



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Primaria

TRABAJO FIN DE GRADO

***Proyecto Penpals en el aula de inglés
utilizando dispositivos móviles.***

Presentado por Clara Llinares Solbes

Tutelado por: María Cruz Dulce Bermejo

Soria, 12 de julio de 2017

Resumen: En base a las impresiones obtenidas en mi periodo de prácticas, opiniones de los padres y profesores, junto con las noticias que aparecen regularmente en la prensa, es obvio que los alumnos tienen dificultades a la hora de expresarse en inglés y, como respuesta a esto, este TFG trata de ofrecer una posible solución a esta problemática, a través un proyecto educativo que usa como herramientas principales Penpal y los dispositivos móviles, tan relevantes en este S.XXI, creando así un contexto altamente motivador, que además se podría utilizar en una situación real.

Palabras clave: Expresión, herramientas, aplicaciones, dispositivos móviles, epals.

Abstract: Based on the impressions obtained in my period of teaching practices, opinions of parents and teachers, along with the news that appear regularly in the press, it is obvious that students have difficulties expressing themselves in English and, as a solution to it, this TFG tries to offer a possible solution to this problem, through an educational project that uses, as main tools, Penpal and the mobile devices, which are so relevant in this century, creating a highly motivating context that could also be used in a real situation.

Keywords: tools, apps, mobile device, epals.

INDICE

OBJETIVOS	4
JUSTIFICACIÓN	4
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	6
LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA ADQUISICIÓN DE UNA LENGUA (INGLÉS). .	6
LA NATURALEZA DE LOS LLAMADOS DISPOSITIVOS MÓVILES	8
COMO AFECTAN LOS DISPOSITIVOS MOVILES A LOS NIÑOS EN LA ACTUALIDAD.....	10
ROL DEL PROFESOR ANTE LA UTILIZACIÓN DE DISPOSITIVOS MÓVILES.....	11
RECURSOS Y HERRAMIENTAS APLICABLES AL AULA DE INGLÉS	15
METODOLOGÍA	21
PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PRÁCTICA	22
JUSTIFICACIÓN	22
CONTEXTO	27
TEMPORALIZACIÓN:.....	27
PROYECTO EDUCATIVO/ ACTIVIDADES.....	28
ACTIVIDAD 1	28
ACTIVIDAD 2:.....	30
ACTIVIDAD 3	33
ACTIVIDAD 4	35
ACTIVIDAD 5: WEBQUEST	36
ACTIVIDAD 6	42
ACTIVIDAD 7: MYSTERY SKYPE	48
ACTIVIDAD 9: LA ACTIVIDAD FINAL.....	57
EVALUACIÓN DEL PROYECTO EDUCATIVO.....	57
CONCLUSIONES DEL PROYECTO.....	59
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	61
ANEXOS.....	69

INTRODUCCIÓN

Debido a la generalización que ha sufrido el inglés como segunda lengua en muchos países, nos damos cuenta de la importancia que esta lengua tiene en la sociedad de hoy y, en consecuencia, no puede ser menor su importancia a la hora de educar a nuestros alumnos, ya que el inglés les permitirá encontrar más de una puerta abierta en un futuro que como estamos viendo, ya está aquí.

El aumento de aprendizaje de esta lengua, está implantando nuevos métodos de aprendizaje, como son: las nuevas tecnologías, las tabletas, ordenadores, pizarras electrónicas, etc., que han tenido un papel muy relevante en esta función, creando nuevos retos para los maestros a la hora de introducir a todos los estudiantes en una enseñanza efectiva de este idioma, el inglés, consiguiendo así el remplazo de la enseñanza tradicional del maestro manejando un libro de texto a utilizar un Podcast como método de habilidad de escucha.

El objetivo de usar las tecnologías en el aula es conseguir que nuestros alumnos tengan un amplio acceso a estas herramientas basadas en la web o aparatos electrónicos, como son las tabletas, los portátiles...

La escuela está evolucionando y se están implantando nuevos métodos de aprendizaje. La utilización de las nuevas tecnologías se está generalizando y crea nuevos retos para los maestros que intentan conseguir una enseñanza efectiva de la lengua inglesa.

Para mí, esto representa el inicio de la revolución digital en el aprendizaje, ya que aprender inglés a través de los dispositivos móviles gana más seguidores día a día, debido a la disminución del coste de los dispositivos y la cantidad de aplicaciones gratuitas que encontramos en el mercado para aprender cualquier idioma.

Por eso, el estudio que se muestra a continuación, habla sobre las posibilidades del uso de los dispositivos móviles en el aula de inglés y propone un proyecto en el cual los alumnos utilizarán estos dispositivos para aprender a comunicarse en inglés de forma efectiva en un contexto real.

OBJETIVOS

El objetivo de este trabajo, es comprender cómo los estudiantes consiguen aprender un idioma diferente con ayuda de la tecnología, y apreciar la importancia que tiene a la hora de asegurar el éxito en su aprendizaje.

De tal modo que, los objetivos que se pretenden alcanzar por medio de este proyecto educativo son los siguientes:

- Investigar la relevancia del uso de los dispositivos móviles: tabletas o miniportátiles en la clase de inglés.
- Que los alumnos comprendan la relevancia de estos dispositivos, para aplicarlo en la adquisición de conocimientos, como pueden ser las competencias básicas encontradas en el BOCYL.
- Conocer el rol del maestro en la utilización de mecanismos inalámbricos.
- Conocer y saber trabajar con los distintos tipos de dispositivos, así como las aplicaciones externas que nos pueden ayudar con este fin. (en el mercado existe gran variedad de aplicaciones para ayudarnos)
- Conocer las ventajas e inconvenientes de estos mecanismos en el aula de inglés.
- Elaborar un proyecto educativo en el que se consiga motivar a los alumnos a la hora de utilizar la lengua inglesa por medio de una situación real.
- Conseguir que los alumnos no tengan vergüenza a la hora de hablar en inglés.
- Valorar el intercambio cultural que se producirá en ambos colegios por medio de la herramienta Epals.

JUSTIFICACIÓN

En este apartado trataré de expresar “el por qué” y los motivos que me han determinado a la elección de este tema en mi TFG.

En la asignatura “Metodología de la lengua extranjera de inglés”, a lo largo del primer cuatrimestre, nos han mostrado las distintas metodologías para enseñar otro idioma, y

cómo sacarles mayor provecho a la hora de impartir una clase, desde los métodos más tradicionales (como pueden ser el método de gramática-traducción o el método directo, los cuales sentaron las bases al enfoque de la enseñanza comunicativa) hasta los métodos más innovadores en el aula, dónde los alumnos participan de manera activa en su aprendizaje a través de dispositivos móviles: ordenadores, miniportátiles, tabletas o portátiles, los cuáles están al alcance de nuestros alumnos en sus aulas, resultando más motivador este modo de aprendizaje.

Dichos dispositivos nos ayudan a desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje de una manera distinta permitiendo al maestro trabajar nuevas técnicas con que complementar sus clases.

Estas técnicas son comúnmente conocidas como: (MALL) Mobile Assisted Language Learning (Aprendizaje del lenguaje por medio del móvil) y (CALL) Computer Assisted Language Learning (Aprendizaje del lenguaje por medio de los ordenadores, miniportátiles o tabletas). Nos permiten sacar mayor partido al aprendizaje siempre que no sean empleadas únicamente como un instrumento de envío de contenidos.

Es importante considerar el uso de estas tecnologías en nuestras clases de inglés, ya que las nuevas generaciones de alumnos viven totalmente rodeadas de ellas, jugando un rol muy importante en su día a día.

La implantación de estas tecnologías en la enseñanza de lengua inglesa está permitiendo que aumente la motivación de nuestros alumnos, ya que estos se hallan en continuo contacto con dichos dispositivos, que nos permiten compartir, producir, reproducir y trabajar, tanto independientemente como en grupo.

En cuanto al resto de asignaturas de la Mención de Inglés en Educación Primaria, todas guardan relación entre ellas y la elección de mi TFG. Las asignaturas nos enseñan a llevar a cabo estrategias, métodos y técnicas para conseguir una visión más profunda de la enseñanza y aprendizaje de dicha lengua con la ayuda de los dispositivos móviles, y que, como próximos docentes, es importante que conozcamos “el nuevo futuro”, adaptándonos y teniendo en cuenta que nuestros alumnos se encuentran expuestos a ellos/estos en mayor medida que nosotros.

El profesor Marc Prensky , en su artículo: “Nativos e Inmigrantes Digitales”, nos describe las diferencias insondables, la discontinuidad, que existe entre la generación

actual de jóvenes, que ha nacido y crecido con la tecnología, para los que acuña el término “Nativos Digitales”, y las generaciones anteriores, que adoptaron la tecnología más tarde en sus vidas, los “Inmigrantes”. (Prensky, 2010, p.3)

El profesor Prensky expone las diferencias entre “nativos e inmigrantes” y reclama de los educadores nuevas formas de enseñar para enlazar a los alumnos con su propio proceso de aprendizaje. Para Prensky, los jóvenes, hoy no pueden aprender como antes, porque sus cerebros y su cultura son diferentes y, para llegar a ellos, debemos incorporar formatos educativos basados en el ocio y el entretenimiento. (Prensky, 2010, p.3)

Gracias al Practicum II, he tenido la oportunidad de ver desde cerca que el alumno continúa teniendo problemas a la hora de hablar en inglés, pero que estos se suelen solucionar cuando el alumno se encuentra inmerso en un contexto real en el que tenga que hablar en inglés, ya que este se encuentra participe en el aula consiguiendo así una mayor motivación y ya si se juntan las nuevas tecnologías el aprendizaje será mayor.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Para realizar mi fundamentación teórica, he partido de un análisis exhaustivo para hallar una adecuada bibliografía sobre este tema. La información obtenida con esta investigación la he plasmado en los tres siguientes temas:

- Valoración del uso de los dispositivos móviles en el aula de inglés.
- El dominio de estos dispositivos hoy en día.
- El rol del maestro con estas “nuevas tecnologías”.

LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA ADQUISICIÓN DE UNA LENGUA (INGLÉS).

Actualmente vivimos en un mundo cada vez más globalizado, con el crecimiento de la tecnología que conecta diferentes partes del mundo en temas tan diversos como la

economía, la cultura, la educación, el ocio, el comercio, etc. Como consecuencia, se establece la necesidad de buscar un idioma común para estos intercambios entre diferentes partes del mundo y son pocas las lenguas que han alcanzado este alcance global tan importante; inglés, español, francés y poco más.

Aprender uno de estos idiomas está, por tanto, a la orden del día y sus beneficios son muchos, ya que aumenta la posibilidad de conseguir un mejor trabajo y enriquece nuestra vida social y cultural. El inglés, idioma objeto de estudio en este TFG, es con seguridad, la lengua que mejor sale parada de este interés “mundial” en aprender idiomas. Y en esto ha jugado un papel muy importante las innovaciones tecnológicas. Es justo afirmar que el crecimiento de Internet ha facilitado el conocer mejor la lengua inglesa, esto ha ocurrido en un momento en que los ordenadores ya no son de uso exclusivo de un sector determinado de personas, sino que esta tecnología ya está disponible para la inmensa mayoría, facilitándonos nuestras comunicaciones y, por qué no, la enseñanza.

Las TIC han ido evolucionando a lo largo del siglo XXI y han conseguido unirse de manera gradual a la educación, hasta conseguir ser admitidas completamente por nosotros.

Según Hernández Requena, Stefany (2008) “Los roles más importantes en la educación han sido la transformación en tres aspectos que ha sufrido el proceso de la enseñanza” (p.28) El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje.

- 1) Su naturaleza
- 2) El lugar y la forma donde se realiza
- 3) El papel a desempeñar por los estudiantes y los profesores en tal proceso.

LA NATURALEZA DE LOS LLAMADOS DISPOSITIVOS MÓVILES

Algunos ejemplos educativos que encontramos acerca del uso de las nuevas tecnologías y relacionado con este tema, son los **dispositivos móviles**.

¿Qué entendemos por dispositivos móviles?

A la hora de buscar qué significa dispositivo móvil encontramos que esta palabra no se encuentra en nuestro diccionario de la Real Academia Española. Pero en cambio, si buscamos esta misma palabra en el diccionario de Cambridge, si aparece la etimología de la palabra “Mobile device”. Siguiendo para ello las definiciones aportadas por Cambridge y también, las interpretaciones de otra universidad (Universidad Tecnológica de Pereira).

El diccionario de Cambridge nos dice que paisaje es:

- **“Mobile device”**: (noun). Any piece of electronic equipment such as a mobile phone or small computer that you can use in different places”

Como se puede ver, en inglés existe una extensa numeración de términos para dirigirnos a estos dispositivos: information device, information appliance, small device, etc. Analizando lo que significa dispositivo móvil, nos hemos dado cuenta que “dispositivos móviles” no es en sí una palabra pura, si no que se ha formado a partir de otras palabras para definirla. Pasaremos a explicarla seguidamente:

Por ejemplo: primero de todo buscamos la palabra “dispositivo”, y encontramos que hay cinco significados, pero que, únicamente, de estos significados nos sirve uno:

- **Dispositivo**: Del latín *dispositus* (nombre masculino) Es un **aparato** o **mecanismo** que desarrolla determinadas acciones.

Como su sobrenombre indica este artefacto está preparado para desempeñar su objetivo. La palabra dispositivo está muy relacionada en el tema de la informática. Por eso, si pasamos a buscar la palabra móvil, encontramos que de siete definiciones tres de ellas nos valdrían.

Móvil: Del lat. *mobilis*

1. adj. Que puede moverse o se mueve por sí mismo
2. adj. Que no tiene estabilidad o permanencia.
3. m. Fís. Cuerpo en movimiento.

Tras esta investigación, se llega a la conclusión que los **dispositivos móviles** son utilizados en nuestra vida diaria, son conocidos como aparatos electrónicos que se identifican no solo por poderlos llevar a cualquier parte, si no porque nos permite realizar distintas acciones, como son: comunicarnos con otras personas, mantenernos conectados e informados simplemente, divertirnos.

Una clara definición que nos muestra la Universidad Tecnológica de Pereira de la Facultad de Ingeniería física en 2014(citado en Fernández Luna, Juan Manuel, 2006 Septiembre) sobre estos dispositivos es:

Los dispositivos móviles son aparatos de pequeño tamaño, con algunas capacidades de procesamiento, con conexión permanente o intermitente a una red, con memoria limitada, diseñados específicamente para una función, pero que pueden llevar a cabo otras funciones más generales. Normalmente se asocian al uso individual de una persona, tanto en posesión como en operación, el cual puede adaptarlos a su gusto. La mayoría de estos aparatos pueden ser transportados en el bolsillo del propietario y otros están integrados dentro de otros mayores, controlando su funcionalidad.

En esta categoría encontramos, los teléfonos móviles, “smartphones”, los ordenadores portátiles, tabletas, “ebooks”, y entre otros, como son los reproductores de audio y video, cámaras.

COMO AFECTAN LOS DISPOSITIVOS MOVILES A LOS NIÑOS EN LA ACTUALIDAD.

Casi uno de cada tres españoles de 10 años (29.7%) tiene móvil; entre los de 13 años el porcentaje crece al 78.4% y entre los de 15 años alcanza a nueve de cada diez (90.9%), según la última encuesta en los Hogares». ABC TECNOLOGÍA –Madrid 02/10/2015 15:13h - Actualizado: 06/10/2015 08:35h.

No obstante, esta dependencia empieza a los 2 años mientras se entretienen con los teléfonos de sus padres, quienes les enseñan a acceder a vídeos de YouTube. Entre estos, el 20,3% juega con el móvil o una pantalla táctil mientras come. Reyzábal, María Victoria (2017, Abril 24), REVISTA INNOVAMOS, “Herramientas que dominan a nuestros menores: estadísticas preocupantes”

Como nos muestran las estadísticas, los niños viven sumergidos en el mundo de la tecnología hasta que esa realidad, se limita cuando llegan al colegio, ya que está prohibido traer cualquier dispositivo móvil al aula, debido a que los alumnos pueden distraerse a causa de la facilidad que tienen para perder la concentración, entre otros problemas que pueden provocar en el aula. Lógicamente, hay usos inapropiados de la tecnología, pero ésta en sí misma no es mala o negativa, sino el uso erróneo que se hace de ella. Ante todo se debería de formar tanto a padres, profesores y alumnos a utilizar de forma correcta los dispositivos móviles, a continuar y divulgar el plan TIC que tienen todos los colegios y en el que se da valor a las capacidades de los dispositivos móviles para la ejecución de numerosas labores de enseñanza y aprendizaje, dado que no nos referimos a dificultades tecnológicas, sino a actuaciones/comportamientos inadecuados asociados con la mala gestión de la tecnología.

