21
7.1. Competencias a desarrollar	22-25
7.2. Objetivos de la unidad.....	25-27
7.3. Contenidos de la unidad	27-28
7.4. Temporalización del proyecto.....	29
7.5. Materiales y métodos.....	30-31
7.6. Descripción de cada sesión del proyecto.....	31-34

7.7. Atención a la Diversidad	35
7.8. Evaluación.....	35-38
8. Puesta en práctica	39
8.1. Análisis de la puesta en práctica.....	39-41
9. Conclusión.....	42
10. Bibliografía.....	43-44
11. Anexo I.....	45-47
12. Anexo II.....	48
13. Anexo III.....	49-52
14. Anexo IV.....	53-55
15. Anexo V.....	56-57

1. RESUMEN

En el presente trabajo se intenta desarrollar y exponer un ejemplo de Aprendizaje Basado en Proyectos para alumnos de 1^{er} curso de Educación Secundaria Obligatoria del Programa Bilingüe. Además, se incluirán las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y el Aprendizaje Cooperativo (AC).

Este proyecto trata de que los alumnos, en equipos, se pongan en la piel de agentes de viajes elaborando una exposición del viaje ofertado y un folleto del mismo para convencer a la audiencia de que el viaje que ofrece su agencia es mejor que el que ofrecen las demás.

Mediante este proyecto los alumnos mejorarán en varios aspectos que les servirán para su futuro además de aprender los contenidos establecidos para el curso. Dejando a un lado las clases magistrales, serán los alumnos los que dirijan la organización y las decisiones que conlleva su propio proyecto en conjunto con los demás compañeros.

Una vez puesto en práctica, se ha visto que está bien aceptado y funciona según lo previsto con algunos aspectos a tener en cuenta en futuras prácticas para la mejora de esta. Sin embargo, los alumnos lo han recibido como una actividad buena y entretenida que conlleva trabajo y decisiones en equipo, lo que fomenta el compañerismo y la cooperación.

2. PALABRAS CLAVE

Aprendizaje cooperativo, inglés, Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), cultura.

3. ABSTRACT

The following essay tries to develop and expose an example of Project-Based Learning for 1st of ESO students of the Bilingual Program. In addition, the Information and Communication Technologies (ICTs) and the Cooperative Learning (CL) will be included.

This essay deals with students who, in teams, will put themselves in the travel agents' skin developing an exhibition of the offered trip and a leaflet of the same to convince the audience that the trip they offer is better than the others.

By means of this essay, the students will improve in several aspects which will serve them for their future, besides learning the contents established for the course. Leaving aside the magisterial classes, students will be the ones that direct the organization and the decisions their own projects entails as a whole with the other classmates of the team.

Once put into practice, it has been reported that it is well accepted and that it works according to the expected with some aspects to bear in mind in future practices for the improvement of these ones. Nevertheless, the students have received it as a good and entertaining activity which involves work and decisions in teams and that promotes the comradeship and cooperation.

4. KEY WORDS

Cooperative learning, English, Project-Based Learning (PBL), Information and Communications Technology (ICTs), culture.

5. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Fin de Máster (TFM) es una propuesta de innovación educativa basada en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y el Aprendizaje Cooperativo (AC). Además, es una propuesta didáctica que está diseñada para alumnos del curso de 1º de la E.S.O. del Programa Bilingüe de la asignatura de inglés como segunda lengua.

Esta propuesta educativa se basa en tratar contenidos culturales de distintos países a través del inglés mediante el uso de las nuevas tecnologías. Las tareas que componen esta propuesta no se centran únicamente en la comprensión y expresión escrita, sino que se centran en todas las destrezas, tanto lingüísticas, como no lingüísticas. Se entiende como destrezas lingüísticas la comprensión y expresión tanto escrita como oral y la interacción; y las no lingüísticas la cooperación, participación, etc. que desarrollará el alumno y que serán evaluadas.

Este TFM se divide en cinco partes principales que están enlazadas unas con otras. En la primera parte, la introducción habla de la estructura en la que este está dividido junto con la justificación del tema escogido, los objetivos y el estado de la cuestión. La segunda parte será el marco teórico el cual está compuesto por información recogida en fuentes bibliográficas sobre todos los temas que se abordan en los siguientes apartados. En la siguiente, la propuesta didáctica, se pondrá en práctica toda la teoría y se explicarán tanto los métodos y los materiales utilizados como su duración, quiénes son sus destinatarios, etc. La cuarta parte será la puesta en práctica. En esta parte, toda la teoría tratada en los puntos anteriores se pondrá en práctica en un centro. Sin embargo, por motivos de tiempo no se podrá poner en práctica todos los puntos desarrollados, pero sí algunos, sobre los que se basarán las conclusiones. Y, por último, la conclusión obtenida tras analizar y comprobar toda la teoría y la práctica. Sin embargo, también hay otras partes, como la bibliografía, en la que podemos ver las fuentes utilizadas que pueden servir para ampliar conocimiento.

5.1. Justificación:

En la actualidad, nuestra sociedad está cambiando de forma muy rápida, lo cual implica cambios en la economía, la tecnología y la forma de transmitir información. Vivimos en un mundo en el que la globalización es el eje de la sociedad ya que las comunicaciones entre países es algo ya habitual tanto para cuestiones económicas como sociales. Por lo tanto, dominar una lengua extranjera se ha convertido en algo básico y necesario para todos los seres humanos.

Como ya sabemos, el aprendizaje de una lengua implica mucho tiempo y esfuerzo por parte del estudiante. Sin embargo, cuanto más joven es este, más fácil y rápido es el aprendizaje. Por esto debemos introducir métodos efectivos en los centros escolares ya que es aquí donde se pueden adquirir las lenguas extranjeras en las primeras fases del período crítico de adquisición de la lengua de una persona. Como señala Kagan, junto con la forma tradicional de impartir clase mediante conocimientos básicos e información, los colegios deben aportar a los estudiantes una mayor capacidad de pensamiento, comunicación y habilidades sociales (Kagan, 1992, pág. 2.1).

La tarea principal de un educador es enseñar a los alumnos las habilidades necesarias para su futuro. Sin embargo, el problema deriva en que nuestra sociedad está afrontando muchos cambios tanto sociales como económicos de forma tan rápida que no sabemos a qué tipo de sociedad y problemas se enfrentarán nuestros alumnos en un futuro. Por lo tanto, nosotros, como educadores, debemos analizar la situación y adaptar los contenidos y la forma de impartirlos.

Además, hoy en día la norma de trabajo se basa en la interacción, la cual consiste en grupos interdependientes que tratan de resolver problemas bastante complicados que no pueden ser resueltos por una sola persona. Asimismo, viendo cómo avanza la tecnología y la sociedad, el trabajo cooperativo, la interacción y la comunicación serán los que determinen la futura

sociedad y la forma de trabajo. Por esto, en el centro escolar debemos inculcar estos valores para que los alumnos se puedan adaptar correctamente en su puesto de trabajo el día de mañana.

Debido a los problemas de aprendizaje que hay en el aula, ya que el aprendizaje de los alumnos no es totalmente efectivo, se debe innovar. Está comprobado que el aprendizaje cooperativo es muy beneficioso para los adolescentes (Medina, 2009, págs. 6-12), por lo tanto la base de esta propuesta es la cooperación y el trabajo en equipos de alumnos para aprender una lengua extranjera, como es el inglés, que es uno de los idiomas que gobierna el mundo en la actualidad.

Pero no solo la cooperación es importante en la actualidad, sino que la tecnología está cobrando mucha importancia tanto en educación como en el mundo laboral ya que la mayoría de las tareas realizadas antes por una persona han pasado a realizarse por un ordenador. Por consiguiente, debemos, como educadores, enseñar a nuestros estudiantes a familiarizarse con las TIC y ver las ventajas, desventajas y usos que estas nos ofrecen.

Ahora bien, no debemos dejar de lado la cultura ya que conforma la identidad de cada sociedad. Por ello, el enfoque y el contenido abordarán temas como la cultura de diversos países de habla inglesa para poder aprender esta con sus estructuras y peculiaridades.

Por lo tanto, este TFM presenta una nueva forma de guiar las clases de lengua extranjera. Se propone una metodología basada en la cooperación, la cultura y las TIC que se aplicará en las clases a alumnos de 1º de la E.S.O Bilingüe. Esta es una propuesta alternativa al método tradicional y más dinámica con la cual podremos comprobar si el aprendizaje de lenguas extranjeras de los alumnos es más efectivo así o, si por el contrario, no lo es.

Por tanto, la aplicación del aprendizaje por proyectos se debe a que este ayuda al estudiantado a organizar su aprendizaje y pensamiento beneficiando la reflexión, el análisis, la crítica, la elaboración de supuestos y el trabajo de investigación que se lleva a cabo. Todo esto conlleva un proceso en el que

todos los miembros del grupo son partícipes y, en el cual, cada uno asume la responsabilidad de su propio aprendizaje y lo aplica a proyectos reales mediante sus habilidades y conocimientos adquiridos.