Así que, hay que tener en cuenta que se pueden llevar a cabo una gran cantidad de actividades con nuestros alumnos por medio de los dispositivos móviles.

Los objetivos que se pueden conseguir utilizando dispositivos móviles en el aula son:

- Permitir rediseñar el plan de estudios
- Personalizar el aprendizaje

- Motivar a nuestro alumnado por medio del uso de los dispositivos móviles, consiguiendo así una menor frustración y una mayor retención por parte de los alumnos a la hora de utilizarlos.
- Conseguir la alfabetización digital.
- Reducir los costes, hacemos más con menos.
- Mejorar las posibilidades de evaluación y de retroalimentación
- Conseguir una mayor participación en el aula por parte de nuestros alumnos.
- Mejorar el compromiso y la retención de los estudiantes.

A su vez, se consiguen una serie de beneficios a la hora de implementar la práctica del aprendizaje con los dispositivos móviles, que son los siguientes:

- Las redes peer-to-peer (aprendizaje entre iguales) hacen que el aprendizaje sea más centrado en el estudiante.
- Promueve el aprendizaje activo.
- Habilita nuevos entornos de aprendizaje.
- Aumenta la accesibilidad para los estudiantes con necesidades educativas especiales.
- Alienta la reflexión en las proximidades del evento de aprendizaje.
- Reduce los obstáculos técnicos al aprendizaje electrónico.

La educación ya no se enfoca únicamente a la adquisición de conocimientos, sino también al desarrollo de destrezas y habilidades para la vida.

ROL DEL PROFESOR ANTE LA UTILIZACIÓN DE DISPOSITIVOS MÓVILES.

El uso de herramientas y recursos digitales nos ha demostrado que existe una posibilidad de cambiar la manera en que los alumnos trabajan entre sí y con los maestros, al mismo tiempo que cambia la forma en que los alumnos reaccionan a su entorno de aprendizaje, creando un impacto positivo en la forma en que los estudiantes trabajan. De la misma manera, los dispositivos pueden transformar su aprendizaje, pero sólo cuando se usan bien.

La forma en que usamos la tecnología para enseñar y aprender puede tener un impacto significativo en la manera en que los estudiantes trabajan y aprenden: puede ayudar a los estudiantes a encontrar cosas por sí mismos y gastar menos tiempo en explicaciones, o se podría esperar que los estudiantes tomen más control de su aprendizaje mientras el maestro ofrece orientación y apoyo.

“No obstante, son meras herramientas dentro de un modelo de enseñanza que debe ser constructivo y generador de conocimiento y competencias en un contexto cooperativo, aunque son innegables las ventajas de la interactividad, acceso a la información y aprendizaje colaborativo que pueden ofrecer las TIC”. (Garrote Pérez de Albéniz, G. p. 141, citado en Boza y Toscano, (2011).

Muchos maestros nos emocionamos cuando nos imaginamos un aula repleta de dispositivos digitales y todas las cosas que se podrían hacer con ellos, con sólo tocar una pantalla. Piensa en cómo se pueden incorporar herramientas y recursos digitales de forma que mejoren y transformen el aprendizaje del inglés.

¿Por qué hacemos esto? Porque nos damos cuenta de que nuestros alumnos tienen necesidades e intereses que van más allá del aula. Si podemos despertar ese interés, despertamos su motivación. Un estudiante motivado es un mejor alumno. Y la era digital nos ha dado la oportunidad de motivar a nuestros alumnos para que se involucren con el inglés de una manera que más les interese y que mejor se adapte a la forma en que aprenden. Aplicar el inglés a la vida siempre ha sido uno de nuestros objetivos. Si los estudiantes pueden ver ese uso entonces estarán motivados y, dado que la mayoría de los alumnos “viven conectados” a un dispositivo las 24 horas del día, esto podría suponer un avance sustancial en su aprendizaje.

“Autores como Johnson (2011) sostienen que las tecnologías aumentan nuestras capacidades en una amplia variedad de tareas cognitivas, ya que plantean más retos a nuestra mente” (Garrote Pérez de Albéniz, G. p. 141, citado en Johnson (2011).

Por eso, es importante que el maestro pueda superar los problemas técnicos para asegurar que las actividades de aprendizaje sean exitosas, así como ser consciente de que la tecnología puede distraer, entusiasmar e incluso frustrar a ciertos estudiantes, los cuales no consiguen utilizar de manera efectiva estas herramientas o recursos.

Debemos partir de la idea de que el maestro tiene que ser capaz de crear nuevos conocimientos por medio de los dispositivos móviles y no sólo saber manejarlos. El maestro no deberá ser únicamente un transmisor de conocimiento, sino un guía.

“Para Sádaba (2012) es necesaria una visión de conjunto, a medio y largo plazo, de la que los menores carecen por edad, para entender el verdadero potencial de la tecnología. En este proceso, el papel mediador del educador es imprescindible”. (Garrote Pérez de Albéniz, G. p. 139, citado en Sádaba (2012).

Por lo tanto, el maestro debe aprender a establecer y preservar un ambiente de aprendizaje positivo donde todos los alumnos deben de estar pendientes en la realización de la tarea, por medio de una serie de estrategias como son: la agrupación de los alumnos (trabajo cooperativo), monitorear su enseñanza, aconsejar y promover la autosuficiencia de los alumnos para asegurar el éxito de su aprendizaje con la tecnología.

Para maniobrar en un entorno de aprendizaje digital, los estudiantes deben ser capaces de acceder con facilidad al contenido de aprendizaje, saber qué camino seguir y obtener soporte técnico. Qué fácil puede resultar que la clase de hoy se convierta en una pesadilla tanto para los alumnos como para el maestro, debido a la falta de una buena conexión o un buen sistema Wi-Fi en las escuelas. Todos sabemos que el sistema puede bloquearse cuando demasiada gente lo está usando y eso puede llegar a destruir tu lección de inmediato. Cuando ocurre algo semejante a esto, el maestro debe de evaluar lo sucedido y buscar rápidamente una solución o tener un “plan B” a su disposición.

Con tantos recursos digitales para elegir, es importante evaluar la calidad, la facilidad de uso, la eficacia para la enseñanza y el aprendizaje, o bien, por cualquier problema que pueda surgir a la hora de llevar a cabo este recurso. Debemos asegurarnos de seleccionar los recursos y las herramientas adecuadas al desarrollo de nuestros alumnos.y crear actividades que sirvan para mejorar las habilidades digitales y la adquisición de la lengua inglesa. Todo ello creando un entorno que promueva e inspire el aprendizaje independiente mediante la selección de las tareas apropiadas para los estudiantes.

Una planificación cuidadosa puede ayudarnos a asegurar que usamos la tecnología para apoyar los objetivos de aprendizaje y mejorar las oportunidades de aprendizaje., transformando el contenido que ya poseemos en un material atractivo con ayuda de las herramientas digitales.

Debemos preparar a nuestros alumnos para el uso de herramientas y recursos digitales para que puedan participar en las actividades sin dificultad, por eso los alumnos deben conocer de primera mano cómo usar no sólo el dispositivo móvil que estén utilizando sino también la herramienta o recurso que estén usando en ese momento para realizar la actividad. Es importante transmitirles las instrucciones con claridad y, si es necesario, realizar alguna demostración para que comprendan lo que tienen que hacer.

La retroalimentación o el “feedback” es un aspecto crucial en el aprendizaje. Hay muchas herramientas o recursos que ofrecen esta oportunidad de ayudar a evaluar los niveles de competencia, el progreso, las fortalezas y debilidades. Se pueden crear pruebas y tareas de autoevaluación por medio de ciertas herramientas: Socrative, Quizzizz, Kahoot, etc. Estas pueden proporcionar datos para ayudarnos a desarrollar planes de aprendizaje individuales de manera más fácil, ya que recoge los datos en un documento Excel.

A pesar de todas las oportunidades que la educación digital ofrece, en parte del profesorado se detecta cierta resistencia a implantar estos cambios en el aula. Puede que esto se deba a la falta de conocimiento sobre cómo explotar al máximo la tecnología, o bien porque ven innecesario cambiar de método cuando todas las vidas han llevado el mismo y les ha ido bien, ya que ninguna de esas maneras tradicionales es mala o dañan a los estudiantes. Pero empiezan a estar un tanto obsoletas. “El fomento del uso de las TIC en el aula no se debe limitar a una reproducción de la clase tradicional con soporte electrónico y los planes de estudio deben ser coherentes y estar adaptados a las exigencias formativas de la sociedad”. (Garrote Pérez de Albéniz, G. p. 141)

Aunque el éxito del aprendizaje no sea inherente a la inclusión de las nuevas tecnologías en educación, “dejar de lado el uso de las TIC es privar a la educación de posibilidades insospechadas y dejar de lado una excelente oportunidad para que los maestros innoven” (Campos Martínez, J. p. 568, citado en Vásquez Rodríguez, 2015).

Como consecuencia de lo anterior, es imperioso un cambio de mentalidad en los centros educativos y, sobretodo, en los maestros que todavía no tienen una posición abierta y una formación adecuada, a la educación digital y sus ventajas.

Al final, las TIC no hacen sino hablarnos de la innovación educativa. Y en este sentido debemos recordar que “no ha habido innovación tecnológica u organizativa en la educación que no trajera consigo una amplia discusión sobre el presente o el futuro

del profesorado” (Fernández Enguita, 2013: 145), discusión que sigue presente de forma exponencial ante el inevitable atractivo digital. (Campos Martínez, J. p. 568, citado en Fernández Enguita, 2013)

Marshall McLuhan (1911-1980 Canadiense). Profesor de literatura inglesa, crítica literaria y teoría de la comunicación. Conocido por la frase: “*el medio es el mensaje*”.

Consideraba al medio como una de las características primordiales del mensaje y afirmaba entonces que si el medio cambiaba, el mensaje también lo hacía. McLuhan sostenía que, al no darnos cuenta del efecto de los medios de comunicación masiva sobre nosotros, su impacto era más poderoso y entonces el contenido de cualquier mensaje se convertía en menos importante que el medio por el que nos llegaba. (Citado en Cabral, Alejandro A. 2017 Marzo, 16)

Lo mismo sucede con los dispositivos móviles, los recursos o las herramientas. No es ya la tecnología la que provoca el cambio en el mensaje. Son más mensaje que medio, más discurso que lenguaje, más significado que significante.

Desde un punto de vista pedagógico, la tecnología puede contribuir a transformar los sistemas escolares en un mecanismo mucho más flexible y eficaz, pero es muy complicado integrarla de forma compatible y consistente con los actuales modelos y métodos de enseñanza. (Garrote Pérez de Albéniz, G. p.140 citado en Pedró, (2011).

RECURSOS Y HERRAMIENTAS APLICABLES AL AULA DE INGLÉS

Después de haber estado investigando sobre las posibles aplicaciones que se podrían utilizar en el aula de inglés, he seleccionado algunas de ellas, que nos servirán a la hora de desarrollar o elaborar una sesión en nuestra aula de inglés a nivel de los últimos cursos de educación Primaria. Estas herramientas trabajan la colaboración, son atractivas, totalmente gratuitas y accesibles para todos los públicos.

Gracias a estas herramientas los alumnos pueden aprender inglés de una forma divertida, ya sea escuchando una canción de su cantante favorito, intercambiando correos con otros

niños, o bien repasando gramática por medio de videojuegos. Por eso, he decidido clasificar este tipo de herramientas con las posibles destrezas que desarrolla el alumno en las clases de inglés, estas son cinco: speaking, writing, reading, listening y grammar.

Para practicar el *speaking*: Los alumnos por medio de estas herramientas pueden mejorar la competencia comunicativa (“oral expression and oral comprehension”) y la competencia digital. Por eso, Oovoo y Skype son buenas herramientas para ayudar a nuestros alumnos a practicar inglés en situaciones reales.

Oovoo: es similar a Skype, ambos son programas de mensajería instantánea que ofrecen conversaciones de video, audio y texto a través de ordenadores o dispositivos móviles, con la opción entre un servicio gratuito y un servicio premium que ofrece funciones adicionales.

Una diferencia entre OoVoo y Skype es que OoVoo te permite hablar sin necesidad de descargarte la aplicación y con un máximo de 12 personas a la vez (chat de grupo), mientras que en Skype el número de personas es más limitado.

Mientras que Oovoo, únicamente nos ofrece un servicio de mensajería, **Skype** ha llegado mucho más lejos a la hora de implementarlo en el aula. Encontramos distintas formas de atraer a los alumnos al mundo que les rodea, especialmente en lo tecnológico. Por ejemplo:

- Conectar a los estudiantes de diferentes lugares y orígenes de una forma más personal e interesante de aprender sobre el mundo más allá de su propia ciudad por medio de Mystery Skype.
- Descubrir sobre algo en particular que fascine a los alumnos por medio de un experto u otro maestro que conozca sobre esa materia, etc.
- Skype in the Classroom: permite crear grupos de estudio sin importar la distancia donde se encuentren los alumnos, elaborando presentaciones, debates, etc.
- Skype translator : traduce las videollamadas y las llamadas instantáneamente en la lengua madre de los alumnos, no importa si no poseen una lengua en común.
- Usar Skype para ayudar a los alumnos a desarrollar la lengua inglesa.

Las siguientes herramientas y recursos permiten a nuestros alumnos practicar el *writing*: permitiéndoles desarrollar sus habilidades de lectoescritura en la lengua inglesa, consiguiendo a la vez un uso real de aquello que han ido adquiriendo a lo largo de los

cursos, pudiéndolo poner en práctica; la gramática, el vocabulario y la comprensión de la misma lengua, dado que tienen que aprender a usar la lengua en un contexto comunicativo.

Penpals: este recurso busca fomentar la amistad y la comunicación entre alumnos o amigos de diferentes países, mediante el intercambio de mensajes en línea o por medio de “cartas”. Puede tener la finalidad de aprender/ mejorar el idioma con el que te estas comunicando y, a la vez, nuestros alumnos a la vez pueden apreciar de cerca una cultura diferente a la de ellos. Escribir para alguien que no es el maestro, puede motivarles y el esfuerzo puede ser mayor, debido a que intentan evitar producir errores, valoran más la importancia de la lengua inglesa ya que se están comunicando con otro país en el que, posiblemente, el inglés tampoco sea la lengua oficial.

Hay que asegurarse que todos los alumnos posean correo electrónico para llevar a cabo esta propuesta. Una vez que este apartado este asegurado, el maestro deberá de registrarse en la página web para formar parte de la comunidad Epals y este deberá de empezar a contactar con varios profesores que estén interesados en iniciar el intercambio de experiencias. El maestro tiene la oportunidad de crear una especie de perfil donde cuenta todo aquello que desea sobre su colegio y sus alumnos. Esta parte es muy importante, ya que el resto de profesores pueden conocer las intenciones que el maestro tiene a la hora de llevar a cabo este intercambio de experiencias. Por ejemplo, cuando el maestro y su clase están de vacaciones de Navidad, puede utilizar un modo oculto para que el resto de maestros no contacten con usted. A la hora de elegir con quien quiere llevar a cabo la experiencia puede optar por el uso de filtros, como son: edad, idiomas, asignaturas, intereses.

Write and improve: si queremos que nuestros alumnos mejoren y perfeccionen su expresión escrita tanto fuera como dentro del aula, una buena opción es usar “escribir y mejorar” de Cambridge. Hay que registrarse para poder acceder a esta web, pero una vez dentro puedes encontrar tres niveles de dificultad (beginer, intermediate y advanced), y seleccionar el que mejor se adapte a las necesidades de los alumnos. La web ofrece varios temas a elegir, así que el alumno sólo tiene que elegir cuál le parece más interesante, seleccionarlo y, finalmente, escribir sobre él. Se envía el trabajo desde esa web al Marco Común Europeo de Referencia (MCER) para medir el progreso, en este caso el de

nuestros alumnos. Comprobando su ortografía, vocabulario y gramática en solo unos segundos y el MCER les ofrecerá a nuestros alumnos una serie de sugerencias sobre cómo mejorar su expresión escrita.