5.2. Objetivos:

El objetivo principal de esta propuesta se basa en establecer una nueva forma de impartir segundas lenguas, en este caso el inglés, mediante el aprendizaje cooperativo y las TIC. Esta es una forma alternativa al planteamiento tradicional de la enseñanza en España. La finalidad de esta propuesta es aprender el inglés como segunda lengua mediante proyectos, los cuales fomentarán el trabajo en grupo, por lo tanto el aprendizaje será cooperativo. Además, no solo aprenderán inglés, sino que también contenidos culturales y cómo manejar las nuevas tecnologías ya que este será nuestro medio de transmisión para lograr este proceso de enseñanza-aprendizaje.

Asimismo, se aplicarán todas las destrezas tanto lingüísticas como no lingüísticas ya que los alumnos tendrán que desarrollar tareas en las que todas estas habilidades estén incluidas para ser evaluadas. La razón por la que todas las destrezas se deben aplicar y evaluar es porque todas y cada una de ellas son clave a la hora de aprender una lengua extranjera. No solo es importante saber escribir y comprender la lengua hablada o escrita, sino que también es importante hablar, interactuar y cooperar con más personas. Así, los alumnos desarrollarán todas sus aptitudes de forma equilibrada. Como afirma Miguel Ayuso, “La inmersión lingüística es la mejor herramienta para aprender de forma rápida y eficaz un idioma” (Ayuso, 2014) .

Ya que la motivación debe estar en el punto de mira de los docentes a la hora de despertar el interés en los alumnos, los estudiantes redactarán un proyecto mediante el cual se llevará a cabo una serie de tareas que facilitarán la realización del proyecto final. Este proyecto fomentará el trabajo cooperativo

y será motivador y competitivo ya que se realizará un concurso en el cual los alumnos deben competir y entenderse entre ellos para conseguir el mejor proyecto posible, el cual tendrá recompensa. El hecho de realizar prácticas entretenidas y dinámicas en el aula es clave para el aprendizaje de los alumnos ya que su motivación será mayor y retendrán mejor los contenidos abordados.

No solo son esos los objetivos de este TFM, sino que otros secundarios también son relevantes, como el planificar y desarrollar la propuesta didáctica. La propuesta expuesta en este trabajo se basa en las nuevas tecnologías y la metodología utilizada es el enfoque por tareas las cuales nos llevarán a un proyecto final. Se utilizará esta metodología debido a que los alumnos tienen que buscar la motivación y sentirse día a día realizados comprendiendo y aprendiendo de los pasos que van dando. Para esto, el enfoque por tareas permite a los alumnos realizar día a día sus tareas siendo acumulativas, por lo tanto el proyecto final estará compuesto de todas las actividades realizadas a lo largo de la duración de la propuesta. Estas conformarán el proyecto final, una vez terminadas y puestas en conjunto.

Los alumnos escogerán un país de habla inglesa previamente seleccionado por el profesor. Los países ofrecidos serán de habla inglesa, ya que esta es la lengua meta y por lo tanto aprenderán muchos elementos culturales, como pueden ser la unidad monetaria u otros ítems importantes para el conocimiento cultural del alumno. Estos deberán competir con sus compañeros haciendo una serie de tareas ordenadas por el profesor en las cuales habrá temas tales como la economía, la cultura, la educación, etc. El equipo que mejor ilustre, presente y defienda su país ganará la recompensa. Sin embargo, no solo se tendrá en cuenta la evaluación del docente, sino que los alumnos evaluarán a sus compañeros y la suma de estas evaluaciones será la final.

Es decir, el objetivo es elaborar un proyecto final concreto que requiere una serie de tareas realizadas a priori que proporcionarán los conocimientos y los materiales necesarios. Esta metodología aumentará la motivación de los

estudiantes ya que las actividades son diversas y con actividades pequeñas que compondrán su proyecto final. Por lo tanto, poco a poco comprobarán que todos son capaces de estudiar una lengua extranjera mediante la cooperación.

5.3. Estado de la cuestión y relevancia:

A pesar de que hoy en día siguen quedando algunos centros educativos que imparten y apuestan por la forma tradicional de dar clase, hay que reestructurar y adaptar la educación a los nuevos cambios de la sociedad. Es importante educar e impartir a los alumnos valores que les sirvan para su futuro tanto académico como laboral. Como señala José Emilio Linares,

Existe el convencimiento de que la educación ha de preparar para la vida y ha de estar ligada a los ideales democráticos; por consiguiente ha de integrar, también la recreación del significado de las cosas, la cooperación, la discusión, la negociación y la resolución de problemas (Garriga, 2015, pág. 2).

Además, la innovación es el punto fuerte hoy en día, pero hay un problema: el miedo a dar un paso adelante. Como afirma Marilyn Ferguson, "It's not so much that we're afraid of change, or so in love with the old ways, but it's the place between we fear... it's like being in between trapezes" (Frigols y Marsh, 2007, pág. 33), es decir, el miedo no es al cambio de estar en una situación u otra, sino que el miedo que la sociedad tiene es a estar en mitad de estas dos situaciones, el proceso que este cambio conlleva. Innovación significa cambio, renovación y adaptación, básicamente los puntos clave de nuestra sociedad hoy en día. Por esto, debemos dejar a un lado la forma tradicional de impartir las materias y adaptarnos a los requisitos que demanda la nueva sociedad, como pueden ser también las TIC.

6. MARCO TEÓRICO

6.1. Aprendizaje cooperativo en el aula

El Aprendizaje cooperativo (AC) surgió en el siglo XX en Estados Unidos como una reacción al método educativo que predominaba en la educación la cual era individualista, competente, objetivo, de memorización, etc. (Cassany, 2004, pág. 13). Las desventajas de este método individualista es que no se aplican todas las destrezas ya que no hay cooperación entre los alumnos y por tanto compiten individualmente sin dar lugar a intercambios o reflexiones grupales, lo cual no facilita la mejora de la diversidad del alumnado y hace que pueda haber más conflictos entre ellos.

Sin embargo, al introducir este nuevo método basado en la cooperación, la interacción entre los alumnos aumenta y favorece al alumnado también culturalmente ya que no solo existe una cultura en cada clase, sino varias mezcladas con distintos rasgos que resultan interesantes para ampliar conocimiento. También se fomenta la enseñanza reflexiva de los alumnos dejando atrás aquella que se basaba en la mera memorización de contenidos. Por otro lado, no se pasa de ser individualista a grupal en todos los aspectos, sino que ambas se trabajan pero cada uno luchará por conseguir su nota final, es decir, sigue siendo un método competitivo pero cooperando con los demás a la vez que los alumnos realizan sus tareas también individuales. Pero a la vez, logramos esa homogeneidad en la que los buenos estudiantes ayudan a los que no son tan buenos ya que el trabajo es grupal y, por tanto, cooperativo.

Este método, además, no tiene una duración exacta en la que se deba aplicar, sino que el aprendizaje cooperativo se puede aplicar a una asignatura completa, a una unidad didáctica o a un periodo determinado de tiempo. Todo esto depende de la finalidad del proyecto.

El Aprendizaje Cooperativo (AC) y el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) benefician a los alumnos ya que estos métodos les acercan a cómo es la sociedad hoy en día y a saber cómo resolver problemas que te surjan.

Uno de los objetivos principales del Aprendizaje Cooperativo es la proporción de ideas alternativas y variadas que aportan los estudiantes a la hora de realizar una tarea, el *brainstorming*. Con esto conoceremos todas las ideas de todos los participantes del equipo de una forma fácil y sencilla para las dos partes, el alumno y el docente (Janeiro Marín, 2014, pág. 9).

El profesor ha de tener cierta habilidad a la hora de formar los grupos del Aprendizaje Cooperativo ya que tiene que haber cierta diversidad debido a que cada alumno tendrá un rol en el equipo el cual irá rotando y, por lo tanto, todos trabajarán y realizarán todas las funciones. Según Spencer Kagan (1992, pág. 4:1), en el aprendizaje cooperativo, los equipos deben estar compuestos de cuatro miembros idealmente. Esta afirmación la mantiene también Cassany (2004, pág. 10) argumentando que en un equipo de cuatro personas se pueden formar parejas, una conversación entre cuatro es posible y eficaz, puede haber diversidad y se pueden hacer cruces de grupos. Estos se conocerán y se aceptarán los unos a los otros apoyándose mutuamente. Además, según afirma Daniel Cassany (2004, pág. 9) los equipos deben tener variedad en cuanto a criterios sociales y académicos, evitando que se junten los amigos ya que, así, lograremos que los alumnos interactúen más con el resto de los compañeros y no se cierren a su círculo de amigos.

Las tareas más llamativas y relevantes del aprendizaje cooperativo son el rompecabezas, también conocido como *puzzle* o *jigsaw*; la solución de problemas, las subastas, tomar notas o limitación de recursos entre otras (Cassany, 2004, pág. 15). El rompecabezas es el más representativo del aprendizaje cooperativo. Los alumnos se dividen el trabajo entre todos de manera que cada uno se va a ocupar de una parte. Una vez realizada la tarea individual correspondiente, cada uno explicará a sus compañeros qué ha hecho para que al final, todos los miembros sepan toda la información de todos. Es decir, esta actividad se basa en dividir y repartir a cada miembro del equipo una tarea, y una vez realizada individualmente, ponerla en conjunto.

Dentro del Aprendizaje Cooperativo encontramos diferentes metodologías. Una de ellas, en la que vamos a basar este TFM es el ABP, Aprendizaje Basado en Proyectos, también denominado en inglés como PBL, *Project-Based Learning*. El planteamiento del ABP es totalmente distinto al método tradicional de enseñanza-aprendizaje utilizado hasta ahora. En este tipo de enseñanza-aprendizaje, el profesor, como veremos en el siguiente apartado, plantea una pregunta a sus alumnos, los cuales están agrupados en equipos y estos tendrán que resolverla entre todos mediante la cooperación y la interacción. El docente actuará como guía pero obtendrá un papel secundario. Por lo tanto, de lo que se trata es de desarrollar las competencias de los alumnos y las habilidades que no se daban en el método tradicional (Janeiro Marín, 2014, pág. 9).

6.2. Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

Hoy en día, la sociedad se rige por una multitud de culturas que conviven juntas y por una democracia en la que todo ser humano, independientemente de unas características u otras, debe ser tratado por igual. Por esto, el Aprendizaje Basado en Proyectos es una buena opción para favorecer estas características de la sociedad ya que esta técnica se basa en formar equipos con personas de perfiles distintos tanto física como mentalmente. Llevando esto a cabo vemos cómo puede ser beneficioso para los alumnos, como afirma Lourdes Galeana: “Estas diferencias ofrecen grandes oportunidades para el aprendizaje y prepararan a los estudiantes para trabajar en un ambiente y en una economía diversos y globales” (Galeana de la O, 2007, pág. 1). Según Sonia Rebollo,

El aprendizaje basado en proyectos es una estrategia educativa que pretende salvar las deficiencias de un modelo de aprendizaje mecánico y memorístico, y que supone un gran instrumento para trabajar con grupos de

alumnos que presentan estilos de aprendizaje y habilidades diferentes (Rebollo Aranda, 2010, pág. 1).

Este modelo nuevo de aprendizaje se basa en plantear una problemática a los alumnos, quienes tendrán que buscar una solución. Para esto, los alumnos deben agruparse formando equipos en los cuales a cada miembro se le asignará un rol con unos objetivos a conseguir. Las pautas que deben seguir todos los equipos las impone el profesor y este supervisa de manera continua. Por lo tanto, los alumnos trabajan con total autonomía y el profesor supervisa que todo funcione bien.

Para que la evaluación sea clara y todos los proyectos se realicen de forma efectiva y satisfactoria, previamente debemos establecer ciertos elementos y aclarárselos a los alumnos resolviendo cualquier duda de antemano. La problemática sobre la cual se va a trabajar debe quedar clara junto con el proyecto global y los objetivos establecidos para cada participante, además de las instrucciones que cada uno recibe antes de empezar con el proyecto y cómo se evaluarán todas las tareas.

Según Martí, Heydrich, Rojas, y Hernández (2010, pág. 13) los objetivos propuestos por el aprendizaje basado en proyectos son mejorar la habilidad para resolver problemas y realizar tareas, mejorar el trabajo en equipo, mejorar el conocimiento de las TIC y fomentar la responsabilidad individual entre otras.

Para conseguir un proyecto final se realizarán unas tareas previas que, en conjunto, formarán el proyecto final. Estas tareas se realizarán en equipos en clase. Lo que se pretende con esta nueva metodología es motivar y conseguir que todos los alumnos participen en una tarea conjunta responsabilizándose cada uno de su rol asignado. Estos roles irán rotando de manera que todos los participantes del grupo realicen todos los roles y sepan cómo funciona cada uno y que tienen que realizar en cada papel que se les asigne. Por lo tanto, para saber que todos hacen todos los papeles, los alumnos tendrán que rellenar un acta al terminar cada sesión en la cual quedará reflejado el papel que ha realizado cada alumno cada día. Gracias a estas actas podremos afirmar que todos cumplen las normas ya que estos

tendrán que firmar las actas acordando lo redactado; por lo tanto, se valorará la sinceridad y la cuantía de trabajo y si este es válido cumpliendo las normas y objetivos previamente establecidos.

El aprendizaje de los alumnos no solo será de inglés, sino que estos aprenderán otras materias tales como la cultura, la tecnología porque utilizarán las TIC... Por lo tanto, es una forma efectiva de aprender una lengua extranjera porque de forma indirecta se aprenden otros contenidos a la vez que esta y se amplía vocabulario y gramática de la lengua meta al tratar diversos temas. Todo esto les será útil a los alumnos para que vean la utilidad que aporta cada tarea que hagan y herramienta que usen para la vida real. Es decir, todos los aspectos tratados deben acercarse lo máximo posible a la vida real para poder sacar el máximo provecho de toda la información y las herramientas utilizadas y trasladarlas a la vida real.

6.3. La cultura en las clases de lengua extranjera

Cada lugar del mundo tiene una cultura propia que lo diferencia de todos los demás. La cultura se puede entender como un rasgo característico de las personas que viven en cada una de ellas. Sin embargo, al nacer, no nos dan la oportunidad de elegir una u otra, sino que nos viene impuesta por nuestros antecesores, y uno de los elementos que integra esta cultura impuesta es el lenguaje que nos asignan. Por lo tanto, el lenguaje es un aspecto cultural muy importante y, por esto, debemos tener la cultura siempre en cuenta cuando queremos aprender otras lenguas.

En la Antigüedad, toda la información se transmitía de forma oral ya que no todo el mundo sabía escribir. Sin embargo, desde hace siglos encontramos muchos escritos en los que podemos ver descritas las culturas mediante la lengua, las costumbres que tenían... porque los habitantes lo dejaban plasmado. Muchas culturas han desaparecido porque se transferían por

generaciones y no han quedado plasmadas en papel, otras siguen existiendo por la existencia de objetos, pinturas u otros restos que permiten saber la cultura en la que se vivía.

Hoy en día tenemos a nuestro alcance todo tipo de herramientas para conocer las culturas de forma virtual y también real. Sin embargo, para meternos de lleno en ellas nos hace falta conocer su propio lenguaje el cual nos dará información y viceversa, porque la cultura también afecta a la lengua. Por esto es importante la relación entre el lenguaje y la cultura, y es importante conocer las dos. Para conocer una lengua, lo primero que debemos conocer y dominar son las destrezas de esta como la comprensión y expresión oral y escrita. Pero es muy importante conocer la cultura y la historia de la lengua ya que todo esto influye en la creación, evolución y en cómo es ahora esa lengua.

Son muchas las ventajas que nos ofrece el aprendizaje de lenguas extranjeras ya que esto hace que mejoremos nuestras lenguas maternas y nuestra capacidad de comunicación. Las relaciones entre países cada vez son más fuertes y se debe a que la comunicación entre países de diversas hablas va mejorando ya que muchos habitantes han aprendido el idioma del otro país para lograr comunicarse.

Por lo tanto, el papel histórico-cultural es muy importante ya que la evolución de la lengua y el patrimonio cultural van unidos y por lo tanto, deben estar presentes en las clases. Es decir, todos los elementos claves de la historia de un país o sociedad pueden ayudar a los estudiantes a comprender mejor la lengua y aprenderlo, consecuentemente, de forma más rápida y eficaz.

Al enseñar una lengua extranjera, en este caso el inglés, debemos hacer que los alumnos se sientan atraídos y para esto hay que mostrarles aspectos sociales, culturales e históricos que se relacionen con la lengua. Por tanto no solo aprenden la lengua, sino que a la vez están aprendiendo otros contenidos de otros países y culturas de forma indirecta.

De acuerdo con Patricia Barón (2014, pág. 16) se necesitan unos objetivos para que los alumnos desarrollen unas habilidades lingüísticas a la

vez que tienen en cuenta la cultura de ese idioma. Estos son incrementar el deseo de los estudiantes por aprender la lengua, acercarlos a la cultura y la historia de la sociedad inglesa e introducir el habla inglesa en el aula. De esta forma se pueden ver las diferencias culturales y lingüísticas entre la lengua madre y la lengua a aprender (inglés). Además, se pueden encontrar temas de interés para los alumnos que les hagan investigar más sobre ello y de forma indirecta aprender más. Pueden encontrar temas relacionados con personajes famosos, sitios anglosajones, fiestas culturales y sus orígenes, alimentación, etc.

6.4. El porqué de la inclusión de las TIC en el aula

Hoy en día oír hablar de las TIC es algo muy frecuente, pero ¿a qué nos referimos con las TIC cuando hablamos de su uso en educación? Según nos explica María Soledad:

Una TIC dentro del aula es aquella tecnología que permite transmitir, procesar y difundir información de manera instantánea a través de la red y con contenido multimedia. Dentro del aula de secundaria, puede haber TIC tradicionales o nuevas. Cuando hablamos de nuevas tecnologías, hablamos de los últimos avances tecnológicos aplicados al aula, como la pizarra digital interactiva, el proyector, el uso de internet, los nuevos miniordenadores (netbooks), el uso de blogs, las redes sociales, webquests, wikis, *Skype*, *Google Docs*, *Hot Potatoes*, etc., y cuando hablamos de tecnologías tradicionales, lo hacemos como aquellas herramientas con ya años de uso pero aún así tecnológicas, como la televisión, el DVD y el radiocasete con CD (Cruz Martínez, 2012, pág. 7).