Herramientas que nos pueden ayudar a aprender vocabulario, gramática y que, al mismo tiempo, permiten evaluar los conocimientos de nuestros alumnos por medio de divertidos cuestionarios.

Quizlet: Esta herramienta nos permite elaborar una serie de tarjetas con contenidos educativos incluyendo texto e imágenes o bien utilizar las que ya están elaboradas por otros usuarios. Una vez generadas, esta herramienta permite que nuestros alumnos entrenen vocabulario por medio de 5 modos de aprendizaje que se generan de manera automática, lo que nos puede servir de gran utilidad en aula con la PDI. Quizlet está capacitada especialmente para elaborar materiales de idiomas como sería el vocabulario de inglés, ya que también ofrece la pronunciación y el audio de nuestra palabra. Este recurso web nos obliga a registrarnos como usuarios, como la inmensa mayoría de herramientas o aplicaciones.

Una de las opciones que encontramos son las famosas flashcards. Este modo es similar a las flashcards de papel. En él, se muestra a los usuarios una tarjeta para cada término. En segundo lugar, encontramos el modo “gravedad” se trata de una serie de definiciones que se desplazan verticalmente por la pantalla en forma de asteroides. El alumno debe de escribir la palabra que va con la definición antes de que llegue al final de la pantalla. En tercer lugar, se encuentra “aprender”, este es un método de estudio que muestra a los alumnos una palabra o una definición y debe escribir la palabra o la definición que va con la que se muestra. En la cuarta posición encontramos el “deletreador” se lee en voz alta una palabra y los alumnos deberán escribirla de manera correcta sin faltas. Por último, el “partido” se presenta una cuadrícula con palabras dispersas y los alumnos deben de arrastrar esas palabras en la parte superior de sus definiciones relacionadas para ir eliminándolas de la cuadrícula en el tiempo menor posible.

Socrative, Kahoot y Quizizz son aplicaciones similares. Ya que todas estas fomentan la gamificación en el aula, permitiendo la participación de los alumnos en su aprendizaje y facilitándoles la adquisición del conocimiento de una forma lúdica. Algunas características de estas aplicaciones son: todas permiten crear una serie de cuestionarios, tienen la capacidad de adquirir puntos, poseen un ranking de posición, distintas formas

de juegos, el software es gratuito y permite a los alumnos utilizarlas en sus propios dispositivos móviles. La diferencia que existe entre ellos es que Quizzizz no se rige por el tiempo, consiguiendo así que el alumno no se agobie a la hora de contestar las preguntas y este tenga un mayor tiempo de asimilación a la hora de pensar las preguntas y de las respuestas.

Otras herramientas que nos pueden ayudar a practicar el “listening” y el “reading”, ya que todas ellas incluyen “transcript”, son:

Listen a minute: En esta web se presentan una gran cantidad de audios de un minuto de duración, lo cual, a mi entender, es bastante importante, porque los alumnos suelen desconcentrarse y perder el hilo del audio cuando estos son muy largos. Se encuentran organizados por temas y van acompañados con su “transcript”, a la vez que posee una serie de actividades para comprobar si se ha entendido lo escuchado. Por ejemplo: “fill the gaps, a discussion, writing, spelling”.

Subinglés: Esta web no posee la obligación de registrarse. Contiene videos de canciones subtuladas categorizadas por el nivel de dificultad del entendimiento de la canción a la hora de escucharla. A continuación, aparece una opción de “beginner” o “intermediate” en el que aparece la letra de la canción y tienes que rellenar los espacios con las palabras que faltan. Esta web tiene dos ventajas respecto a la anterior, y es que puedes seleccionar la palabra que crees que has escuchado, evitando cometer faltas en el modo “beginner” y, si tienes alguna duda, en el significado de alguna palabra, puedes hacer clic en la palabra para obtener su definición. También hay una opción que es imprimir o hacerlo de manera online. Si quieres crear un desafío o personalizar la actividad es necesario registrarse.

Storynory: Web donde encontramos una gran cantidad de cuentos, poemas, fábulas y canciones en audio para reproducir online o descargar. Incluye la transcripción de la historia.

Listen and write: Web que permite a los alumnos trabajar la comprensión y la escritura del inglés mientras transcriben alguna noticia, etc. Hay varias opciones de como transcribir el audio. “Correction Mode”: escribir la frase y corregirla al momento; “Full Mode”: hay que escribir todo el texto; “Blank Mode”: trata de rellenar los huecos de la historia; “Quick Mode”: escribe la primera letra de la palabra. Hay diferentes niveles de dificultad. y es necesario registrarse para hacer estas opciones.

Grammar: las siguientes páginas de internet permiten a nuestros alumnos mejorar en la gramática inglesa, con el propósito de que puedan aprender nuevos conceptos y afianzar los que ya conocen de antemano.

English Area: página web que Permite a nuestros alumnos a practicar la gramática, ya sea por medio de explicaciones teóricas, las cuales se encuentran en español, o de hojas de ejercicios para imprimir u otros medios interactivos.

Learn English kids: es un recurso del British Council diseñado especialmente para los niños de Primaria. Contiene actividades gramaticales, juegos y trabaja también el “listening”, “reading”, “writing”, “speaking”

Otras aplicaciones:

Lino: permite crear corchos y tabloneros personalizados. Es necesario crear una cuenta para acceder a esta herramienta. Esta aplicación online se puede utilizar para crear trabajos colaborativos, como anuncios, poemas, presentaciones, hacer una bibliografía. Esta aplicación posee la ventaja de que nos permite añadir elementos multimedia y nos permite compartir en la red los trabajos que se realicen.

Mindomo es un software que está disponible para todos los tipos de dispositivos móviles. Esta aplicación nos permite desarrollar mapas conceptuales o presentaciones y compartirlos en la red de manera privada o pública. El registro es obligatorio.

FaKebook: pertenece a la página de classtools.net. y está inspirado en la famosa red social Facebook, pero esta se caracteriza por no serlo. Permite crear presentaciones por medio de la portada de Facebook y, con esto, podemos animar a nuestros alumnos a que creen biografías, por ejemplo, del siglo XIX o bien debates, un momento histórico, etc.

ESL Games+: encontramos una gran variedad en videojuegos, la mayoría de ellos para repasar vocabulario y otros de gramática. En el apartado de “Classroom Games”, permite jugar a más de un jugador, dejando así que podamos jugar en clase de manera cooperativa a modo concurso/competición.

Canvas: Es muy similar al programa Power Point, destaca por su uso sencillo y por su presentación de diapositivas. Perfecto para que los alumnos puedan elaborar sus presentaciones.

Google Docs: es una aplicación gratuita, la cual permite crear una serie de documentos ya sean docs, hojas de cálculo o presentación de diapositivas, y compartirlo con todos los alumnos del aula. Permite también subir documentos y crear carpetas para clasificar estos documentos. Actúa, por lo tanto, como una especie de “nube”.

Como ya hemos visto, encontramos distintas alternativas para hacer más ameno e interactivo el aprendizaje de la lengua inglesa en el aula y que además, nos permiten incrementar los resultados a la hora aprender.

METODOLOGÍA

En este apartado, se nombrará la metodología que ha sido utilizada para desarrollar el Trabajo de Final de Grado. Este ha consistido en una investigación bibliográfica, utilizando principalmente fuentes originales puesto de que se trata al paso previo al marco teórico y a la puesta en práctica (propuesta educativa).

En el tiempo que estuve realizando las prácticas en el colegio pude ver los distintos dispositivos móviles que solían utilizar los alumnos para realizar sus tareas, pensando que podría ser una gran idea utilizarlos para este TFG, ya que tienen una gran influencia en la motivación de los alumnos. En cuanto a los alumnos de ambas clases de quinto de Primaria, han sido el centro de inspiración y de estudio para mostrar, en la intervención práctica, las dificultades que continúan mostrando los alumnos a la hora de comunicarse oralmente en inglés. Por eso, he decidido crear una serie de actividades dirigidas a mejorar la competencia oral de ambos grupos. Para promover este proceso y resolver el problema de aprendizaje que he detectado, se ha hecho un análisis en profundidad sobre las posibles herramientas, webs, recursos y dispositivos móviles, que podrían funcionar de manera excelente a nuestros alumnos.

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PRÁCTICA

JUSTIFICACIÓN

Este proyecto educativo pretende fomentar la utilización de los dispositivos en el aula de inglés, ya que estos pueden ayudar a nuestros alumnos a adquirir una mayor facilidad en la segunda lengua, dado que conducen a un mayor aprendizaje basado en el alumno y no en el maestro. Estas actividades demandan una mayor elaboración por parte del maestro, pero pueden procurar una mayor interacción comunicativa.

El aprendizaje móvil es más que simplemente aprender a través de dispositivos. Planificadas y ejecutadas adecuadamente, las iniciativas de aprendizaje móvil permiten a las instituciones educativas reflexionar sobre una educación diferente. La enseñanza ya no se centra simplemente en la obtención de información, sino que se quiere conseguir una mejora de competencias y experiencias para la vida.

La razón por la que he decidido desarrollar un proyecto educativo por medio del recurso “penpals” (amigos por correspondencia) es porque, durante el periodo de prácticas, aunque no estuve en un aula de inglés, sino en una bilingüe (natural and social science) capté varios aspectos a comentar que son aplicables a este TFG, ya que la característica fundamental en ambas aulas es el uso de la misma lengua base: el inglés. He podido observar que a los alumnos les sigue costando el animarse a hablar en inglés y, si pueden, intentarán hablar en castellano o una mezcla entre ambos, coloquialmente conocida como “Spanglish”. Ya sea por vergüenza o miedo a equivocarse... sé que los alumnos esperan trabajar la lengua inglesa en un contexto más auténtico, dentro de una variedad de contextos sociales y, a poder ser, con la ayuda de algún aparato electrónico. Todo aquello que no tuviera que ver en cierto modo con la asignatura de manera directa, por ejemplo, juegos interactivos en sus mini portátiles, kahoot o experimentos, les motivaba al 100%. En conclusión, estas herramientas son extremadamente eficaces e interesantes para no tenerlas en cuenta a la hora de impartir clase en nuestros colegios y, si las utilizamos correctamente, ofrecen al alumnado una oportunidad única de aprender de una manera entretenida y eficaz, con el consiguiente beneficio que esto conlleva para los alumnos.

Por eso, quiero hacer ver a nuestros alumnos que por medio del PenPal pueden hacer uso real de lo que han aprendido en la asignatura de inglés y, por otro lado, que pueden llevarlo a cabo por medio de los dispositivos móviles, ya que esta combinación de interrelación convencional y actual produce un contexto mucho más interesante para ellos.

Penpal, como ya he dicho anteriormente, es un intercambio regular de correspondencia entre dos personas. Antiguamente se intercambiaba información por medio de correo postal pero ahora, por todos los avances que hemos experimentado, se puede llevar a cabo por medio del correo electrónico, más comúnmente conocido como “email”.

A continuación, veremos una serie de ventajas que nos ofrece esta herramienta (Penpal) en el aula de inglés. El correo electrónico es el medio más accesible y barato para comunicarse con otras partes del mundo. Tiene la ventaja de permitir a nuestros alumnos tener más tiempo para pensar, redactar y editar, factor que considero importante. Por ejemplo: los alumnos pueden tener un mayor control sobre aquello que quieren comunicar, porque pueden leer varias veces el escrito, pueden evitar cometer errores, o evitar preguntar dos veces por no entender la pregunta (este aspecto es lo que posiblemente produzca mayor ansiedad), utilizar el diccionario, no ver el inglés como un inconveniente si no ver que son capaces de comunicarse con otros alumnos por medio de una lengua que tienen en común. También puede suscitar el interés de nuestros alumnos debido a que pueden hablar de distintos temas que les interesan con sus nuevos amigos, hacerles preguntas sobre su cultura o cualquier cosa que ellos consideren. De este modo, los alumnos pueden divertirse a la hora de expresarse con la lengua inglesa, más que con los “writings” que puedan aparecer en los libros de texto. Estos “writings” lo que intentan es conocer y atraer al alumnado para que este se anime y escriba, pero a los alumnos nos les resulta altamente motivador ya que no lo consideran como una situación real. Únicamente lo consideran un escrito más donde el maestro los corregirá y los calificará.

Penpal (epals como herramienta web) hace la función de intermediario entre un alumno y otro. Pero esta intervención, trasciende mucho más allá, ya que, con esto, lo que conseguimos es empujar a los alumnos a conocer otras culturas. Con esta propuesta, aparte de incrementar el interés de nuestros alumnos por aprender acerca de otras culturas (reflexionar sobre posibles estereotipos, distintos comportamientos o hábitos), también

tendrán la oportunidad de mostrar a sus nuevos “amigos por correo” su propia cultura, e igual pueden llegar a conocer aspectos que desconocían de ella.

Como he mencionado anteriormente, la mejor forma de aprender inglés es en un contexto comunicativo, ya que, si esta actividad se la presentamos al resto de compañeros de clase, o incluso al mismo maestro, porque nos lo diga el libro, no va a ejercer el mismo impulso o motivación para llevarlo a cabo. A través de Penpal se consigue este contexto comunicativo, dado que nos estamos comunicando de forma real e intentando mandar un verdadero mensaje. Por ello, es muy importante que el texto sea correcto gramaticalmente, para que sea entendible y, además, podemos no limitarnos a escribir únicamente un texto, sino que podemos enviar enlaces multimedia, fotos, videos, archivos de sonido, etc, que harán los emails enviados por los estudiantes mucho más elaborados, entretenidos e interesantes.

Antes de llevar este proyecto a cabo, hay una serie de consideraciones a tener en cuenta, dado que tratamos con menores.

- Debemos poner al corriente a la familia de nuestros alumnos para que estos nos den la aprobación a esa actividad, ya que se producen una serie de intercambios de información personal e incluso intercambio de fotografías. Se les enviará una nota informativa, solicitando su permiso. Las familias son un factor importante para motivar a nuestros alumnos. Una vez tengamos el permiso de los padres, llevaremos a cabo el proyecto.
- Siempre se puede llegar a un acuerdo/restricciones con el otro maestro que realice el intercambio de información con nosotros. Pero no tiene por qué haber algún problema con esto. Es decir, ambos maestros deberán de mantener la intimidad de ambos grupos de alumnos sin que la información privada salga en ningún medio que no tenga que ver con la escuela.
- Tenemos que estar muy atentos a la hora de revisar las cartas que envían, no sólo para evitar errores gramaticales, de estructura, ideas, etc, sino para evitar intercambiar datos demasiados personales, más allá del nombre y la edad. Los maestros deberán controlar todo el contenido de la carta.

- A la hora de seleccionar con qué colegio se realizará el intercambio de correos, se debería de tener en cuenta que el nivel de ambas clases sea similar, para facilitar la comprensión entre ambos. A la hora de elegir con qué clase o colegio vamos a hablar, es muy importante tener en cuenta la lengua materna que hablan. Si, por ejemplo, elegimos una clase cuyo idioma nativo es el inglés, probablemente, querrán practicar nuestra lengua madre, el español, y nosotros la suya. La otra opción es elegir una clase o colegio cuyo interés es aprender inglés, sin importar la lengua materna que hablen ambos colegios. Un ejemplo de esta segunda opción podría ser un colegio indio (este ejemplo será el que usaré a la hora de elaborar el proyecto educativo). Este colegio se encuentra interesado en que sus alumnos aprendan inglés y, por nuestra parte, nuestra clase, también está interesada en aprender inglés. Considero que es más alentador hablar con alguien que esta como nosotros, que ninguna clase domina la lengua a practicar. Otra razón por la que se ha elegido este colegio es por la diferencia cultural que existe entre España y la India. Considero que los alumnos deberían de reconocer y valorar la diferencia de perspectivas que existen entre un país y otro, ya que según comenta Dropsofwords.

“Aprender un idioma es más fácil que aprender la diferencia cultural y eso no viene plasmado en los libros” Dropsofwords (2013, Marzo 13) aparece en el blog: <http://indispania.blogspot.com.es/2013/03/navegando-entre-culturas.html>

También quiero destacar que el trabajo cooperativo es una parte relevante de este proyecto. ¿Por qué he elegido el trabajo colaborativo?