Es decir, cuanto más avanza la tecnología, más son los recursos TIC que se pueden utilizar y ventajas que se pueden aprovechar en el aula para

que el aprendizaje sea efectivo. Además, esta es una forma mucho más atractiva para los alumnos y aprenderán a utilizar las TIC con rapidez ya que la sociedad en la que vivimos hoy en día se puede decir que es tecnológica. Además, no solo aprenderán cómo manejar una herramienta TIC y su uso, sino que, también mediante esta, aprenderán el contenido a impartir en la materia.

No solo nos referimos a cambiar la forma de impartir las clases por las herramientas utilizadas, sino que la forma en la que estas se imparten cambian. El profesor será el que proporcione la información al alumno haciéndolo protagonista de un proceso de aprendizaje más dinámico que el utilizado hasta ahora cuyo funcionamiento era acumular y depositar información. Por lo tanto, el profesor proporcionará todas las herramientas y materiales necesarios y serán los alumnos los que tengan que construir su conocimiento para lograr un auto aprendizaje.

Una de las funciones más útiles para aprender una segunda lengua es el poder acercarnos más a los países de habla inglesa mediante documentos audiovisuales tales como fotos, vídeos o audios. Con esto lograremos conseguir la máxima inmersión posible para aprender una lengua en un país ajeno a ella. Por tanto, es muy importante el uso de las nuevas tecnologías en la asignatura de inglés ya que nos permite adentrarnos más en la lengua a aprender.

Podemos dividir el uso de las TIC en dos fundamentales según Coll, (2008, págs.13-14), como herramienta intermediaria entre las relaciones entre los alumnos y los contenidos, y como herramienta intermediaria entre los profesores y los contenidos:

- Los alumnos suelen usar las TIC para seleccionar el contenido; entrar en bases de datos; explorar, analizar y valorar los contenidos; realizar tareas en distintos formatos...
- Sin embargo, los profesores suelen utilizar las TIC para buscar y seleccionar la información relacionada con los contenidos a impartir, acceder a repositorios y bases de datos, llevar un diario de cómo se han

llevado a cabo las actividades y su resultado con los alumnos, y planificar y preparar las actividades que se van a llevar a cabo en las aulas.

Además, las TIC tienen una serie de ventajas y desventajas para el alumno de acuerdo con José Moisés Cortés (2012, págs. 9-10). El interés, la motivación, la interactividad y cooperación, la retroalimentación, la iniciativa y creatividad, la comunicación y la autonomía son algunas de las ventajas que nos ofrecen las nuevas tecnologías. Sin embargo, no todo es positivo, sino que hay varias desventajas que nos hacen mantenernos en alerta cuando utilizamos las tecnologías con los alumnos en el campo de la enseñanza. Estas son el tiempo, la distracción, la fiabilidad y la saturación entre otras. Sin embargo, las ventajas y desventajas no solo son para el alumno, sino que de acuerdo con lo que afirma José Moisés (2012, págs.12-13) también lo son para el profesor. Vemos cómo la interdisciplinariedad, el aprovechamiento de recursos y el aprendizaje cooperativo son rasgos positivos, mientras que la desconfianza hacia las TIC, los obstáculos como el espacio y el tiempo, el bajo nivel de preparación y la baja dotación de los centros de herramientas son aspectos negativos para el desarrollo de las TIC en el aula.

Por lo tanto, muchas son las ventajas que tanto profesor como alumnado consiguen al utilizar las TIC para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, aunque las desventajas son pocas, son bastante peligrosas y por esto debemos estar bien informados de los peligros que conllevan, sobre todo los docentes ya que estos van a ser los que lo transmitan a los alumnos.

7. PROPUESTA DIDÁCTICA

El proyecto está destinado a alumnos de 1º de la E.S.O Bilingüe. El número ideal de alumnos por grupo son 4, como hemos visto anteriormente. Por lo tanto, en la medida posible los grupos deberán ajustarse a este número para que el trabajo sea más efectivo.

El objetivo es que los alumnos, agrupados ya en equipos, elaboren un proyecto. Para fomentar la motivación de estos, tiene que ser una actividad que les haga competir y que tenga una recompensa una vez terminada esta, ya sea para todos o únicamente para el ganador. En este caso, la recompensa será para todos los equipos ya que todos realizarán el viaje, pero irán al lugar propuesto por el equipo ganador.

Los alumnos rellenarán unas actas en las cuales recogerán qué tarea ha realizado cada uno en cada sesión, y, además, aunque el docente no participe activamente con ellos, sí lo hará de forma pasiva observando las tareas que realiza cada uno en cada sesión y dirigiendo cada proyecto. La actividad tendrá una nota como todas las unidades dadas anteriormente. Se basará en el trabajo expuesto y escrito que presenten los alumnos y las observaciones del profesor.

Además, realizarán un panfleto y una presentación utilizando herramientas TIC proporcionadas y explicadas previamente por el docente. Cada equipo escogerá un país de habla inglesa del que tratarán durante todo el proyecto. La información será sobre este país tratando la moneda, geografía, gastronomía, aspectos culturales y otra información que crean conveniente para presentar en la actividad. La idea del proyecto es que los estudiantes tomen el papel de trabajar en una agencia de viajes. Estos tendrán que organizar un viaje a un país de habla inglesa con toda la información necesaria para sus clientes. Además, cada equipo tendrá que anunciar su viaje de la mejor forma posible ya que el viaje ganador, escogido por los compañeros y el profesor, será el que se realice como viaje de fin de curso y al

cual irán todos los alumnos de este grupo. Estos tendrán que acordar cuántos días quieren que dure el viaje, las fechas, un itinerario sobre cosas que hacer y ver en el país, restaurantes para comer, etc. Pero no será un simulacro de organización de viaje, sino que los alumnos deben buscar los vuelos reales, calcular el precio del viaje, ver qué días se pueden visitar los sitios ofrecidos y cuáles no... es decir, los alumnos se harán pasar por una agencia de viajes y trabajarán sobre temas reales.

Además, habrá cooperación e interacción ya que todos los miembros del grupo decidirán el destino, los hoteles, el tipo de viaje y toda la información que van a ofrecer a sus clientes.

Ganará el equipo que mejor 'venda' su viaje y, por tanto, logre convencer a los demás equipos de que su viaje es el más beneficioso tanto para conocer otra cultura y lugares de interés como para practicar la lengua inglesa. El equipo ganador será el que más nota tenga y esta la pondrá tanto el profesor como el resto de compañeros de manera objetiva y justificada.

Con este proyecto se tocarán muchos aspectos culturales además de la lengua extranjera que en este caso es el inglés. Por lo tanto, no solo tratarán temas culturales y lingüísticos, sino que también será un proyecto innovador ya que los alumnos usarán las TIC para desarrollar las tareas requeridas.

7.1. Competencias a desarrollar

Los alumnos, al realizar este proyecto, desarrollarán varias competencias, no solo las lingüísticas, sino también aquellas como pueden ser la matemática, la digital, etc., tal y como se recoge en la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa:

- Competencia en comunicación digital

La competencia digital da un acceso directo a una gran variedad de información que aumenta cada día. El aprendizaje y conocimiento de nuevas lenguas permite comunicarse usando las nuevas tecnologías y creando contextos y comunicación real. Esta competencia se basa en tener habilidades que permitan buscar, conseguir, procesar y comunicar información. Además, una vez recibida la información, la transformamos en conocimiento.

Esta se llevará a cabo y se evaluará por el uso de materiales digitales y las actividades realizadas en internet.

- Competencia en comunicación lingüística

Estudiar una lengua extranjera implica el desarrollo, de forma directa, de esta competencia. Esto hace que completemos, enriquezcamos y llenemos de matices nuevos que sean comprensibles y expresivos nuestra capacidad comunicativa. Esta competencia lingüística se refiere al uso del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, de comprensión de la realidad, de interpretación, de construcción del conocimiento y autorregulación de los sentimientos, conductas, acciones y emociones.

- Competencia matemática

La competencia matemática se refiere a la utilización de números y operaciones básicas. También el uso y entendimiento de símbolos, formas de expresión y razonamiento matemático para comprender e interpretar información, conocer más sobre aspectos cuantitativos y resolver problemas de la vida real. También forma parte de esta competencia la capacidad para interpretar y manifestar con claridad y exactitud información, datos y razonamientos.

- Aprender a aprender

Aprender un idioma requiere conocer y comprender muchos aspectos de este y, sobre todo, influye positivamente la reflexión sobre el propio aprendizaje del idioma. De esta forma, los alumnos aprenden mejor porque saben que estrategias de aprendizaje les favorecen más y cuáles son los problemas que tienen que resolver.

Por tanto, esto incluye capacidades como la atención, la memoria, la concentración, la comprensión, la expresión y la motivación entre otras.

- Competencia cívica y social

Las lenguas no solo sirven para comunicarse entre hablantes, sino que también sirven para traspasar información cultural. El aprendizaje de una lengua no solo es aprendizaje relacionado con ella misma en términos de gramática, sino que el aprendizaje de una lengua siempre ha de ir acompañado del aprendizaje de la cultura de la misma y la sociedad que la habla. De esta forma se ven, comprenden y aceptan las diferencias con otras lenguas y se aplica la lengua a las costumbres de la sociedad que habla este idioma.

La competencia social y cívica se puede ver en las interacciones y las estrategias y dinámicas utilizadas en la clase las cuales favorecen al aprendizaje colaborativo.

- Competencia de espíritu emprendedor e iniciativa

Las decisiones que se toman sobre el propio aprendizaje ya benefician a la autonomía. Una vez que la autonomía y la iniciativa personal implican a otras personas, es necesario tener capacidades sociales para relacionarse, participar y trabajar en equipos, es decir, ponerse en el lugar del otro, apreciar las ideas de los demás, conversar... Además, el sentido de espíritu emprendedor e iniciativa personal conllevan a imaginar, entablar, desarrollar y evaluar los

proyectos o acciones individuales o grupales los cuales implican tener creatividad, responsabilidad y sentido.

Esta se desarrollará durante todo el proceso de aprendizaje de la lengua mediante actividades de expresión y comprensión oral y escrita e interacción en las que el alumnado toma decisiones sobre cómo y qué hacer y con qué herramientas.

7.2. Objetivos de la unidad

- Comprensión oral

Estrategias de comprensión

- Buscar información previa a la tarea y el tema a tratar
- Distinguir los diferentes tipos de comprensión (general, información específica, etc.) y registros
- Formular hipótesis y reformulación de la misma a partir de nuevos elementos
- Comprender el vocabulario que requiere el tema a tratar

- Expresión oral

Estrategias de producción:

- Expresar el mensaje con claridad y coherencia en cuanto contenido y estructura
- Ajustar el texto al destinatario, contexto y canal, ajustándolo adecuadamente a la estructura de cada texto

- Contrarrestar las carencias lingüísticas con procedimientos lingüísticos (buscar sinónimos), paralingüísticos o paratextuales (pedir ayuda, señalar lenguaje corporal, sonidos extralingüísticos)
- Establecer y mantener conversaciones
- **Comprensión escrita**

Estrategias de comprensión

- Buscar información previa sobre el tema y la tarea
- Reconocer el tipo de texto adaptando la comprensión a este
- Comprender las distintas organizaciones

- **Expresión escrita**

Estrategias de producción

- Manejar y coordinar las competencias generales y comunicativas de manera que se lleve a cabo de forma correcta la tarea, es decir, repasar el tema, qué idea quiero transmitir, etc.
- Hallar y usar de forma adecuada recursos lingüísticos y temáticos (uso de diccionarios, búsqueda de ayuda, etc.)
- Reflejar el mensaje de forma clara y coherente ajustándose al tipo de texto al que pertenece
- Sacar provecho máximo de conocimientos previos lingüísticos y temáticos

- **Aspectos socioculturales y lingüísticos**

- Identificar y utilizar las convenciones sociales y normas de cortesía

- Distinguir los distintos registros
- Usar y comprender el lenguaje tanto verbal como no verbal

- **Funciones comunicativas**

- Narrar y entender acontecimientos
- Describir personas, objetos y lugares
- Establecer y mantener un discurso con la organización del mismo
- Expresar peticiones, invitaciones, indicaciones y advertencias

7.3. Contenidos de la unidad

▪ **Vocabulario**

- Vivienda, hogar y entorno
- Actividades cotidianas
- Tiempo libre, ocio y deporte
- Actividades comerciales
- Transporte
- TIC
- Meteorología
- Viajes y vacaciones
- Gastronomía

- **Gramaticales**

- Presente simple
- Futuro simple
- Pasado simple
- Textos narrativos
- Textos publicitarios
- Folletos

- **Transversales**

- Aspectos socioculturales y sociolingüísticos (convenciones sociales, registros, costumbres)
- Funciones comunicativas (ofrecimiento de información, indicaciones, narración de acontecimientos)
- Competencia matemática
- Geografía e Historia

7.4. Temporalización del proyecto

Este proyecto se llevará a cabo el último trimestre del curso ya que se podrán abordar más temas y utilizar más estructuras gramaticales vistas en los trimestres anteriores. Será una puesta en práctica de muchos de los conocimientos aprendidos a priori mediante la realización de un proyecto basado en la cooperación y la utilización de una herramienta muy familiar para los alumnos como son las TIC. Por lo tanto, repasarán contenidos y aprenderán otros nuevos de una forma práctica, amena y familiar que no les requerirá demasiada complejidad y esfuerzo.

Los días estimados para llevar a cabo este proyecto son diez aproximadamente. Si fuera necesario y posible, se podría utilizar alguna hora más ya sea las de las tardes, si es el caso ya que son dos horas seguidas, o por las mañanas. El problema de utilizar más horas por la mañana sería el de tener que reservar el aula TIC con antelación en la mayoría de los centros.

Los alumnos a los que va destinado pertenecen al grupo de inglés bilingüe, por lo tanto tienen dos horas semanales más que aquellos que no están en este grupo. Además, estas clases extra se suelen impartir por la tarde, por lo tanto, tendríamos más disponibilidad de materiales ya que, como he comentado antes, por la mañana es posible que las aulas TIC no estén disponibles todas las horas de inglés y, por tanto, se tendría que barajar la posibilidad de permitir a los alumnos traer al menos un dispositivo por equipo a clase, ya sean tabletas u ordenadores portátiles.

7.5. Materiales y métodos

No solo es importante la cooperación sino que también lo es la competitividad ya que esta es la clave del éxito y la motivación. Para motivar a los alumnos y, además, desarrollar su competitividad, el proyecto final entrará en un concurso en el cual el grupo que más puntos obtenga tras la realización y exposición de este ganará.

El material utilizado para elaborar este proyecto será prácticamente las TIC, específicamente el uso de PowerPoint Outlook¹, procesador de Word y las plantillas de folletos de PowerPoint. En el caso de que los alumnos conozcan otras herramientas útiles para la realización de este proyecto, estos deberán comunicárselo al docente y este dará o no su aprobación para que las utilicen si lo cree conveniente. La razón por la que utilizamos las TIC se debe a que la sociedad de hoy en día cada vez está más informatizada, por lo tanto, los niños necesitan aprender cosas lo más cercana posibles a la realidad. Usando estas herramientas, los alumnos realizarán todas las tareas aprendiendo el buen uso de estas para desarrollar la mente y sacando el máximo partido posible para su uso en el día a día.

No solo utilizarán programas para realizar el proyecto, sino que aprenderán a buscar información en la web y a seleccionar la información importante. De esta forma aprenderán que toda la información encontrada en internet no es válida y fiable y, que por tanto, debemos saber que páginas web son fiables y cuáles no.

La última tarea a realizar por los alumnos es una exposición oral de su proyecto, por lo tanto, los alumnos también podrán usar otras herramientas para hacer presentaciones como pueden ser Prezi, PowerPoint, u otras previamente consultadas y aprobadas con el docente. Las exposiciones deberán durar un máximo de 15 minutos por grupo, lo cual indica que deberán

¹ Outlook permite crear y compartir documentos como PowerPoint, lo cual es muy útil para el alumnado ya que, así, podrán trabajar desde sus casas a la misma o distinta hora que el resto de componentes del equipo.

controlar el tiempo que habla cada componente del equipo para no pasarse del tiempo establecido. El número de diapositivas no puede ser limitado ya que al tratar de viajes, los alumnos pueden crear diapositivas con fotografías para enseñar a los oyentes el lugar que desean 'vender', por lo tanto, se establecerá una igualdad para todos con el tiempo de exposición de cada equipo. Así, cada uno podrá hacer su exposición con más o menos elementos multimedia pero el contenido será de una extensión similar ya que tienen el mismo tiempo todos para exponerlo.

7.6. Descripción de cada sesión del proyecto

El proyecto se dividirá en 10 sesiones. En las dos primeras sesiones, el docente introducirá el proyecto a los alumnos explicándoles cómo será y qué tendrán que hacer en cada sesión para llegar a la última con los elementos requeridos (Anexo I). Para esto, el profesor ofrecerá un modelo del proyecto requerido y explicará qué y cómo utilizar las herramientas para realizar las distintas tareas. Este les proporcionará un panfleto modelo (Anexo II) en el cual aparezca un viaje con todos los datos que se les va a requerir a ellos que incluyan, pudiendo ser modificado el formato. Además, también les enseñará una presentación de PowerPoint (Anexo III) en la que se desarrolle toda la información del viaje elaborado como ejemplo a seguir. De esta forma, los alumnos tomarán de ejemplo este modelo y preguntarán dudas que les surjan acerca del trabajo que tienen que realizar después.

Los alumnos tendrán seis sesiones para realizar las tareas y el proyecto final. En cada una de las sesiones, al comenzar, se les informará de lo que tienen que hacer y, a continuación empezarán a realizarlo en el aula con el docente presente. Sin embargo, antes de comenzar a realizar la actividad, los componentes se dividirán el trabajo de manera que cada uno de ellos tenga una función cada día distinta.