Este puede incrementar las oportunidades de desarrollar la comunicación oral en inglés y así lograr una mayor autonomía entre los alumnos. Por ejemplo: se puede obtener una relación positiva entre los miembros de un grupo con un objetivo común; el de resolver una tarea, reemplazando la competencia por la colaboración, reduciendo el estrés del alumno y creando un ambiente afectivo positivo en clase y aprendiendo las reglas sociales en la interacción conversacional. Ellos son responsables de su propio aprendizaje.

Fernández, T. (Citado en Carrió (2006: 9). apunta que; “en el aprendizaje colaborativo cada participante asume su papel dentro del grupo, como líder de los

conocimientos que se le han asignado, pero cada uno comprende que el equipo necesita de él para completar los conceptos que el grupo desea conocer”. En esta situación, cada participante dará lo mejor de sí mismo a la hora de aportar su conocimiento al equipo, considerándose como líder de su propio trabajo, ya que en este aprendizaje no existe un único líder.

Por otro lado, es necesario que, en los equipos que se formen, los alumnos tomen una actitud de responsabilidad, tanto en su trabajo como en el de sus compañeros, ya que es necesario que todos los integrantes del grupo se preocupen no sólo de su trabajo sino también del de los demás. Así pues, es importante que los alumnos se comuniquen entre ellos, que intercambien información y que se ayuden de manera efectiva, resolviendo los problemas que se les puedan plantear en un momento dado y aportando soluciones grupales a esas dificultades. (Fernández, T. p. 162).

Otra característica puede ser la colaboración entre iguales. Un compañero de clase puede ayudar a otro a resolver un problema. La comprensión será más fácil de obtener a través de un compañero de clase que de un maestro, porque este ha tenido la misma duda que el otro niño, minutos atrás. En cambio, el maestro hace mucho tiempo que pasó por esa misma dificultad y ya no sabría ponerse en la misma situación del alumno con tanta facilidad como el otro alumno del aula.

En cuanto la aplicación Skype en este proyecto, también posee cierta relevancia para poder completar nuestro objetivo de crear un contexto real en la enseñanza de los alumnos.

Skype es una buena herramienta para mejorar las destrezas comunicativas orales (speaking y listening). Poniendo en práctica todo aquello que han ido aprendiendo durante este proyecto, como es: perder el medio a equivocarnos y hacernos entender más por medio del inglés. Tenemos que tener en cuenta que el inglés es un idioma y no sólo una lista de cosas que aprender de una manera mecánica, como se aprendía años atrás, donde prácticamente sólo existía la gramática y los reading y writings del libro de texto. Se requiere un trabajo continuo y diario, así como una participación constante y activa por parte del alumno y del maestro. El alumno no sólo necesita aprender conceptos sino también ponerlos en práctica y usar el lenguaje para cumplir ciertas tareas y funciones realistas. Por lo tanto, Skype es una herramienta que puede ayudar a los estudiantes a practicar el inglés en situaciones reales, en la vida real.

CONTEXTO

Es importante tener en cuenta que dominar un segundo idioma como es el inglés es vital para todos los colegios de ahora y para los padres de los niños. Por eso, este proyecto puede llevarse a cabo en cualquier colegio, ya sea bilingüe o no. El papel del maestro es muy importante a la hora de que los alumnos adquieran el inglés, pero también ayudan a que estos alumnos conserven su cultura y sus valores para crear una atmósfera de enseñanza más placentera. Los alumnos deben experimentar ese contexto como algo suyo y convertir el aprendizaje de ambas lenguas en éxito. El maestro puede fortalecer este aprendizaje con distintos instrumentos (dispositivos móviles, recursos, herramientas y aplicaciones) para incorporarlo a situaciones reales del uso del idioma.

En cuanto el destinatario de este proyecto educativo, está diseñado para los alumnos de sexto, porque les puede servir como preparación para la siguiente etapa en la que el alumno tiene que ir aprendiendo a responsabilizarse de su propio aprendizaje y a adquirir la autonomía necesaria para realizar las actividades en el aula, únicamente no trabaja la autonomía sino que también trabaja la lengua inglesa como lengua vehicular, utilizándola de una manera divertida y funcional para los alumnos, desarrollando y evaluando contenidos del currículo de Inglés mediante recursos didácticos apropiados y promoviendo la competencia digital en los alumnos. Estos llegarán a perder la vergüenza a la hora de expresarse oralmente y de manera escrita.

TEMPORALIZACIÓN:

Este proyecto se llevará a cabo los viernes a última hora, dedicándole una hora a la semana.

Al tratarse de un proyecto de este calibre, se llevará a cabo durante todo el curso escolar, iniciándose en el mes de septiembre y finalizará, cuando se terminen todas las actividades del proyecto.

PROYECTO EDUCATIVO/ ACTIVIDADES

Antes de empezar la actividad de Penpals, lo que se intenta es que los alumnos descubran un nuevo contenido por medio de la ayuda del profesor, siendo este su guía. Se les impulsará a investigar, fomentando la reflexión analítica y deductiva a través de la introducción de una serie de actividades, las cuales les ayudará a comprender con mayor facilidad la herramienta Penpals. También pondrán en práctica todo aquello que han ido aprendiendo en el proyecto educativo.

ACTIVIDAD 1

En esta primera actividad el objetivo que se quiere conseguir es que los alumnos conozcan las estructuras comunicativas, como son los saludos y las despedidas en inglés. Básicamente, es una pequeña introducción del tema.

Se ha dividido esta actividad en distintas mini actividades para facilitar el tratamiento en clase a la hora de desarrollarlas.

Objetivos:

- Conocer las estructuras tanto para despedirse y saludarse.
- Saludar y despedirse ante el grupo de compañeros.

Materiales:

- Dos imágenes para ver cómo se saluda la gente.
- Una hoja de actividades.
- La cámara de las tabletas y mucha imaginación.
- Microsoft Sound Recorder
- Correo electrónico.

Let's start!

La idea es presentar a los alumnos el tema que van a trabajar durante este proyecto educativo. Ante todo, en esta actividad, el primer objetivo es revisar previamente los

conceptos que han aprendido a lo largo de los cursos de Educación Primaria, como es: la importancia que existe entre la sociedad a la hora de saludarse y presentarse. Por eso, se les escribirá en la pizarra las siguientes preguntas, llevando a cabo una lluvia de ideas entre toda la clase.

Las preguntas serán las siguientes:

How do we greet people? Do we have different ways of saying hello and saying goodbye? Do we change the salutation, if you greet your friend or if you greet your teacher? (brainstorming).

En el siguiente apartado de la actividad, se les mostrará por medio de la pizarra digital dos imágenes, en las cuales tendrán que decidir cómo se saludan cada uno de los protagonistas de las imágenes. (Anexo1). Esta actividad también se trabajará todos juntos en grupo y consiste en que uno empieza hablando y se van uniendo poco a poco el resto de alumnos a la conversación, siempre respetando los turnos.

A continuación, una vez finalizada lo anterior, se les repartirá a cada uno una pequeña hoja de actividades, donde los alumnos en voz alta deberán de comentar todos juntos la opinión que tienen de cada frase, sobre si son saludos o despedidas formales o informales. (Anexo 2)

Finalmente, vamos a trabajar aquello que hemos aprendido en esta primera sesión.

La siguiente actividad es una buena idea para revisar las partes del cuerpo, las órdenes y peticiones. A la vez que repasamos todo aquello que hemos visto anteriormente, como sería saludar.

Desarrollo: La disposición de los alumnos será por grupos de tres a cuatro niños en cada grupo. Uno de ellos será nombrado fotógrafo, mientras que los otros dos o tres serán sus modelos. El fotógrafo será el encargado de que el resto de alumnos realice la escena deseada.

Por ejemplo, el fotógrafo dice: *Can you move your hand and smile...stay like this...move closer to Margaret...Greet someone as if you were a soldier.*

Los otros, mientras tanto deben de hacer lo que les diga el fotógrafo y este, a continuación, les hará la foto.

A modo de ampliación y para que esta actividad sea aún más divertida, podría haber una competición entre la clase para conseguir la mejor foto, ya sea por ser la más divertida, la más extraña, etc. Otra opción es, que en esta actividad, puede tratarse de adivinar la intención que tienen los alumnos en mostrar los diferentes saludos que representan, por ejemplo: they are greeting someone as a cowboy.

Los tipos de saludos han sido seleccionados de esta web: <http://www.bbbpress.com/2014/06/drama-game-greetings/>. Podemos utilizar estos mismos saludos para llevar a cabo la actividad o bien los alumnos/ maestros pueden elaborar otros tipos de saludos que consideren apropiados para esta actividad, ya sean por ser más divertidos o menos difíciles de representar.

Como última actividad, por parejas, los alumnos deberán de crear un pequeño diálogo que contenga cómo saludarse y como despedirse. Un ejemplo de esta actividad sería este (con el siguiente ejemplo lo que se quiere conseguir es que los alumnos entiendan lo que tienen que hacer. El ejemplo se mostrará por medio de la pizarra digital). (Anexo 3)

Dispondrán de tiempo para poder pensar que quieren decir en el diálogo y, una vez sepan cómo lo quieren hacer, lo anotarán en su cuaderno y se grabarán por medio del ordenador y de la siguiente herramienta: *Microsoft Sound Recorder* (Anexo 4) (es fácil y sencilla, dado que solo tiene la función de grabar. Únicamente se tiene que descargar y a partir de ahí ya se puede utilizar). Una vez esté terminado se lo enviarán al maestro por correo electrónico.

ACTIVIDAD 2:

El método más conocido y utilizado por la sociedad, aparte de la telefonía es el correo electrónico, ya que permite interactuar con las personas sin importar la distancia en la que se encuentren, debido a que llega a nuestros destinatarios en cuestión de segundos y este nos permite enviar cualquier tipo de función multimedia. Actualmente, no existe persona que no tenga correo electrónico dado que es necesario para el uso personal y para utilizar la inmensa mayoría de las aplicaciones que disponemos en nuestros teléfonos móviles, ya que sin el correo electrónico, el móvil solo serviría para llamar.

Objetivos:

- Estar muy atentos a la hora de escuchar el audio.
- Manejar el buscador para localizar información sobre el email.
- Conocer qué información es relevante y cual no a la hora de elaborar el poster.
- Saber trabajar en grupo.
- Identificar el sentido general, la información esencial y los puntos principales en textos orales muy breves y sencillos
- Distinguir la función o funciones comunicativas principales del texto (por ejemplo, una demanda de información, una orden, o un ofrecimiento).
- Reconocer los significados más comunes asociados a las estructuras sintácticas básicas propias de la comunicación oral (por ejemplo, estructura interrogativa para demandar información).

Materiales:

- Herramientas que van a utilizar: Buscador Google, Google Docs, Lino, creador de flashcards.... Mediante el buscador de Google, conseguimos que los alumnos desarrollen cierta autonomía creando así un aprendizaje constructivista, consiguiendo a su vez que desarrollen la competencia digital y la competencia de aprender-aprender dado que la consiguen mediante Internet, la cual es una fuente inagotable de información para los trabajos de los alumnos. Mientras que Google Docs permite a los alumnos compartir de manera instantánea los documentos que están escribiendo sin necesidad de utilizar USBs, con la ventaja de que Google Docs no necesita ser instalado, sino que funciona por medio del uso de Internet.
- Mediante la utilización de Quizlet, se pueden realizar las flashcard electrónicas que los alumnos necesitan para desarrollar una de las actividades del while listening.
- La utilización de los diccionarios virtuales para buscar las palabras que necesiten de la transcripción, más las palabras obligatorias.
- La página que se utiliza para escuchar el audio de un minuto.
- La pizarra digital. Junto con el uso de varias imágenes y una “worksheet” en la cual se encuentra la transcripción.
- Y por último se utilizará la herramienta lino.it, la cual les permitirá a los alumnos crear un poster por medio de todo aquello que han encontrado por el buscador de Internet.

Antes de escuchar (Warming up)

Esta tarea tiene como objetivo conocer los conocimientos de los estudiantes sobre lo que van a escuchar, ya que este conocimiento les ayudará a entender el audio.

Los niños deberán de juntarse en parejas, tendrán que comentar aquello que piensan sobre las siguientes imágenes (imágenes sobre el correo electrónico). Las imágenes se encuentran en Google Docs, preparadas por el maestro previamente. Junto a una serie de preguntas que los alumnos deberán pensar y contestar en el mismo documento que ha compartido el maestro.

- *What do the pictures tell you about what we are going to listen?*
- *What do you already know about this topic?*
- *What information might be in this listening?*

Una vez terminado el primer apartado, se comentará entre todos, incluido el maestro, aquello que han escrito.

Durante la escucha (While listening)

Los alumnos escucharán el audio tres veces. <http://www.listenaminute.com/e/e-mail.html>. Cuando la escucha haya terminado, el maestro les preguntará si han entendido el audio por medio de algún alumno voluntario que quiera hacer un pequeño resumen del audio (Anexo 5).

Si todavía tienen dificultades para entender el audio, se les dará una transcripción del audio para un mayor entendimiento. Aprovechando que reparte la transcripción, se realizará otra actividad.

Primero, el maestro seleccionará algunas palabras del texto que no son familiares para los estudiantes y las subrayará, a continuación, los alumnos tienen que encontrarlas en el diccionario virtual (pueden usar como diccionarios: Diccionario de Cambridge, Wordreference, Reverso y Collins Dictionary). Después de eso, pueden crear unas “flashcards” para aprender las palabras que desconocían. Pueden trabajar en parejas o de manera individual. Se tendrá en cuenta la originalidad de la creación de las “flashcards” y, para elaborarlas, utilizarán la herramienta “Quizlet”. <https://quizlet.com> (Anexo 6).

Después de escuchar (After listening):

Esta actividad requiere el acceso a Internet y al uso de un mini portátil o tableta. Primero se pide a los alumnos que vayan a Internet y encuentren imágenes, música, películas, poemas o lecturas que consideren importantes para realizar esta actividad, o bien información relevante para usar correctamente el correo electrónico (consejos), quién fue el creador, qué es un correo electrónico, etc. Los estudiantes deben trabajar en pequeños grupos (4-5 niños) y hacer un póster sobre el correo electrónico con los materiales que han encontrado y la web Lino (notas adhesivas) <http://en.linoit.com/> (Anexo 7). Después de la realización del póster, tienen que realizar por grupos una pequeña presentación de aquello que han hablado y trabajado.

Se les proporcionará la información necesaria sobre los posibles consejos de uso del correo electrónico, quién fue el creador y qué es un correo electrónico. Ya que esta información puede ser complicada para los alumnos a la hora de buscar en Internet, ya que pueden encontrar información falsa o complicada para su entendimiento. Estas páginas están diseñadas especialmente para el uso de menores, en cuanto a la búsqueda de imágenes, música, etc. También tienen “mayor libertad” a la hora de buscar de manera autónoma, dado que este apartado no es tan complicado para ellos.

En los siguientes enlaces se puede encontrar la información que se proporcionaría a los alumnos en caso de que eligiesen elaborar un poster:

<https://wiki.kidzsearch.com/wiki/E-mail>

<http://coolmomtech.com/2015/06/first-email-for-kids-essential-things-to-tell-them/>

<http://www.bbc.co.uk/newsround/13910067>

<http://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/asia/india/11077651/Did-a-14-year-old-Indian-boy-invent-email.html>

ACTIVIDAD 3

En un principio la única forma que existía para comunicarnos era por medio de una carta llevada por el servicio de correos. Hoy en día este servicio se sigue utilizando, pero en

menor medida, ya que comparte protagonismo con el correo electrónico. Por eso, en esta actividad queremos trabajar las características principales de una carta y el correo electrónico, y la diferencia que existe entre ambos.

Objetivos:

- Impulsar el trabajo cooperativo, por grupos.
- Lograr una mayor autonomía a la hora de usar los dispositivos móviles.
- Facilitar la adquisición de nuevos conocimientos por medio de mapas conceptuales.
- Realizar mapas conceptuales.

Materiales:

- Worksheet
- Pizarra digital
- Mindomo
- Google Docs

Como ya hemos dicho anteriormente, el objetivo de esta actividad es trabajar la estructura que posee una carta o correo electrónico, y la diferencia que existen entre ellos.

A modo de paso previo, repasaremos como elaborar una carta, ya que en la asignatura de lengua castellana se trabaja. Preguntaremos a nuestros alumnos si recuerdan las partes que poseen la carta y qué se escribe en cada apartado. Se utilizará la pizarra digital a la hora de anotar las ideas de los alumnos, ya que esta información se utilizará en un futuro, dado que los alumnos realizarán más tarde un mapa conceptual con la información que han ido elaborando y averiguando.

Si vemos que los alumnos tienen problemas a la hora de participar, les enseñaremos un esquema sobre la estructura de una carta y luego por medio de varios ejemplos, los cuales aparecen en los anexos. El primer ejemplo es cómo se escribe un correo, y el segundo ejemplo es cómo se escribe un email (Anexo 8), y ver si hay alguna coincidencia entre la estructura de la carta y del email.

Una vez hayan analizado ambos ejemplos, se les preguntará esto:

Compare the email and the letter. Do they both contain the same information? Are they having the same order? Which phrases or sentences did they (Alice and Miguel) have used to start and to end? (Se comentará con toda la clase las diferencias y similitudes que existen entre ambas)

Una vez finalizada la actividad, pasaremos a realizar la siguiente. Esta vez utilizaremos una worksheet (Anexo 9). En ésta, los alumnos deberán de completar el siguiente ejercicio, el cual nos verificará si el alumno ha entendido o recuerda la diferencia que existe entre un correo electrónico y una carta.

Una vez terminado estas actividades con los compañeros y el maestro, por parejas, deberán de elaborar un mapa conceptual o esquema con la información que se ha ido anotando en la pizarra y comentando en clase, junto con las actividades de repaso que se harán en clase. Este mapa conceptual se hará por medio de una herramienta llamada Mindomo a través de la página web <https://www.mindomo.com/es/> (Anexo 10) (el mapa conceptual debe contar con los siguientes puntos: las principales características del email y las diferencias entre email y la carta). Se trabajará por medio de las tabletas porque vemos que será más fácil utilizar la pantalla táctil que el ratón para elaborar los esquemas.

Los mapas conceptuales ayudarán a nuestros alumnos a despejar cualquier duda en algún concepto que no les haya quedado claro y así poder facilitar su aprendizaje con mayor rapidez. Una vez realizado el mapa conceptual las parejas deberán de subirlo por medio de Google Docs y deberán compartirlo con el maestro para que este pueda revisarlo.

ACTIVIDAD 4

Es hora de aplicar nuestros nuevos conocimientos, los cuales hemos ido aprendiendo a lo largo de estas actividades. Por medio de la siguiente actividad se quiere que los alumnos pongan en práctica aquello que han ido aprendiendo con la elaboración de un email, dirigido a una amiga llamada Cristina.

Objetivos:

- Redactar un email, con orden, claridad y limpieza.
- Saber cómo redactar un email. Reconociendo las partes de este.

- Redactar un email por medio de un procesador de texto de Cambridge.

Materiales: página web write and improve de Cambridge.

Cada alumno cogerá su mini portátil y accederá a la siguiente página:
<https://writeandimprove.com> (Anexo 11)

Los alumnos se deberán registrar con el correo que tienen del colegio para llevar a cabo esta actividad. Una vez registrados tendrán que acceder al apartado de “beginner” y seleccionar alguna tarea que contenga la palabra “An email”, por ejemplo, una tarea que encontramos en esta web es:

“An email: A school friend”; A friend from your class, Cristina, had an accident last week. Now, her doctor says she must stay at home for two weeks. Write a note to Cristina.
In the note:

- tell her you are sorry about her problem
- say what you can do to help her
- say when you can visit her.

Lo que deben de hacer nuestros alumnos es poner en práctica todo aquello que han aprendido en las últimas dos sesiones y aplicarlas aquí. Una vez que terminen de escribir el email informal, deberán de enviar sus trabajos a Write and Improve, dónde se les adjudicará un nivel del Marco Común Europeo de Referencia (MCER) para medir sus progresos, comprobándoles así su ortografía, vocabulario y gramática en unos segundos y, además, el MCER ofrecerá a nuestros alumnos una serie de sugerencias sobre cómo mejorar su expresión escrita y estos deberán de corregirlo y volverlo a enviar.

ACTIVIDAD 5: WEBQUEST

El motivo de que haya elegido elaborar una webquest en este proyecto es, básicamente, para que nuestros alumnos aprendan sobre la cultura de aquellos alumnos con los que van a mantener el contacto por vía PenPal (web Epals). Incluso también, al tratarse de un proyecto donde el objetivo son los dispositivos electrónicos, que mejor forma que elaborar una webquest, la cual nos permite elaborar una actividad de investigación,

fomentando la autonomía y permitiendo a los alumnos transformar la información en conocimiento por medio de Internet, con la ayuda de una exploración dirigida.

Objetivos:

- Acercar al alumnado a la existencia de la cultura india por medio de una Webquest.
- Investigar sobre la cultura india.
- Fomentar la interculturalidad en el aula.

Materiales:

- Webquest y todos los enlaces webs utilizados para elaborar la webquest. (Anexo 12)
- Tablas para rellenar las actividades, por medio de Word (Anexo 13). Enlazados en la webquest.
- Canva o powerpoint.

A continuación, hablaré los pasos que seguiremos para elaborar una webquest. En la introducción nombraré al colegio con el cual intercambiarán mensajería. Este colegio ha sido seleccionado entre uno de tantos de los que había en la página web Epals.

INTRODUCCIÓN

Cómo se comentó con anterioridad, vamos a realizar un intercambio de mensajería con un colegio cuya lengua vehicular será el inglés, igual que la nuestra. ¿Queréis conocer el colegio? Bien, es hora de que conozcáis un poco más de vuestras posibles amistades extranjeras, este colegio proviene de Madurai, India. Qué mejor manera de conectar con una cultura extranjera que participando en esta pequeña webquest para conocer un poco mejor esta cultura y de que vosotros llevéis esta experiencia a otro nivel, incentivando vuestro interés y curiosidad. Después de un aprendizaje inicial, vosotros estaréis preparados para compartir vuestros pensamientos con vuestros Penpals sobre su cultural o compartir aspectos sobre la cultura española, siempre con total respeto y empatía los unos hacia los otros.

TAREA

Para llevar a cabo esta webquest vuestro rol ya no va ser alumno, si no que seréis periodistas. Vuestra función será analizar la cultura india, mostrando especial hincapié en; la lengua, localización, tradiciones o formas de vida, religión, noticias de actualidad sobre ese país, historia, monumentos.

RECURSOS

Se trabajará en grupo de cinco personas. Cada miembro tiene una finalidad en el grupo, pero siempre se deberá de poner en común aquello que se vaya descubriendo, llegando a un acuerdo sobre cómo continuar la tarea, ya que todos los alumnos deben de saber de qué trata cada cosa, aunque no la trabaje. Dado que yo, como maestro, puedo preguntar a un alumno que ha tratado la religión, preguntarle que lengua se habla, es decir, puntos que no tienen nada que ver. Dichas preguntas contarán como parte de la calificación. Al tratarse de un trabajo en grupo, cada uno debe aportar lo mejor de sí mismo, ya que os responsabilizáis del aprendizaje del resto de vuestros compañeros y del vuestro mismo.

Se puede guardar o anotar todo aquello que se considere importante para este trabajo, al igual que fotografías, mapas, etc.

Una vez finalizada la búsqueda, deberéis de realizar una presentación en Power Point o usando Canvas. Con un mínimo de 10 o 12 diapositivas. Se deberá de elaborar primero un pequeño borrador por escrito de aquello que se va a decir en la presentación oral.

Nombrando los siguientes puntos:

La lengua.

Localización

Tradiciones o formas de vida,

Religión

Noticias de actualidad sobre ese país

Historia

Monumentos/ gastronomía

PROCESO

- Dos personas os encargaréis de conocer la historia, obteniendo información sobre la cultura por medio de Internet. Dentro de este punto, se puede englobar

perfectamente los temas de la lengua, religión (sus creencias básicas y si tienen alguna semejanza con nuestra religión), tradiciones (vestimentas, festividades, etc.). El maestro seleccionará varias páginas web con información con anterioridad, que se os mostrarán en el apartado de recursos.

Podéis rellenar una tabla para que se os sea más fácil, con la mayor información posible (la necesaria e importante).

- Otro alumno se encargará de investigar sobre las posibles noticias de ese país. Esto nos puede ayudar a intercambiar preguntas y pensamientos con nuestros amigos Penpals, ya que su Penpal puede entender y opinar de manera distinta una noticia concreta (conocer distintos puntos de vista).
- Otro puede encargarse de la localización por medio de Google maps, fotografías.
- Otro a la gastronomía, por ejemplo: analizando las semejanzas y diferencias entre sus platos y los nuestros. Como pueden ser los ingredientes que usan: usan curry y nosotros no, etc.
- Quien termine antes ayudará al resto de sus compañeros, como podría ser quien se encarga de la localización, que probablemente termine antes.

Recuerda usar imágenes las cuales te ayudarán a la hora de desarrollar la explicación oral.

RECURSOS

Noticias:

<http://www.ourlittleearth.com/?s=india&submit=Search>

<https://www.dogonews.com/search/indian>

http://www.bbc.co.uk/cbbc/search?q=india&sa_f=search-product

Localización:<https://www.google.es/maps/place/Madurai,+Tamil+Nadu,+India/@9.9176385,78.0527831,12z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x3b00c582b1189633:0xdc955b7264f63933!8m2!3d9.9252007!4d78.1197754>

Religión:<http://www.historyforkids.net/ancient-indian-religion-for-kids.html>

Gastronomía:

<http://www.pintsizegourmets.com/2015/06/04/top-10-kid-friendly-indian-foods/>

<http://www.oddizzi.com/teachers/explore-the-world/country-close-up/case-study-india/living-in-india/food/>

Lengua: http://encyclopedia.kids.net.au/page/in/Indian_language

En la página de oddizzi esta especializada en la cultura india y se encuentra enfocada para el aprendizaje de los niños. En ella podemos encontrar toda la información que buscamos: religión, festivales, tiempo libre, etc. <http://www.oddizzi.com>

<http://india.mrdonn.org/index.html> Esta página contiene todo aquello que buscamos, desde la historia de India hasta las vestimentas, música, etc.(esta es la más completa

<http://dinolingo.com/blog/2011/05/13/indian-culture-for-children-india-food-clothes-traditions/#.WVEhtGglFlc> otra página que contiene todo aquello que buscamos.

(Tablas Anexos):

EVALUACIÓN DE LA WEBQUEST:

La evaluación constará de cuatro partes. La participación de los alumnos a la hora de elaborar el trabajo en grupo (la actitud del alumno, como nota individual, esta se basa en las observaciones del maestro mientras los alumnos están elaborando el trabajo final de la webquest). La exposición oral (la cual cuenta también como nota individual), el trabajo escrito y la presentación en el aula. Para finalizar, habrá una nota grupal. Por último, una autoevaluación para nuestros alumnos, ya que queremos conocer su opinión hacia este trabajo.

Aspectos que se valorarán en la presentación oral (individual). Valorándolos de mayor a menor puntuación. Siendo el 5 como excelente y el 1 como no apto.

- Usa los recursos visuales o tecnológicos necesarios.
- Controla del tiempo de exposición.
- Domina el contenido.
- Posee claridad o entendimiento de aquello que expone
- Utiliza el vocabulario y la gramática adecuada a lo largo de su exposición.
- Enfatiza la pronunciación de las palabras.
- La postura que utiliza a la hora de exponer, es correcta, natural, mira al público, etc.

- El volumen de su voz es correcto a la hora de hablar.
- A la hora de las presentaciones orales vemos que el alumno muestra interés en el resto de las presentaciones de sus compañeros.
- Evaluación del trabajo escrito, es el que se evaluará de manera grupal. Se valorará igualmente del 1 al 5, siendo el 5 el mejor y el 1 el peor.
- Trae el material necesario para elaborar la webquest.
- Contribuye en el grupo (muestra planificación y discusión), trabaja en grupo no de manera individualista.
- Su actitud es positiva ante este trabajo (alto participación en todo el trabajo).
- Ha solucionado en alguna ocasión algún problema entre el grupo.
- No desaprovecha el tiempo a la hora de realizar el trabajo, ya que considera que el trabajo tiene que estar entregado a tiempo.
- La organización del contenido es la adecuada ya que queda clara y sigue un orden lógico.
- El trabajo está bien presentado y posee una gran calidad.

Autoevaluación. Esta evaluación será de manera anónima, únicamente escribirán en que grupo han estado para llevar un control. Ya que queremos conocer la opinión de nuestros alumnos, saber si les ha gustado, si han tenido algún problema a la hora de elaborarlo, etc.

- Se ha necesitado la ayuda del maestro para elaborar la webquest.
- El grupo se ha implicado para llevar a cabo el trabajo en adelante.
- Hemos sabido resolver los conflictos cuando han aparecido en el desarrollo del trabajo.

CONCLUSIONES

Muchas gracias por vuestra participación y por el trabajo que habéis elaborado. ¡Enhorabuena!

El objetivo de esta webquest es que conocierais un poco más sobre la cultura india y no os viniera nada de sorpresa y así poder interactuar en mayor medida con vuestro Penpal, realizándoles preguntas sobre algo en particular que os hayáis quedado con la duda o simplemente para que valorarais cuanto se puede aprender uno de otro. Con esto, doy por terminada esta webquest, ya estáis preparados para compartir vuestros conocimientos con vuestros Penpals.

ACTIVIDAD 6

Objetivos: Los objetivos que conseguimos a lo largo del desarrollo de este proyecto son:

- Acercar la cultura de otros países a nuestros alumnos.
- Impulsar la competencia de comunicación. Consolidar las habilidades de escritura y de lectura (entender aquello que se lee y se escribe).

Comprensión:

- Mejorar la capacidad de los alumnos para comprender los textos que sus amigos Penpals les envían. Apoyando las afirmaciones con evidencias, comparar y contrastar, distinguir entre hechos y opiniones y construir vocabulario.
- Identificar el tema, el sentido general, las ideas principales e información específica en textos.
- Identificar aspectos socioculturales y sociolingüísticos básicos, concretos y significativos, sobre vida cotidiana (hábitos, horarios, actividades, celebraciones), condiciones de vida (vivienda, entorno), relaciones interpersonales (familiares, de amistad, escolares) y convenciones sociales (normas de cortesía), y aplicar los conocimientos adquiridos sobre los mismos a una comprensión adecuada del texto.

Escritura:

- Conocer y aplicar las estrategias básicas para producir textos escritos muy breves y sencillos.
- Mejorar la ortografía de los alumnos, la gramática, la puntuación y la capacidad de usar estructuras de escritura claras y lógicas.
- Conocer aspectos socioculturales y sociolingüísticos básicos concretos y significativos (por ejemplo, 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.
- Manejar estructuras sintácticas básicas (por ejemplo, enlazar palabras o grupos de palabras con conectores básicos como “y”, “entonces”, “pero”, “porque”), aunque

se sigan cometiendo errores básicos de manera sistemática en, por ejemplo, tiempos verbales o en la concordancia.

Aprendizaje Social y Emocional:

- Valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas y como herramienta de aprendizaje. Mostrar interés y respeto hacia las personas que hablan la lengua extranjera.
- Mejorar la capacidad de los alumnos para trabajar con sus compañeros Penpals, tener empatía con las diferentes perspectivas, evitar o resolver conflictos y demostrar curiosidad.

Competencia digital: Mejorar la capacidad de los estudiantes para navegar por Internet, entender sobre el hardware con el que están trabajando, reunir información relevante y colaborar en línea.

Participación:

- A través de una situación real, motivar al alumno a emplear la lengua inglesa de todo aquello que ha ido aprendiendo otros años.
- Mejorar la capacidad de los alumnos para administrar el tiempo dedicado a las actividades en línea, como es la de responder a sus PenPals regularmente.

Materiales:

- Página web Epals.
- Corrector de errores: Grammarly.
- Canva o Powtoon.

Destrezas: Comprensión y expresión oral y escrita.

Desarrollo del léxico y de la gramática.

Antes de existir este tipo de webs (epals, penpals) era más complicado contactar con colegios que quisieran realizar un intercambio de información entre ambos. Debías de conocer a alguien para tener este tipo de oportunidades. Ahora, en cambio, es mucho más fácil encontrar centros escolares que estén dispuestos, al igual que nosotros, a llevar a cabo un intercambio de información entre alumnos. Además, estas webs tienen la ventaja de que suelen ser gratuitas. Por ejemplo: <http://www.epals.com> (Anexo 14)

Al tratarse, probablemente, de una nueva experiencia para nuestros alumnos, primero se les introducirá el proyecto en clase para que se puedan hacer una idea de que es Epals. Lo que se intenta es presentar y suscitar el interés de los alumnos, haciéndoles ver que, Epals podría ser un símil entre lo que, en el pasado se conocía como amigo por correspondencia y que ahora se puede dar a conocer como amigo a través del correo electrónico (Internet).