En la tercera sesión escogerán el país de destino en el que van a basar su proyecto el cual tendrá que ser de habla inglesa, ya que el viaje será para practicar esta lengua. El docente proporcionará una lista de países (Anexo I) que tendrán que ser repartidos entre los equipos a sorteo en el caso de que no haya un acuerdo entre ellos. Cada miembro aportará una idea del país a sus compañeros y entre todos decidirán qué tipo de viaje es el más interesante para ofrecer a sus clientes. También tendrán que tomar otro tipo de decisiones como el tipo de alojamiento que van a ofrecer, si es un hotel, un apartamento... los días que durará el viaje, etc. Deberán ponerse de acuerdo en la información general del proyecto para poder investigar por su cuenta ya que en la siguiente sesión, los alumnos tendrán distintos roles y tendrán que rellenar un acta donde expliquen qué función ha llevado a cabo cada uno y cómo se han organizado cada día (Anexo IV). Esto facilitará la organización entre ellos ya que quedará reflejado el trabajo que realiza cada uno cada día y podrán ver si todos han participado de manera equitativa, y también facilitará el trabajo al docente ya que puede ver si todos han participado o si unos han hecho más tareas que otros. Dentro de los roles, los participantes tienen que hacer la función de redactor jefe, que será el encargado de corregir y coordinar la labor del grupo; documentalista, que será el que recopile y seleccione toda la información que considere oportuna para el trabajo y se la presente a los demás componentes del grupo; el redactor, que será el que redacte el texto; y el secretario, el cual se encargará de redactar el acta de reunión. Por último, las actas se entregarán cada día al finalizar la clase al profesor, de manera que este pueda ir teniendo un control diario de la función que realiza cada alumno. El encargado de entregar estos actas será el secretario, y deberá estar firmado por todos los miembros del equipo para demostrar que están de acuerdo con lo redactado. Todos los miembros tienen que realizar todas las funciones indicadas, por lo tanto, se rotarán los roles y cada día realizarán un rol diferente.

Las siguientes cinco sesiones se dedicarán, en el aula TIC (si es posible), a avanzar sobre el proyecto en equipos. Cada uno tendrá un rol, como hemos dicho anteriormente. Como son cuatro miembros por equipo y cinco sesiones dedicadas al trabajo cooperativo, todos los miembros deben ejercer todos los roles (ver Anexo IV). Serán ellos los que decidan qué rol le toque a cada uno cada día con la condición de realizar al final todos los roles. En estas sesiones los alumnos deberán buscar información en fuentes fiables ya sea en la web o en otro tipo de documentos que crean oportunos, recoger los datos que crean necesarios para la actividad que tienen diseñada, redactar toda la información y ordenarla de manera adecuada, revisar la actividad una vez finalizada para evitar errores tanto de contenido como gramaticales y repartir la información que va a presentar cada uno aunque la exposición sea grupal. Es importante que lo lleven en este orden ya que, así, irán paso a paso y evitarán perder información y estructurarán mejor el proyecto.

La novena será en la que los alumnos presenten al resto de sus compañeros sus proyectos grupales. En esta sesión los alumnos deberán no solo presentar su proyecto, sino evaluar a los demás por medio de una rúbrica (Anexo V) ya que, a posteriori, el docente tendrá en cuenta las rúbricas de los alumnos y la suya para poner una nota final.

Por último, en la décima se nombrará al equipo ganador y las razones por las cuales este equipo ha sido seleccionado. Después, se hará una mesa redonda en la cual los alumnos, junto con el docente, se reunirán para exponer todas sus opiniones sobre el proyecto ganador y las cosas que se podrían mejorar para realizar el viaje.

En la siguiente tabla se podrá observar brevemente las actividades a desarrollar en cada sesión:

SESIÓN	ACTIVIDAD
Sesión 1-2	Introducir el proyecto ofreciendo un modelo de este y cómo utilizar las herramientas. También se les proporcionará un modelo de panfleto y un PowerPoint con pautas a seguir.
Sesión 3	Selección del país a tratar y meditación en los equipos sobre este.
Sesión 4	Búsqueda de información en fuentes fiables.
Sesión 5	Recogida y redacción de datos.
Sesión 6	Orden y revisión de todo el contenido.
Sesión 7	Corrección y decoración del proyecto
Sesión 8	Distribución del contenido a cada miembro del grupo para la exposición del proyecto.
Sesión 9	Exposición grupal del proyecto y evaluaciones con rúbrica
Sesión 10	Nombramiento del equipo ganador y mesa redonda

7.7. Atención a la Diversidad

El proyecto, a pesar que no tenga un apartado como tal destinado a la Atención a la Diversidad, está enfocado a ello ya que la base principal de este es el Aprendizaje Cooperativo y el Aprendizaje Basado en Proyectos. Esto conlleva formar equipos heterogéneos en los que habrá alumnos y alumnas sin ningún tipo de dificultad junto con otros que les cuesta más el proceso de aprendizaje o que tiene ciertas dificultades. El grupo en el cual he puesto en práctica este proyecto no tienen ningún caso de alumno con discapacidad, pero sí alumnos a los que les cuesta más comprender y realizar tareas. Por lo tanto, a la hora de formar los equipos, se ha tenido en cuenta este tipo de datos para, así, hacer grupos heterogéneos en los que el alumnado que avanza más ayude a aquel al que le cueste más.

Es decir, a pesar de no proporcionar una actividad específica por el docente para este alumnado que necesita más atención, las actividades van dirigidas a todos, y es aquí donde el compañerismo entre el alumnado se refleja ya que todos avanzarán porque es una actividad grupal. Por lo tanto, este tipo de alumnos no sentirán ningún tipo de discriminación y se sentirán integrados en la clase e, incluso, al mismo nivel que los demás compañeros aunque les tengan que ayudar, pero al final realizarán el mismo trabajo.

7.8. Evaluación

Para la evaluación de las tareas, se completará un acta al finalizar cada sesión en la cual se redactará qué roles ha tomado cada miembro del equipo y qué ha realizado. Por lo tanto, todos ejercitarán todos los roles y no habrá ningún tipo de desigualdad. Sin embargo, no solo evaluará el profesor, sino que en la última sesión, todos los alumnos evaluarán a sus compañeros y entregarán la nota con la justificación de la misma al profesor y se tendrá en

cuenta. La suma de las notas tanto del profesor como del alumno será la que el alumno obtendrá en la evaluación de esta unidad. La del profesor será sobre 10 puntos a los cuales se añade, de forma extra, como máximo un punto que es la nota puesta por resto de compañeros.

Se tendrá en cuenta en la evaluación si se han cumplido los objetivos establecidos a priori en las actividades realizadas:

Comprensión oral

- El alumno busca información previa para su ampliación de conocimiento en el campo a tratar.
- El alumno comprende el texto oral con el vocabulario que este requiere, y todos los temas que conlleva, como puede ser la gastronomía, además de ser capaz de crear nuevas hipótesis.
- Reconoce el sentido general y algunos detalles de una conversación informal entre dos hablantes sobre temas cotidianos prácticos siempre y cuando la conversación sea adecuada respecto a la velocidad y la claridad del habla.

Expresión oral

- Realiza presentaciones bien organizadas utilizando apoyo visual (Prezi, PowerPoint) preparadas y adaptadas a la audiencia, es decir, coherentes y con coherencia.
- Se maneja correctamente con expresiones cotidianas siguiendo las normas básicas de cortesía.
- Expresa opiniones, intercambia información y reacciona ante comentarios que se hagan entre compañeros de manera educada y justificando adecuadamente con argumentos la opinión.

- Participa activamente en las conversaciones entre los compañeros tanto de su grupo como del resto de la clase.

Comprensión escrita

- El alumno es capaz de informarse previamente sobre el tema a tratar.
- Entiende los textos seleccionados de la web y el material publicitario ofertado de forma clara y sencilla relacionados con su tema de interés. También emplea otros materiales claramente estructurados sobre el tema de interés.
- Comprende la organización de los folletos y la información que estos contienen.

Expresión escrita

- Redacta diferentes tipos de textos con la información requerida y la organización correcta y propia de este.
- Escribe textos con información sencilla, adecuada y relevante sobre hechos cotidianos describiendo de forma sencilla personas, situaciones y objetos.
- Ha de ser capaz de retransmitir los conocimientos adaptándose correctamente al tipo de texto y a la audiencia.

Cada competencia tendrá un porcentaje de 20 %, que, sumadas, supondrán un 80%. Además, a esto también se le sumará un 20% de los aspectos socioculturales y lingüísticos y las funciones comunicativas. En total, todo ello será un total de 100% que es equivalente a un 10 en la nota.

Aspectos socioculturales y lingüísticos

- Identifica y utiliza las normas de cortesía y las convenciones sociales y las respeta.
- Distingue y usa los distintos registros.
- Usa y comprende lenguaje tanto verbal como no verbal.

Funciones comunicativas

- Narra y entiende acontecimientos.
- Describe personas, objetos y lugares.
- Establece y mantiene discursos con su propia organización.
- Expresa peticiones, invitaciones, indicaciones y advertencias.