Este tipo de actividad trata de estimular el deseo de establecer amistades con personas interesadas en practicar idiomas a través de la red. Ya que es lo más cercano a una situación real, consiguiendo que nuestros alumnos tengan la oportunidad de estar en contacto con la lengua que se está aprendiendo.

En distintas ocasiones los maestros necesitamos aportar cierta motivación para el aprendizaje de nuestros alumnos, fundamentalmente para aquello que les cuesta más o no muestran el interés necesario como puede ser el aprendizaje de una segunda lengua. Por esta razón, una actividad como es el intercambio de correos entre alumnos de otros países se transforma en la opción más para acercarnos de una manera real a otra sociedad y cultura.

Una vez tengamos el permiso de los padres, llevaremos a cabo la actividad. Se les dedicará de dos a tres clases para poner en funcionamiento la actividad: los primeros pasos, dudas a la hora de crear una carta (la estructura); podemos mostrar una serie de ejemplos de cómo escribir una carta a modo de guía, la temporalización de los envíos de las cartas, etc.

Warm up: Antes de llevar a cabo el intercambio de correspondencia, les introduciremos qué es un intercambio de correspondencia, luego deberán de intentar adivinar el significado de penpal, ver si tiene algo que ver con lo de intercambio de correspondencia. Por eso, realizaremos una lluvia de ideas, una vez hayan hablado sobre esa palabra y sigan sin averiguarla nosotros se la explicaremos.

Una vez se sepan el significado, les preguntaremos si se animarán a buscar penpals en la web y como sería su penpal ideal (entablar conversación entre los alumnos). Cuando terminemos de hablar, se les enseñará por medio de la pizarra digital la página de la comunidad virtual epals (se circulará por la web y observaremos aquello que ofrece: Ver cómo se crearía un perfil en ePals, qué datos son necesarios y que ítems hay que rellenar en nuestro perfil como: “range of age, subject, interest , where you live, language, your

name and a picture or photo” para tu perfil). Si eres maestro te pregunta cuántos alumnos tienes y el curso que enseñas. Así, nos aseguramos que todos los alumnos saben crear su perfil, cuando llegué la hora de crear el suyo propio, siempre con la supervisión del maestro.

Asignación de los penpals. Podemos hacerlo de distintas formas, por medio de sorteo o bien el maestro puede ser el encargado de buscar que penpal es el idóneo para cada alumno o bien por rango de edad, afinidad, nivel de la lengua, etc. Como última opción podría ser que los alumnos eligieran su propio amigo por correspondencia. Esta última opción puede crear disputas entre ellos, ya que pueden coincidir con otro alumno en la elección de su “compañero”. Esta última opción se puede llevar a cabo una vez que este registrados, por parejas pueden juntarse para hacer un pequeño diálogo para comentar las opiniones que tienen sobre los perfiles de los otros niños que ven.

El maestro pedirá a los alumnos que expliquen en voz alta la razón por la que elegirían a sus amigos por correspondencia: *I like Louise because...; I want to contact Sam because....* Pero la mejor solución sería aquello que el profesor eligiera.

Se les propondrá una especie de introducción grupal para nuestros futuros Penpals, así podrán conocer un poco más de nuestro colegio y nuestra cultura. Por medio de Canva(Anexo 15), es similar a Power Point (aquí podemos incluir información por medio de enlaces, si fuera necesario, para dejar bien claro quién es el grupo, colegio y cultura) o bien por medio de PowToon, que es una herramienta de presentación, la cual permite realizar presentaciones animadas por medio de audios y diapositivas en movimiento. Si disponemos de tiempo una vez terminada la presentación grupal, cada alumno podrá realizar una pequeña presentación sobre sí mismos.

Este apartado les ocupará bastante tiempo. Por eso, se ha decidido dividir la clase en tres grupos: el primer grupo se encargará de pensar aquello que quieren nombrar sobre el grupo en general, el segundo grupo se encargará de hablar del colegio y el tercer grupo hablará de su cultura. Primero buscarán la información necesaria de estos tres puntos, en segundo lugar seleccionarán la información relevante, en tercer lugar deberán de escribirlo en inglés ya que únicamente nos comunicamos por la lengua inglesa, a la hora de escribir aquello que quieren nombrar en la presentación subirán el documento a Grammarly, el cual ayuda a nuestros alumnos a mejorar su escritura ya que Grammarly

incluye un corrector ortográfico, un corrector gramatical, un comprobador de puntuación, un verificador de estructura de oraciones. La mayoría de estas opciones son gratuitas.

Eso no implica que el maestro se desentienda, sino que supervisa aquello que los alumnos han escrito para sus presentaciones, pero la utilización de este software favorece el aprendizaje autónomo del alumno. Ya que esto les sirve como preparación para la siguiente etapa en la que el alumno tiene que ir aprendiendo a responsabilizarse de su propio aprendizaje.

Una vez terminado todo lo anterior ya podemos empezar a “postearnos con nuestros amigos”, pero antes de todo les daremos unos pequeños consejos a nuestros alumnos a la hora de escribir en inglés, en cuanto a la hora de expresarse deben de hacerlo de la forma más fácil y dejar lo complicado para nuestra lengua ya que la conocemos y la manejamos. Tienen que utilizar un lenguaje correcto, respetuoso y adecuado. Es mejor que sean breves y escriban menos a que escriban algo que sea largo y difícil de entender. Deben de concienciarse de que no buscamos la perfección, si no lo que queremos es que sean capaces de comunicarse con otros niños que no poseen el mismo idioma. Está claro que cuanto mejor esté más se entenderá, aparte de contar con la revisión del maestro y de Grammarly (Anexo 16), los errores que veamos que comenten nuestros alumnos, les servirá como proceso de aprendizaje, por ejemplo, a la hora de corregir, investigar, etc. Tienen que intentar terminar sus cartas con alguna pregunta para suscitar respuestas a ella, no deben de tardar en responder a sus amigos ya que eso puede provocar el desinterés por ambas partes sobre todo para aquel que espera la respuesta, ya que puede crear una mala imagen. Como ya hemos dicho con anterioridad debemos de ir con cuidado con aquello que escriben nuestros alumnos para que no sea una carta demasiado “personal”.

Posibles temas para hablar con nuestro compañero de “experiencias”, una vez se haya terminado la carta de presentación de uno mismo (hobbies y familias), pueden hablar de su mejor amigo, de su comida favorita o alguna comida típica de su país, sus vacaciones, como se celebra la navidad o los cumpleaños en su país y si existe alguna diferencia con el país que intercambia cartas, juegos populares o juegos de ahora; Si hay alguna diferencia, mi ídolo, como es mi ciudad, algún personaje histórico y famoso de nuestro país, mi lugar favorito, nuestro día a día, qué música te gusta escuchar. Hay bastantes temas para hablar con nuestro Penpal es imposible que se nos acabe la conversación con ellos.

Durante el proceso de intercambio de información dependiendo del interés de nuestros alumnos se puede proponer enviar un paquete de manera grupal a la clase con la que estamos intercambiando información. Por ejemplo: Gominolas que sean españolas, alguna revista juvenil de España, fotos de los alumnos, un CD con los cantantes que les guste a nuestros alumnos, etc.

Si vemos que, durante el periodo del proyecto, nuestros alumnos han continuado motivados hasta el final, se les propondrá a los padres que, si es posible, nos den la aprobación para que sus hijos intercambien el correo electrónico y estos puedan continuar enviándose correos con sus amigos por correspondencia, ya que este método les permite mantenerse en contacto con la lengua inglesa de una manera entretenida.

A modo de extensión del proyecto educativo Penpal, los alumnos pueden realizar una presentación oral del amigo con el que intercambian correspondencia ante el resto de la clase. Pueden trabajar en esto una vez a la semana, en la hora de inglés, y así ejercitarán principalmente “writing” a la hora de redactar y “speaking”, a la hora de presentar.

La presentación no puede exceder más de cinco minutos y deberán usar “Canva” como método de presentación. En cuanto a qué alumnos presentarán su exposición, se nombrarán a unos seis alumnos con una semana de anterioridad, para que estos tengan suficiente tiempo.

Los requisitos que deben aparecer en la presentación de los Penpals, son: una foto del niño/a que van hablar, su descripción física, hobbies, gustos, aquello que les interesa y también pueden hablar de su familia. Con estos apartados lo que conseguiremos es que el alumno trabaje la gramática, por ejemplo, los verbos like, love, la descripción física, la posición del adjetivo, etc.

La forma de evaluar este apartado/presentación, sería mediante un baremo de mayor a menor puntuación. Siendo el 5 como excelente y el 1 como no apto.

- Usa los recursos visuales o tecnológicos necesarios.
- Controla del tiempo de exposición.
- Domina el contenido.
- Posee claridad o entendimiento de aquello que expone
- Utiliza el vocabulario y la gramática adecuada a lo largo de su exposición.
- Enfatiza la pronunciación de las palabras.

- La postura que utiliza a la hora de exponer, es correcta, natural, mira al público, etc.
- El volumen de su voz es correcto a la hora de presentar a su Penpal.
- Hacerse entender en intervenciones breves y sencillas.
- Participar de manera simple y comprensible en conversaciones muy breves que requieran un intercambio directo de información en áreas de necesidad inmediata o sobre temas muy familiares
-

ACTIVIDAD 7: MYSTERY SKYPE

Objetivos:

- Demostrar una comunicación eficaz utilizando los medios digitales durante el Mystery Skype.
- Practicar habilidades de colaboración en grupo.
- Utilizar una comunicación oral y escrita eficaz en las interacciones cara a cara o en línea.
- Demostrar conocimiento de su propia cultura y de otras culturas durante la sesión de Mystery Skype.
- Aplicar el pensamiento crítico y las habilidades de resolución de problemas para resolver la ubicación de los alumnos misteriosos.
- Plantear y responder a preguntas generales y específicas con elaboración, haciendo comentarios que contribuyan al tema en discusión.
- Determinar ubicaciones en un mapa.
- Utilizar un proceso de eliminación para reducir las respuestas.
- Planificar estrategias utilizando herramientas digitales para recopilar, evaluar y usar la información.
- Valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas y como herramienta de aprendizaje. Mostrar interés y respeto hacia las personas que hablan la lengua extranjera.
- Participar de manera simple y comprensible en conversaciones muy breves que requieran un intercambio directo de información en áreas de necesidad inmediata o sobre temas muy familiares.

Materiales que necesitamos para elaborar nuestro Mystery Skype:

- Ordenador (cámara delantera encendida), pizarra digital y altavoces(maestro), junto con la página del Mystery Skype.
- Conexión a Internet.
- Portátiles para los alumnos (dentro del portátil de los alumnos deben de tener abierto el Google Docs).
- Bolígrafo y papel
- Atlas, Google Maps y el Google Earth.

Esta actividad se podrá realizar durante nuestro proyecto Penpals, ya que nuestros alumnos habrán perdido un poco más la vergüenza al interactuar con sus amigos Penpals que no hablan el mismo idioma que ellos, pero si el inglés. Saben que los otros alumnos se encuentran en la misma situación que se encuentran ellos, así que no hay razón por la que sentirse incómodos. Esto es lo mismo. La única razón que existe es divertirse y pasar un buen rato, sobre todo para practicar inglés con otros niños.

¿Por qué he decidido incluir Mystery Skype en este proyecto? Porque con Skype conseguimos que:

- Gracias a la tecnología encontramos que el mundo está conectado entre sí, más que nunca, creando así una comunidad global de estudiantes.
- Conseguimos un pensamiento crítico a la hora de saber razonar donde se encuentran el otro grupo de alumnos.
- Desarrollan y consolidan sus habilidades geográficas, ya que se trata de adivinar donde se encuentra el otro grupo de alumnos ubicado.
- Por medio de Mystery Skype conseguimos que nuestros alumnos desarrollen habilidades de escucha y expresión oral en inglés.
- Uso de recursos para encontrar la información necesaria y saber dónde se encuentran ubicados.
- Es un propósito auténtico de investigación.
- Colaboran los unos con los otros, para llegar al objetivo común que es encontrar de donde proceden sus misteriosos compañeros.
- Si no existe la comunicación, esta actividad no se podría llevar a cabo.
- El aprendizaje está basado en el desafío

- Podemos crear “posibles amigos” para otros proyectos futuros, como puede de ser un intercambio de correspondencia.
- Esta actividad es una situación real y útil para nuestros alumnos. Conseguimos acercar los contenidos a nuestros alumnos, ya que es más atractivo y entretenido para involucrarse en la clase.
- Repasan gramática, ya que se trata de elaborar preguntas con respuesta normalmente de sí y no. Deben de saber si primero va el verbo auxiliar, sujeto, etc.

Una vez, nombradas las ventajas que consideró importantes a la hora de implantar el Mystery Skype en clase, pasaré a nombrar como se consigue encontrar a otra clase dispuesta a realizar un Skype con nosotros.

“Skype en el aula” ha facilitado ese camino, ha creado una página para que los maestros se puedan buscar los unos a los otros. A partir de esta página puedes buscar el colegio que mejor te convenga.

<https://education.microsoft.com/skype-in-the-classroom/mystery-skype> (Anexo 17)

Previamente, tienes que registrarte y crear un perfil, el cual permitirá conocer al resto de maestros que tipo de experiencias estas buscando en Skype Mystery. Hay una gran ventaja y es que puedes delimitar rangos, por ejemplo: la edad de los alumnos con los que te gustaría tratar y la localización de estos a la hora de buscar con quién quieres compartir la experiencia. Puedes leerte los perfiles que más te interesen y seguidamente contactar con ellos.

Antes de desarrollar el primer Mystery Skype, sería importante repasar con nuestros alumnos como elaborar preguntas generales. Estas son importantes a la hora de empezar a realizar el Skype y conforme vayan analizando las respuestas podrán ser estas (las preguntas) más específicas, ya que al principio del Skype las preguntas específicas pueden ser un desperdicio de pregunta y de tiempo (ya que no conocemos suficiente información).

Por ejemplo:

- Pregunta específica: Are you from Newcastle? Do you live next to London?

- Pregunta general: Do you live in Eastern Europe? Do you live in a country that starts with A?

Pasos a seguir, primero de todo por medio de Google Docs, les mostraremos a los alumnos los enlaces que necesitan para desarrollar su primer Mystery Skype. Dato importante: los alumnos deben saber cómo utilizar un atlas ya sea en versión papel o versión online.

Los atlas versión online son:

<http://www.nationalgeographic.com/kids-world-atlas/maps.html>

<http://atlas-escolar.maps.arcgis.com/apps/MapJournal/index.html?appid=77ae3efc94174a2fb216abda32b564f4>

<https://norfipc.com/trucos/el-mejor-atlas-globo-del-mundo-mapas-libres-marble.php>

También utilizaran el Google Maps y el Google Earth.

En Google Docs abriremos dos documentos. Uno será la hoja que se utilizará para escribir las preguntas generales, donde los alumnos se colocarán por grupos (para que piensen entre todos y así poder conseguir un mayor número de ideas. La otra función de colocarlos juntos es para evitar que las preguntas que elaboren se repitan).

Y el otro será una hoja de cálculo donde estarán las preguntas que nosotros les realicemos con sus respuestas y al lado estarán las preguntas que ellos nos realicen con nuestras respuestas. Se empezará cada pregunta con una “Q” y la respuesta con una “A”.

Reglas para tener en cuenta, cuando usemos el Google Docs:

- En ambos Docs se debe de respetar el mismo tamaño de letra, el estilo y el color de la misma.
- No se debe de hablar por medio del chat o por medio de los comentarios. Para no crear confusiones o entretenimientos.
- Tendremos en cuenta que las preguntas no se repitan.

Reglas para llevar a cabo el Skype:

- Las preguntas deben de ser cerradas, se contestarán con un sí o con un no. Por medio del pulgar levantado o agachado.