8. PUESTA EN PRÁCTICA

8.1. Análisis de la puesta en práctica

La propuesta didáctica se ha puesto en marcha el tercer trimestre del Instituto Montesclaros de Reinosa con el grupo de 1º de la ESO Bilingüe. El I.E.S Montesclaros es un centro de concentración de alumnos ya que provienen de varios centros pequeños de pueblos cercanos. Por lo tanto, hay una gran diversidad de alumnos y de formas en las que estos han aprendido previamente antes de integrarse en el nuevo centro.

El grupo en el que se ha puesto en práctica la propuesta es un grupo de 25 alumnos y alumnas, sin embargo, hay 17 chicas y 8 chicos. Debido a esto, no hay un equilibrio en términos de sexo de alumnos. Teniendo en cuenta esto, los equipos se han organizado de manera que en todos los equipos haya al menos un chico con las chicas, así, no habrá ningún tipo de discriminación de género. Además, ya que hay alumnos con niveles más altos en el dominio de la lengua extranjera que otros, se han repartido los que tienen más nivel y aquellos que tienen menos por equipos de manera equitativa. Por lo tanto, todos los equipos tendrán miembros tanto femeninos como masculinos, y habrá diversidad de niveles ya que esta propuesta se basa en la cooperación. Es decir, hay una heterogeneidad en los equipos que favorece a la colaboración de los alumnos ayudando a sus compañeros ya que la nota final es grupal.

Es un grupo muy responsable y rápidamente han puesto en funcionamiento el equipo organizando que rol asumirá cada uno en cada sesión. Sin embargo, les cuesta asumir que toda la información requerida ha de ser real, como puede ser el horario y precio real de los vuelos. Sin embargo, si la información no fuera real, sería una actividad poco práctica para aplicarla al día a día. La impresión que transmiten es que ellos no son capaces de realizar este trabajo hasta que se les explica y se les pone un ejemplo de cuál es la tarea que deben realizar. Por lo tanto, es imprescindible, en el aprendizaje basado en proyectos, enseñar un ejemplo a los alumnos de las tareas que

deben llevar a cabo, cómo lo tienen que presentar y organizar y qué recursos son más beneficiosos y fáciles para realizar esta. Es decir, no solo basta con enseñar un ejemplo del proyecto requerido finalizado, sino que es muy importante enseñar a los alumnos las herramientas que pueden utilizar y cómo se utilizan estas además de alguna que otra estrategia. Es decir, es importante enseñarles el proceso, no sólo el resultado.

Respecto al funcionamiento de los grupos, sobre todo en el aula TIC, se pueden observar muchas diferencias entre unos grupos y otros. Previamente se organizaron los grupos de manera que hubiese alumnado más interesado en la lengua extranjera y alumnado que no está tan interesado o que le cuesta más avanzar y entender el contenido. Por lo tanto, se puede observar cómo aquellos que tienen más interés por la asignatura hacen que el grupo avance y hagan más cosas poniendo su esfuerzo. Sin embargo, algunos no se dejan llevar y se niegan a hacer cosas ya que creen que el resto de compañeros harán parte de su trabajo, algo en lo cual tiene que trabajar el equipo poniéndose de acuerdo en que todos tienen que hacer todo y distribuyendo el trabajo de forma equitativa. Esto produce riñas entre ellos ya que unos quieren avanzar y otros no tanto. Al detectar este problema, se les debe decir que la nota no solo es final sino que todos los días cuentan para la nota y se les observa y evalúa por todas las cosas que hacen, además de recordarles que es un trabajo grupal en el que todos los miembros del equipo deben participar y todos deben llegar a un acuerdo para realizar de la mejor manera posible la actividad. Recordarles esto todos los días me ha hecho ver que los niños discuten menos y llegan a acuerdos más rápido ya que la nota no es final sino continua y les interesa tener una buena nota.

Por otro lado, la puesta en práctica me ha demostrado que es una actividad muy divertida para ellos ya que al decirles que la hora se ha terminado y que tienen que apagar los ordenadores, se agobian porque estaban haciendo cosas y desean seguir con ello. Por lo tanto, aprenden de una forma, a mi parecer, divertida y dinámica ya que ellos mismos lo demuestran y lo dicen. Sin embargo, las demás clases no les parecen tan amenas ya que están haciendo ejercicios, teoría o hablando pero no buscan cosas por su cuenta para la

actividad que les sirvan para su día a día. También es bueno porque se dan cuenta del trabajo y el tiempo que conlleva organizar un viaje a pesar de que a *priori* pensemos es algo fácil. Por lo tanto, aprenderán a valorar el tiempo que lleva organizar actividades y el dinero que cuesta cada cosa ya que tienen que buscar lugares para ver con sus respectivos precios. Otra de las ventajas que no había tenido previamente en cuenta hasta una vez realizada la actividad es que los alumnos, además de fomentar el compañerismo, tienden a ser más organizados ya que una vez que el aula TIC debe quedar tal y como la encontraron, es decir, todos apagan los ordenadores y colocan el teclado y las sillas dejándolo organizado.

Una vez terminada la actividad, los alumnos han tenido que exponerla ante todos los compañeros. Es aquí donde he visto algún que otro detalle a tener en cuenta para decirlo antes de comenzar la actividad. En una de las exposiciones, específicamente de Australia, organizaron una visita a Newcastle, sin embargo, no se dieron cuenta de que en Inglaterra hay una ciudad con el mismo nombre y la organizaron aquí. Por lo tanto, hay que avisar de antemano a los alumnos de que tienen que cerciorarse de los lugares y no equivocarse como en este caso. Otro de los fallos, aunque de menor importancia, es avisar a los alumnos que debe haber un equilibrio entre el contenido gramatical y el visual, es decir, no abusar ni de imágenes ni de información. Es en las exposiciones cuando más se ve quién se esfuerza más y quién menos. Aquellos que hacen que el grupo avance saben que parte tiene que hacer cada uno, de qué va todo el trabajo, y saben exponer su parte de forma clara y fluida, sin embargo, se nota quién hace menos ya que se pierden cuando dicen la información, no recuerdan todo o mezclan unas partes con otras. Por otro lado, he podido ver cómo los alumnos se autocorrigieron a ellos mismos cuando al hablar ven fallos en el PowerPoint y los corrigen. Esto quiere decir que están sumergidos en la información que deben exponer y, por tanto, se han implicado en la actividad.

9. CONCLUSION

Una vez puesta en práctica parte del proyecto, puedo concluir diciendo que es un buen ejemplo para el proceso de enseñanza-aprendizaje. La mayoría de los objetivos previamente establecidos se han cumplido y la reacción del alumnado ante la actividad ha sido positiva, aunque se deberían retocar algunos de los aspectos, vistos una vez puesto en práctica, para la mejora del proyecto y de este proceso enseñanza-aprendizaje.

Este es un ejemplo de innovación para la docencia dejando a un lado las clases magistrales e individuales. Se propone aplicar y trasladar las reglas de la sociedad de hoy en día a las aulas tales como el aprendizaje cooperativo, el uso de las TIC y el aprendizaje basado en proyectos. Al contrario de lo que mucha gente opina, este tipo de proyectos están bien aceptados por el alumnado y tiene resultados académicos bastante buenos en los que, además de aprender los contenidos requeridos para cada curso, van un paso más allá aprendiendo a colaborar con los compañeros y utilizando herramientas prácticas para su futuro día a día. Igualmente aprenden los contenidos de manera indirecta y es por esto por lo que muchos de los alumnos que les cuesta más aprender de memoria la información, aprenden también sin apenas darse cuenta. Por lo tanto, es un proyecto dirigido a todo tipo de alumnos, para aquellos que tienen más interés y para aquellos a los que les cuesta más avanzar ya sea por una discapacidad o por falta de interés.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Ayuso, M. (2014). *Los consejos de los políglotas para que aprendas idiomas de verdad. Noticias de Alma, Corazón, Vida. El Confidencial*. Recuperado de http://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2014-12-13/los-consejos-de-los-mas-grandes-hiperpoliglotas-para-aprender-eficazmente-idiommas_507807/ [9 April 2016]
- Cassany, D. (2009). *La cooperación en ELE: De la teoría a la práctica*. Montréal: Universidad de Montréal.
- Coll, C. (2008). Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades. *Boletín de la Institución Libre de Enseñanza: Fundación Dialnet*. (pp. 17-40)
- Dalton-Puffer, C. (2011). Content-and-Language Integrated Learning. En A.Mackey, *Annual Review of Applied Linguistics* Cambridge: Cambridge University Press (pp. 182-204).
- Frigols, D. M. (2014). *CLIL as a Catalyst for Change in Languages Education*. Scribd. Recuperado de <http://es.scribd.com/doc/208683189/Clil-as-a-Catalyst-for-Change-in-Languages-Education#scribd> [15 Marzo 2016]
- García Mayo, M. (2007). *Investigating Tasks in Formal Language Learning*. Clevedon: Cromwell Press Ltd.
- Garriga, J. E. (2015). El Aprendizaje cooperativo: Hacia su concepto. En *El Aprendizaje Cooperativo: Aprender a Cooperar, Aprendiendo Cooperativo*. Murcia: Consejería de Educación, Formación y Empleo (pp. 2).
- Janeiro Marín, N. (2014). *Aproximación a la influencia de la metodología de enseñanza en el aprendizaje del alumnado, atendiendo a sus canales perceptivos y a sus estilos de aprendizaje*. Pamplona: Universidad Pública de Navarra.
- Kagan, S. (1992). *Cooperative Learning*. Kagan Cooperative Learning. San Clemente.
- Ley orgánica para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) (Ley Orgánica 8/2013, 9 de diciembre). *Boletín Oficial del Estado*, nº 295, 2013, 10 diciembre.
- Medina, F. M. (2009). *Aprendizaje Cooperativo como Estrategia de Enseñanza-Aprendizaje*. Córdoba: CSIF.

Mehisto, P., Marsh, D., & Frigols, M. J. (2008). *Content and Language Integrated Learning in Bilingual and Multilingual Education*. Cambridge: Macmillan Publishers Limited.

Nunan, D. (1989). *Designing Tasks for the Communicative Classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.

Samuda, V., & Bygate, M. (2008). *Tasks in Second Language Learning*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

11. ANEXO I



What do you have to do?

- In groups of 4, you will organize a real trip as if you were a staff member of a travel agency.
- You will have to prepare a PowerPoint presentation that lasts 15 minutes and a leaflet.



The destination will be to an English spoken country



Australia
Canada
E.E.U.U.
United Kingdom
Ireland
South Africa

It must contain:

- **Flights:** the trip will last 2 weeks. You have to look for real flights and money



- **Transfers:** from the airport to the hotel, transport used to go from one place to another... and prices (taxi, underground, bus...)



- **Accommodation:** hotel and if you have breakfast, lunch and dinner or not and prices



It must contain:

- **Cities and places to visit:** things to do, cities to visit, sightseeing, museums... any place of interest and price



- **Restaurants:** cheap and luxury restaurants and pubs to eat traditional food of the country and price as well as the tips for eating out



- **Tips:** interesting places that are not popular, not famous. A must to visit if it is possible



Remember
Not to Forget!

Calculate the approximate final price in the correspondent currency of the country

GROUPS

GROUP NUMBER	MEMBERS
1 Canada	
2 Ireland	
3 UK	
4 South Africa	
5 Australia	
6 E.E.U.U.	



12. ANEXO II

BRITISH AIRWAYS

WE TRAVEL WITH THE COMPANY BRITISH AIRWAYS.

TRAVEL

IF YOU ARE WAITING FOR AN OPPORTUNITY TO TRAVEL ABROAD, CHEAP AND FULL YOU CAN NOT MISS THIS TRIP.

LIVING ADVENTURES

IRELAND

TO IRELAND

CORK

DUBLIN

ANTRIM

KILKENNY

LEISURE AND CULTURE

FOR ONLY 4,009.55 €

ADVENTURE

LIVE AN AUTHENTIC

CITIES
 WE STAY IN
 DUBLIN: FROM THE 11st TO 14th OF MAY.
 CORK: FROM THE 15th TO 18th OF MAY.
 ANTRIM: FROM THE 19th TO 22nd OF MAY.
 KILKENNY: FROM THE 23rd TO 26th OF MAY.
 AND THE 27th WE WILL BE BACK TO DUBLIN.

13. ANEXO III

South Africa



INDEX

- 1.-LOCATION
- 2.-CURRENCY
- 3.-THE CLIMATE
- 4.-THE TRIP
- 5.-TRANSPORT
- 6.-DAYS
- 7.-FINAL PRICE
- 8.-BIBLIOGRAPHY

LOCATION:



THE TRIP

THE TRAVEL
WILL BE FROM
23rd OF MAY TO
5th OF JUNE

AIRPORT:

SANTANDER AIRPORT



CAPE TOWN AIRPORT



Presenting...

THE TRAIN:



THE TRAIN COMPANY IS RENFE.

DEPARTURE 10:21-13:26 RETURN 15:40-19:16

PRICE: 63,20 EUROS.

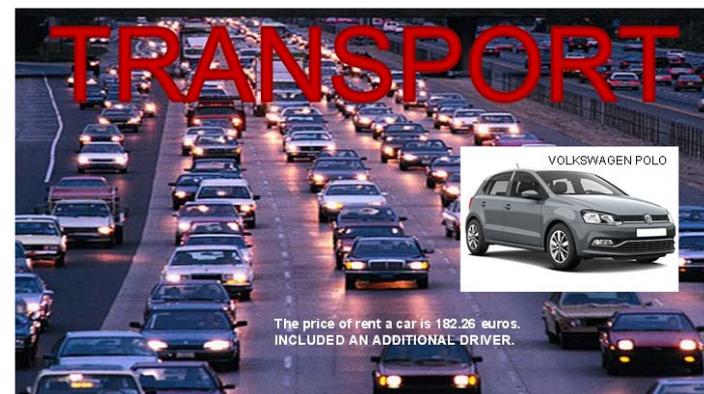
FLIGHTS



Time of departure: 18:20-10:00. Time of return: 19:20-12:40.

Total price: 1115 euros.

TRANSPORT



VOLKSWAGEN POLO



The price of rent a car is 182.26 euros.
INCLUDED AN ADDITIONAL DRIVER.

The hotel is called "The Marly". The total price is 668 euros.

HOTEL



DAY 2(MORNING):

IN THE MORNING WE WILL GO TO THE BOULDERS BEACH TO SEE A PENGUIN SHOW. 10:00-11:00

11:30-14:00
PRICE OF THE FLY IS:
15 EUROS.

FINAL PRICE



BIBLIOGRAPHY

PLAY LAUGH LEARN
BOOKING
TRIPADVISOR
ADVENTURE SOUTH AFRICA
IBERIA
TRIVAGO
RENTFE
EDREAMS
RENT A CAR
VOLKSWAGEN
LIBERBANK



14. ANEXO IV ²

CONTRATO DE GRUPO DE TRABAJO

- Nombre del grupo:
- Integrantes:
- Tareas y roles:

Reunión 1

Redactor jefe:

Documentalistas (2):

Redactor:

Secretario:

Reunión 2

Redactor jefe:

Documentalistas (2):

Redactor:

Secretario:

Reunión 3

Redactor jefe:

Documentalistas (2):

Redactor:

Secretario:

² Utilizado en clases en la Universidad de Cantabria en la asignatura “El desarrollo histórico y reciente de las lenguas extranjeras y el conocimiento escolar” en el Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria con Marta Gómez Martínez

Reunión 4

Redactor jefe:

Documentalistas (2):

Redactor:

Secretario:

Reunión 5

Redactor jefe:

Documentalistas (2):

Redactor:

Secretario:

Todos los miembros que conforman este equipo están de acuerdo con lo redactado y firman a ____ de _____ de 201_

(*)

Redactor jefe: corrige y organiza el grupo

Documentalistas (2): compilan la información necesaria

Redactor: escribe el texto

Secretario: redacta el acta de reunión y se lo entrega al docente

ACTA DE REUNIÓN N°:

Lugar:

Fecha:

Presentes:

Redactor jefe:

Documentalista 1:

Documentalista 2:

Redactor:

Secretario:

El equipo compuesto por los datos anteriores, acuerda en esta sesión:

FIRMAN LA PRESENTE ACTA TODOS LOS INTEGRANTES DEL EQUIPO

15.ANEXO V- RÚBRICA DE EVALUACIÓN (DOCENTE)

EVALUATION	FAILING GRADE	PASSING GRADE	REMARKABLE
CRITERIA			
Presentation and organization	The tasks presents spelling mistakes. The language used is not clear and technical terms of the field are not used. There is no clear structure. There is no effort.	The language used in the document presents grammatical mistakes. The structure is too simple with no graphs, images...	There is no grammatical mistake in the document. The language used is clear and there are technical terms of the field. There is a clear structure differentiating the content which are more or less important and with images, tables...
Content	The content does not treat in depth nor justifies itself. The information is neither correct nor appropriate.	Some of the contents are treated partially. Most of the data is not correct or justified.	The content fulfills the established requirements by the teacher. Every point is analyzed in a correct and appropriate to the required.

<p>Planteamiento, resultados</p>	<p>There is no clear methodology. The realized task does not adjust to the required.</p>	<p>The used methodology can improve. The realized task fulfills the requirements but it is not enough developed.</p>	<p>The used methodology is completely right. The realized task fulfills the requirements properly.</p>
<p>Material utilizado</p>	<p>No recommended material and accepted by the teacher has been used. ICT has not been used.</p>	<p>ICT are used but its use can improve. Resources that are not too useful for the tasks are used.</p>	<p>The use of the ICT is correct and very satisfactory. Other resources are used correctly, consulted and accepted by the teacher in advance.</p>

DISTINCTINTON WILL BE AWARDED BY THE TEACHER IF HE FEELS IT IS APPROPRIATE. IN THIS REGARD, THE EFFORT OF THE STUDENTS WILL BE CONSIDERED, BOTH IN THE SCHOOL AND THEIR HOUSES. MOREOVER, THE TEACHER WILL TAKE INTO ACCOUNT IF THE DEVELOPMENT OF THE TASKS CORRESPONDING TO EVERY ROLE CAN BE CONSIDERED AS DISTINCTION.