- Si una de las clases hace una pregunta y recibe un sí como respuesta tiene derecho a realizar otra pregunta.
- Se eligen distintos roles para los alumnos para ser más eficaces.
- Se debe de ser educado con los otros alumnos. No se deben de hacer tonterías, ya que forma parte de nuestro trabajo en el aula.
- A la hora de comunicarnos con nuestros compañeros del otro de la cámara, tenemos que tener una voz clara.
- Si queremos hacer preguntas a alguno de los miembros del grupo donde estamos adjudicado se hará susurrando para no interrumpir el ritmo de la clase.
- Se puede realizar por medio de hojas, una serie de señales, ya que estas se pueden dar en distintas ocasiones mientras realizamos el Skype, por no ir chillándolo todas las veces. Estas pueden ser: puedes repetirlo otra vez, por favor; nosotros estamos pensado; vuestro turno; buen trabajo; buena pregunta.
- Todo el mundo participa en esta actividad, ya que formamos parte de un equipo.
- Mirar a la cámara cuando estéis hablando con los otros alumnos.

A continuación, se deberá de asignar los roles de cada alumno y se les explicará que debe de hacer cada uno. (En este apartado he encontrado distintas fuentes que sugieren como llevar a cabo el papel de cada alumno). Normalmente los alumnos irán por parejas y alguno habrá que vaya de uno en uno.

<http://digitalhumanlibrary.com/wp-content/uploads/2016/01/MysterySkypeJobs.pdf>

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1L2AXwXpTinwBFID7sq9AD7-MZRBznfKpUHsDt-7Ufno/edit#gid=0>

<https://sites.google.com/site/moreseedstosuccesswithskype/02-skype-jobs-video-and-chart>

ROLES: Los estudiantes se dividirán en grupos de trabajo, en los cuales habrá un líder para ayudar a guiar a los otros en la dirección correcta y de acuerdo con sus asignaciones de trabajo.

1. El papel del maestro aquí es tratar de ayudar a los alumnos a no distraerse de la tarea que tiene cada uno. O a echarles una mano si los vemos atascados, pero esto

- lo intentaremos hacer en menor medida porque los alumnos están aprendiendo por su cuenta (conseguir una mayor autonomía).
2. Tenemos un alumno o como máximo dos. Los cuales se encargarán de saludar a los alumnos con los que realizamos el intercambio. Realizando una pequeña introducción y siempre sin revelar ningún detalle de dónde nos encontramos. Un ejemplo de introducción puede ser este, encontrado en Pintarest, y guardado por Kirsten Riggert (Anexo 18)
 3. Como hemos nombrado anteriormente en las reglas del uso del Skype, elaboraremos una serie de señales para mantener un orden con los otros niños. Esas señales se sujetarán o se usarán cuando sean necesarias. Aquí sería necesario únicamente un niño.
 4. Tenemos luego otros dos alumnos que se encargarán de cerrar la actividad, dando la gracias a la otra clase por participar y si el grupo tiene tiempo. Nuestro grupo estaría dispuesto a preguntar sobre sus intereses, otras curiosidades, etc.
 5. De uno a dos alumnos se encargarán de anotar en un block de notas que es aquello que no ha funcionado y lo que ha funcionado durante nuestra intervención en Mystery Skype, para luego hablarlo entre todos y solucionar los posibles problemas que hayan surgido, para que no suceda en otras experiencias como esta.
 6. Dos alumnos a modo de reporteros, se encargan de hacer fotos de la actividad y a tomar notas durante toda la llamada para luego escribirlo o bien en el blog del colegio, en el periódico/revista o simplemente para informar a los padres sobre el éxito de la actividad.
 7. Otros dos alumnos serán aquellos que realizarán las preguntas a los “compañeros misteriosos” al otro lado de la cámara y los que representarán a toda la clase. Como ya sabemos se crearon con anterioridad una serie de preguntas que se seguirán secuencialmente por estos alumnos.
 8. Dos de los alumnos se encargarán de contestar las preguntas que les realiza el otro colegio. Estos dos niños, tendrán que saber mucho sobre donde está localizada su ciudad y su país, para no contestar erróneamente.
 9. Dos de estos estudiantes se moverán entre los diferentes grupos, pasando mensajes e información a lo largo de susurros y notas. Sobre todo, entre los que interrogan y los que investigan. Manteniendo a la vez el orden, y controlando si surge algún problema durante la actividad

10. Si recordamos, hemos hablado de dos Docs, los cuales se encuentran en Google Docs, uno de esos es una hoja de cálculo donde dos alumnos se encargarán de escribir en cada pregunta su respuesta. Ambos grupos, tanto los alumnos misteriosos como nosotros podremos escribir y revisar la información que ya ha sido compartida y conocer aquello que sabemos de los otros alumnos.
11. Dos alumnos utilizan Google Maps (Anexo 19) / Google Earth(Anexo 20) para tratar de ayudar con las preguntas o encontrar la respuesta.
12. Otros dos para utilizar los Atlas para la misma función que los anteriores.
13. El papel de los investigadores, son aquellos que usan el Google Maps/ Google Earth y el Atlas. Este trabajo es el más importante, por eso tenemos a cuatro alumnos fijos en este papel, pero necesitamos que cada uno haga este papel cuando no esté haciendo su otro papel. Se trata de buscar las respuestas a las preguntas que nos hacen cuando no sabemos cómo responderlas por memoria o porque las desconocemos. Todos los alumnos necesitan un atlas y un portátil.
14. Un alumno dará pistas sobre la localización del colegio, cuando se crea conveniente. Por ejemplo, si vemos que después de varios turnos los alumnos misteriosos no han acertado ninguna pregunta, se les echaré una mano con esto.

Consejos:

- A modo de recomendación lo que se puede hacer es organizar la clase, para que haya un mejor procedimiento de investigación por parte de los alumnos. Por ejemplo: agrupar en grupos las funciones de cada niño, por ejemplo, en varias mesas colocaremos aquellos que usan el Google Earth, al otro lado aquellos alumnos que llevan a cabo las preguntas a los otros niños y así sucesivamente. Este apartado se realizará conforme el maestro lo consideré.
- Si se ve conveniente, se puede mostrar un ejemplo a los alumnos de cómo funciona el Mystery Skype por medio de YouTube y así ellos pueden tomar ideas de estos videos, para su futura aplicación en el aula.
- Se debe de programar el Mystery Skype para una fecha futura pero que esta sea cercana.
- Anunciar con anterioridad los roles de cada alumno, para que tengan tiempo de prepararse los materiales que necesiten.

- Unos días antes de realizar el Mystery Skype real, se debería de realizar una práctica del funcionamiento que hemos marcado todos juntos (hacer un simulacro).
- Como ya hicimos para el Penpals, es una buena idea que comentemos a los padres nuestras intenciones de elaborar una actividad con la ayuda de Skype. Esta hoja de permiso para los padres se encuentra en Pintarest, guardado por: teacherpaysteacher (Anexo 18)
- Tener en cuenta la diferencia horaria de cada uno, para acordar de manera correcta la hora.
- Que no se te olvide agregar al otro maestro a Skype o no podréis hacer la videollamada.
- El día de antes o una hora antes hacer una llamada para ver que todo vaya correcto.

Evaluación:

Los alumnos serán evaluados a través de la observación de grupos (roles). Por medio de la participación, la colaboración, la forma de comunicarse con el otro grupo y el cómo resuelven el problema. Se evaluará del 1 al 5. Siendo el 5 el número mayor (perfecto) y el 1 como no apto.

Participación:

- Proporciona ideas útiles al participar en grupo y en la discusión en el aula.
- Tiene una perspectiva positiva y crea un ambiente de trabajo positivo para todos los involucrados.

Colaboración:

- Los alumnos saben trabajar en pequeños grupos de manera colaborativa.
- Comparten responsabilidades.
- Toman decisiones de manera conjunta a la hora de desarrollar la actividad.

La forma de comunicarse con los otros alumnos:

- Utiliza el vocabulario y la gramática acorde a su edad a lo largo de la actividad.
- Enfatiza la pronunciación de las palabras.
- El volumen de su voz es correcto a la hora de hablar
- Tratan con respeto a los alumnos que están detrás de la cámara.

Resolver problemas: Los alumnos son capaces de diseñar e implementar soluciones creativas a los problemas que puedan surgir durante la videoconferencia.

Por último, a la hora de evaluar tendríamos que tener en cuenta todo lo que han ido anotando los dos alumnos que se encargaban de escribir sobre aquello que no ha funcionado y lo que ha funcionado durante el Mystery Skype. El apartado de reflexión después del Mystery Skype es una parte esencial en el aprendizaje. A esos dos estudiantes y al resto, se les pedirá que evalúen los aspectos positivos de Skype y qué podría hacerse de manera diferente en la siguiente sesión. ¿Qué aprendieron sobre los otros alumnos?, etc.

ACTIVIDAD 8: KAHOOT

Kahoot, permite que nuestros alumnos estén comprometidos en su aprendizaje y que estos sean capaces de prestar atención porque esta herramienta es muy divertida para ellos y para nosotros, los maestros, funciona muy bien a la hora de evaluar porque podemos controlar el aprendizaje de los alumnos, como puede ser que estén perdiendo algún concepto o contenido, utilizando los datos que ofrece Kahoot para organizarnos la clase.

Objetivos:

- Conseguir la involucración del alumno en su aprendizaje.
- Incrementar la motivación del alumno por medio del juego

Materiales:

- Kahoot: <https://create.kahoot.it/login> (Anexo 21)

Una opción para utilizar Kahoot en este proyecto puede ser, una vez que hayan terminado la webquest el maestro puede realizar una serie de preguntas sobre aquello que han nombrado en la exposición (para afianzar aquello que han aprendido sobre el conocimiento cultural de la India) por medio de un juego de adivinación de verdadero /falso.

Otra posible actividad puede ser, a la hora de realizar el Mystery Skype, en el apartado que repasan los alumnos como realizar las preguntas generales y específicas. El maestro

puede poner una serie de preguntas y los alumnos tendrían que decir si son generales o específicas. También podría ser que el maestro crease una serie de preguntas para que los alumnos las tomaran como ejemplo para su futura formación de preguntas, pero estas preguntas estarían desordenadas y los alumnos las tendrían que ordenar mediante la estructura que conlleva una pregunta en inglés por medio de Kahoot Jumble (permite a los alumnos intentar ordenar en el orden correcto las oraciones que el maestro les dispone).

Como última sugerencia, sería divertido y diferente si los alumnos crearan las preguntas por medio de Jumble, con la misma finalidad: que las preguntas sean ordenadas, pero esta vez no por ellos, si no por ejemplo, por los alumnos que van a realizar el Mystery Skype con nuestros alumnos y estos, a continuación, deberían de contestarla. Otra idea puede ser que ambos grupos preparen una serie de preguntas con respuestas sobre su cultura, y ambos podrían preguntarse cuando realizarán conexión por Skype (aquí no sería necesario utilizar el Mystery Skype) ó, por medio de Microsoft Educator Community, podemos también a encontrar maestros dispuestos a realizar este tipo de actividades.

ACTIVIDAD 9: LA ACTIVIDAD FINAL

Una vez terminado el proyecto, podemos realizar por medio de un Word, una presentación o una charla abierta en clase. Las principales diferencias culturales entre nuestra cultura española y la india. Con el apoyo de la información que obtuvimos al realizar la webquest y al haber estado posteándonos con nuestros amigos Penpals, los cuales nos han enseñado mucho sobre su cultura.

EVALUACIÓN DEL PROYECTO EDUCATIVO

La evaluación de los alumnos en las distintas actividades de este proyecto se lleva a cabo a través de la observación y de las distintas formas de recogida de datos, como sería el trabajo de la webquest, el kahoot, la elaboración de una presentación, etc. Dentro de la observación, el tutor debe tener en cuenta la evolución del alumno a la hora de expresarse,

escuchar y participar en el aula. Dentro de la recogida de datos, se han creado una serie de criterios de evaluación que los alumnos deben alcanzar si quieren superar con éxito este proyecto. Por eso, a la hora de evaluar este proyecto, el maestro tiene que tener en cuenta:

- Que todos hayan hecho como mínimo una intervención oral, contando como es su amigo.
- Que hayan participado en las actividades grupales (las elaboraciones de las presentaciones, Webquest, Kahoot y el Mystery Skype).
- La revisión diría por parte del maestro de las cartas que escriben sus alumnos a sus Penpals.
- Para llevar un mejor seguimiento del alumno, el maestro debería de proponer el uso de un cuaderno como diario personal, donde el alumno anote posibles dudas como son las dudas gramaticales, aquello que han aprendido y anteriormente lo desconocían, luego en el mismo cuaderno deberán de imprimir las cartas que ellos han enviado para que luego el maestro lo tenga en cuenta a la hora de evaluar al alumnos (revisar las cartas: la frecuencia que habido de intercambio de cartas, el número de palabras, el nivel de expresión, el uso de diccionarios, los temas tratados con su Penpal).

Los criterios de evaluación se valorarán por medio de un baremo de mayor a menor puntuación. Siendo el 5 como excelente y el 1 como no apto.

Conocimiento emocional y social

- Capacidad para establecer y mantener una relación saludable con su Penpal.
- El estudiante demuestra una comprensión de las opiniones y perspectivas de los demás.
- El estudiante desarrolla habilidades para expresar y responder apropiadamente en una variedad de situaciones.
- Los estudiantes utilizan los medios y entornos digitales para comunicarse con su Penpal. Desarrolla la comprensión cultural y la conciencia global al involucrarse con los estudiantes de otras culturas.
- Los estudiantes responderán a la diversidad creando empatía, respeto y comprensión.
- El estudiante demuestra curiosidad sobre las vidas y experiencias de otros.

- Responde pensativamente a ideas o preguntas realizadas por su Penpal.

Escritura:

- El alumno utiliza una estructura de párrafo clara y lógica (introducción, detalles, conclusión)
- Usa las transiciones apropiadas y variadas para crear cohesión y aclarar las relaciones entre ideas y conceptos.
- Demuestra el dominio del uso de la puntuación, ortografía y gramática cuando escribe a su Penpal.
- Usa recursos electrónicos para determinar y verificar la ortografía.

Comprensión:

- Lee y entiende aquello que quiere decir su Penpal.
- Responde con aquello que el Penpal le dice.

Competencia digital

- Entiende y utiliza sistemas tecnológicos. Selecciona y usa las aplicaciones de manera efectiva y productiva
- Recopila información relevante de múltiples fuentes digitales y de impresión, usando los términos de búsqueda de manera efectiva; Evalúa la credibilidad y exactitud de cada fuente.
- El alumno practica un comportamiento seguro, responsable, legal y ético mientras usa herramientas y recursos tecnológicos.
- El alumno realiza funciones básicas de software (inicia sesión, abre y cierra ventanas, etc.)
-

CONCLUSIONES DEL PROYECTO

El uso pedagógico de los dispositivos móviles puede ser beneficioso para las prácticas de aprendizaje de idiomas y sugiere que el maestro debe empezar a reflexionar sobre su importancia y aplicarlo al menos en pequeñas cantidades en sus rutinas diarias de enseñanza. Por eso, teniendo en cuenta estos dos factores (comunicación y tecnología),

los profesores de inglés deberían empezar a replantearse la idea de renovar sus métodos de enseñanza para garantizar la inclusión de todos los niños en un contexto auténtico.

Los principales beneficios que traen al aula de inglés es el ofrecimiento de contextos auténticos y una verdadera necesidad de comunicación, para atraer la atención y motivación del alumno en la tarea y mejorar la interacción y por tanto los procesos de mediación lingüística entre ellos.

Para comunicarse en cualquier idioma surge de una necesidad propia, que es proporcionada por el contexto y no porque el profesor lo diga. En los contextos educativos, hay poca razón para que los estudiantes se involucren en la comunicación si no hay un propósito real, aparte de responder al profesor. Las herramientas basadas en la red pueden proporcionar posibilidades para tal autenticidad y promover la motivación y la necesidad de comunicación de los estudiantes. A los alumnos, no les parecerá estar en una clase normal sino un auténtico contexto en el que realmente experimentaban la relevancia de utilizar el idioma extranjero. Es decir, los dispositivos móviles crearán una necesidad real como es la que los estudiantes hablen en el “idioma de destino”: inglés. La dinámica del aula está completamente cambiada, así como el tipo de interacción que tiene lugar. Además, esta autenticidad de la situación comunicativa en el aula ensalzó el interés de los alumnos, ya que estos encontraron una meta real para practicar el idioma de destino.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BOCyL (2007). DECRETO 40/2007, de 3 de mayo, por el que se establece el *Currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León*.
- MEC (2006). Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. BOE nº 106 de 4 de mayo de 2006.
- MEC (2006). REAL DECRETO 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las *enseñanzas mínimas de la Educación primaria*.
- Robledo, J. (2012) Edutopia. *Mobile devices for learning. What you need to know*. Recuperado de: <https://www.edutopia.org/pdfs/guides/edutopia-guia-aprendizaje-dispositivos-mobiles-espanol.pdf> (Última visita 27/06/2017).
- Ban, R; Castañeda, M; Erben, T (2009) *Teaching English Language Learners through Technology*. Taylor & Francis e-Library. Recuperado de: http://perpus.stkipkusumanegara.ac.id/file_digital/Buku%20Digital%2086.pdf (Última visita 27/06/2017).
- Shyamlee; Solanki, D; Phil, M. (2012) “*Use of Technology in English Language Teaching and Learning*”: An Analysis. International Conference on Language, Medias and Culture IPEDR vol.33. Recuperado de: <http://www.ipedr.com/vol33/030-ICLMC2012-L10042.pdf> (Última visita 27/06/2017).
- Fitzpatrick ,A. (2004) *Information and communication technologies in the teaching and learning of foreign languages: state-of-the-art, needs and perspectives*. Unesco 34-35. Recuperado de: <http://iite.unesco.org/pics/publications/en/files/3214627.pdf> (Última visita 27/06/2017).
- Campos Martínez, J. (2015) *El uso de las TIC, dispositivos móviles y redes sociales en un aula de la educación secundaria obligatoria*. Universidad de Granada (Doctorado) Recuperado de: <https://hera.ugr.es/tesisugr/25642005.pdf>

(Última visita 27/06/2017).

- Fernández Ulloa, T. (2012) *Aprendizaje colaborativo y uso de las redes sociales en educación primaria*. Department of Modern Languages and Literatures. Recuperado de: <http://revistas.ucm.es/index.php/DIDA/article/viewFile/42240/40214> (Última visita 27/06/2017).
- Hernández Requena, S. (2008, Junio) “*El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje*”. Recuperado de: <http://www.uoc.edu/rusc/5/2/dt/esp/hernandez.pdf> p. 28 (Última visita 27/06/2017).
- Domingo Farnos, J. (2011, Febrero 06) *Tecnología educativa y roles de profesores y alumnos en un mundo 2.0* [Mensaje en un Blog], Recuperado de: <https://juandomingofarnos.wordpress.com/2011/02/06/tecnologia-educativa-y-roles-de-profesores-y-alumnos-en-un-mundo-2-0/> (Última visita 27/06/2017)
- Carrasco Dávila, A. (s.f.) *El papel docente ante las TIC*. Internet por Doc.
- Garrote Pérez de Albéniz, G. (2013) *Uso y abuso de tecnologías en adolescentes y su relación con algunas variables de personalidad, estilos de crianza, consumo de alcohol y autopercepción como estudiante*. Universidad de Burgos (Doctorado). Recuperado de: http://riubu.ubu.es/bitstream/10259/219/1/Garrote_P%C3%A9rez_de_Albeniz.pdf (Última visita 27/06/2017)
- Mosavi Miangah, T. and Nezarat, A. (2012) *Mobile-Assisted Language Learning. International Journal of Distributed and Parallel Systems (IJDPS)* Vol.3, No.1, January. Recuperado de: [2012.https://pdfs.semanticscholar.org/2902/cf4ef0284cb407e986ec2cbed96c7ddbfeb8.pdf](https://pdfs.semanticscholar.org/2902/cf4ef0284cb407e986ec2cbed96c7ddbfeb8.pdf) (Última visita 27/06/2017)

- Espeso, P. (2017, Marzo 13) *Las mejores herramientas para grabar audio en el ordenador. Educación 3.0, la revista para el aula del siglo XXI*. Recuperado en: <http://www.educaciontrespuntocero.com>.
<http://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-grabar-audio/37223.html> (Última visita 27/06/2017)

- Aula Planeta (2016, Febrero 29) *Ocho herramientas TIC para crear flashcards o tarjetas didácticas*. Recuperado de: <http://www.aulaplaneta.com/2016/02/29/recursos-tic/ocho-herramientas-tic-para-crear-flashcards-o-tarjetas-didacticas/> (Última visita 27/06/2017)

- (2014) *“Influencia de los dispositivos móviles en la vida cotidiana de los jóvenes entre los 15 y 20 años de la Universidad Tecnológica de Pereira, Risaralda, Colombia”* (Grado). Recuperado de: <http://metodologiadelainvestigacion2014.blogspot.com.es/p/anteproyecto.html> (Última visita 27/06/2017)

- Lorena (2016, Febrero 22). *11 programas para hacer las mejores presentaciones*. Recuperado de: <https://educacion2.com/programas-para-hacer-presentaciones/> (Última visita 27/06/2017)

- Revert Andrés, M. (2015) *Ventajas y recomendaciones del proyecto PenPals con sus alumnos en la clase de inglés de Educación Primaria*. Publicaciones Didácticas. Recuperado de: <http://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/065048/articulo-pdf> (Última visita 27/06/2017)

- Rosenthal Tolisano, S. (s.f) *Skype jobs* [Mensaje en un Blog], obtenido en: <http://langwitches.org/blog/>
<https://sites.google.com/site/moreseedstosuccesswithskype/02-skype-jobs-video-and-chart> (Última visita 27/06/2017)

- Susie Oh (s.f). *“Roles & Responsibilities for Mystery Skype Session”*. Obtenido en: hoja de cálculo Google Docs.

- <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1L2AXwXpTinwBFID7sq9AD7-MZRBznfKpUHsDt-7Ufno/edit#gid=0> (Última visita 7/07/2017)
- Anón.(2016) “*Roles for the Mystery Skype call*” Recuperado de: <http://digitalhumanlibrary.com/wpcontent/uploads/2016/01/MysterySkypeJobs.pdf> (Última visita 7/07/2017)
 - Shevchenko, A. and Lytvyn, M. (2009, Julio 1) *Grammarly*. Recuperado de: <https://www.grammarly.com/> (Última visita 7/07/2017)
 - Cambridge University Press (s.f) *Writeandimprove*. Recuperado de <https://writeandimprove.com/> (Última visita 7/07/2017)
 - Flasco (2006 Agosto 03) *Como crear una webquest*[Mensaje en un Blog], Recuperado de: <http://manual-webquest.blogspot.com.es/2006/08/cmo-crear-una-webquest.html>(Última visita 7/07/2017)
 - Linoit (s.f). Recuperado de: <https://linoit.com> (Última visita 10/07/2017)
 - Quizlet (s.f) Recuperado de: <https://quizlet.com> (Última visita 10/07/2017)
 - <http://www.epals.com>(Última visita 10/07/2017)
 - Anón. (2013)<https://create.kahoot.it/create#/new/quiz/overview> (Última visita 10/07/2017)
 - Anón. (2007 Febrero)<https://www.mindomo.com/es/> (Última visita 10/07/2017)
 - Jorquera, A. (2011 Febrero) <https://webquest.cepdeorcera.org/>(Última visita 10/07/2017)
 - [Blog post], Obtenido en: Our Little Earth (2008)
 - <http://www.ourlittleearth.com/?s=india&submit=Search>(Última visita 10/07/2017)

- Anón. (s.f) [Mensaje en un Blog]. Recuperado de: <https://www.dogonews.com/search/indian>(Última visita 10/07/2017)
- BBC news (s.f) *BBC*. Recuperado de: http://www.bbc.co.uk/cbbc/search?q=india&sa_f=search-product(Última visita 10/07/2017)
- Sponsored Links (s.f) , “*History for kids*”[Mensaje en un Blog], Recuperado de:<http://www.historyforkids.net/ancient-indian-religion-for-kids.html>(Última visita 10/07/2017)
- Pint Size Gourmets (2015), “*Top 10 Kid-Friendly Indian Foods*” . [Mensaje en un Blog], Recuperado de: <http://www.pintsizegourmets.com/2015/06/04/top-10-kid-friendly-indian-foods>. (Última visita 10/07/2017)
- Little Travel Bug Ltd is trading under Oddizzi (2014) *Oddizzi*. Recuperado de: <http://www.oddizzi.com/teachers/explore-the-world/country-close-up/case-study-india/living-in-india/food/> (Última visita 10/07/2017)
- Anón. (s.f) *Indian language* http://encyclopedia.kids.net.au/page/in/Indian_language (Última visita 10/07/2017)
- Mr. Donn's Site (s.f) “*Ancient India for Kids*”. Recuperado de: <http://india.mrdonn.org/index.html> (Última visita 10/07/2017)
- Dino Lingo (2011, May 13), *Indian culture* [Mensaje en un Blog], Recuperado de: <http://dinolingo.com/blog/2011/05/13/indian-culture-for-children-india-food-clothes-traditions/#.WVEhtGglFlc>(Última visita 10/07/2017)
- Skype (s.f) *Skype*. Recuperado de: <https://education.microsoft.com/skype-in-the-classroom/mystery-skype> (Última visita 10/07/2017)

- National Geographic kids(1996). *Atlas*. Recuperado de: <http://www.nationalgeographic.com/kids-world-atlas/maps.html> (Última visita 10/07/2017)
- Esri España y la Universidad de Zaragoza(2016) *Atlas* .Recuperado de: <http://atlas-escolar.maps.arcgis.com/apps/MapJournal/index.html?appid=77ae3efc94174a2fb216abda32b564f4> (Última visita 10/07/2017)
- Open Source (s.f) *Marble*. Recuperado de: <https://norfipc.com/trucos/el-mejor-atlas-globo-del-mundo-mapas-libres-marble.php> (Última visita 10/07/2017)
- Carmen Luisa(2002) “ Escuela oficial de idiomas Puerto de la Cruz” .*Writings* . Recuperado de: http://www.carmenlu.com/first/writing/emails_letters1.pdf (Última visita 10/07/2017)
- My Cyberwall (s.f) *Letter and email*. Recuperado de: <https://www.mycyberwall.co.za/get-smart/english/grade-4/writing-friendly-letteremail> (Última visita 10/07/2017)
- Beatbybeat press (2014, June 22)“*Drama Game: Greetings*” . Recuperado de: <http://www.bbbpress.com/2014/06/drama-game-greetings/>. (Última visita 10/07/2017)
- Learning like Crazy (2013) *Dialogs*. Recuperado de <http://www.learninglikecrazy.com/product-x/Dialogs1-to-40.pdf> (Última visita 10/07/2017)
- Listen a minute (2009) *Email*. Recuperado de: <http://www.listenaminute.com/e/e-mail.html> (Última visita 10/07/2017)
- Kidz search, encyclopedia for kids (2014, April 2) “*Email*”. Recuperado de: <https://wiki.kidzsearch.com/wiki/E-mail> (Última visita 10/07/2017)

- Gumbinner, L. (2015, June 23) *“Setting up email for kids: 11 essential things to teach them first — that you probably haven’t thought about”*. Recuperado de : <http://coolmomtech.com/2015/06/first-email-for-kids-essential-things-to-tell-them/> (Última visita 10/07/2017)

- BBC news (2012, February 7) *“Advice and tips for staying safe online”*. Recuperado de: <http://www.bbc.co.uk/newsround/13910067> (Última visita 10/07/2017)

- Cabral, Alejandro A. (2017 Marzo, 16) *“Ni el Medio, ni el Contenido: las redes sociales son el mensaje”*. Recuperado de: [Linkedin. https://es.linkedin.com/pulse/ni-el-medio-contenido-las-redes-sociales-son-mensaje-cabral](https://es.linkedin.com/pulse/ni-el-medio-contenido-las-redes-sociales-son-mensaje-cabral) (Última visita 10/07/2017)

- Nelson, D. (2014, September 5) *“Did a 14-year-old Indian boy invent email?”* Recuperado de: [Telegraphhttp://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/asia/india/11077651/Did-a-14-year-old-Indian-boy-invent-email.html](http://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/asia/india/11077651/Did-a-14-year-old-Indian-boy-invent-email.html) (Última visita 10/07/2017)

- Google (2005) *Google Earth*. Recuperado de: <https://www.google.com/intl/es/earth/> (Última visita 10/07/2017)

- Google (2005) *Google Maps*. Recuperado de: <https://www.google.es/maps> (Última visita 10/07/2017)

- ABC tecnología (2015, Octubre 06) *“Aumenta el uso de móvil entre los niños españoles”*. Recuperado de: <http://www.abc.es/tecnologia/moviles-telefonos/20151002/abci-usuarios-menores-telefonos-moviles-201510021513.html> (Última visita 10/07/2017)

- Reyzábal Victoria, M. (2017, Abril 24) *“Herramientas que dominan a nuestros menores: estadísticas preocupantes”*. Innovamos: Revista divulgación educativa. Recuperado de : <http://revistainnovamos.com/2017/04/24/herramientas-que-dominan-a-nuestros-menores-estadisticas-preocupantes/> (Última visita

10/07/2017)

- Mobile device (s.f) Cambridge dictionary. Recuperado de:
<http://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/mobile-device>

- MarK Prensky (2010) “*Nativos e Inmigrantes Digitales*” *Adaptación al castellano del texto original “Digital Natives, Digital Immigrants”*. Cuadernos SEK 2.0. Recuperado de: [http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf) p. 3 (Última visita 10/07/2017)

ANEXOS

Anexo 1

Observe these photos. How would you greet these two people if you met them?



Fuente: Valeria Calderon, OKchicas



Fuente: Método Alcántara. Formación vendedores

Anexo 2

These following sentences, are they formal or informal? Are they greetings or goodbyes?

- Good morning class. Today we will talk about...
- Hi Sophie! How are you?
- Bye Ben, see you next week
- Bye sweetie, see you soon!

Anexo 3

A: Hi

B: Hi. How are you?

A: Fine, thank you! How about you?

B: Fine, thanks. Are you from here, from Colombia?

A: No, I am Panamanian and I am here on holidays.

B: oh, that's interesting! But I have to go.

A: Ok, I see you around.

B: See you, take care.

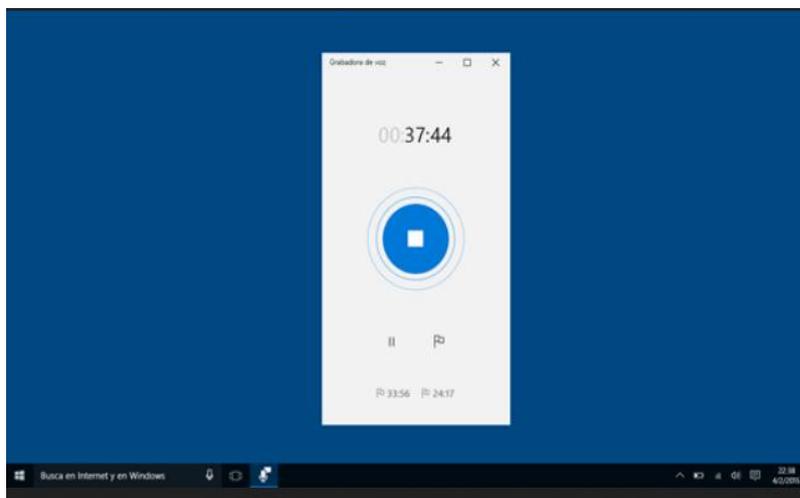
A: Bye

Este dialogo ha sido modificado de la siguiente página:

<http://www.learninglikecrazy.com/product-x/Dialogs1-to-40.pdf>

Anexo 4

Microsoft Sound Recorder



Fuente: Revista para el aula siglo XXI

Anexo 5

Transcripción:

E-mail certainly keeps me busy. I never used to write as many letters as I do now. In the good old days before computers, we wrote real letters, with paper and envelopes. I wrote one or two letters a week. But now, with e-mail, my in-box is never empty. There's always someone mailing me. I would like just one day where I'm free of e-mail. The sad thing is, very few mails I get are interesting. I get loads of spam – junk mail trying to sell me things I don't want. I also get lots of mail from people asking me to do stuff. Do this, do that, reply ASAP. It's too much sometimes. The one good thing about e-mail is that you can get things done quickly. I can e-mail a company in another country and they can mail me back in two minutes.

Fuente: <http://www.listenaminute.com/e/e-mail.htm>

Anexo 6

Quizlet

Crear una nueva unidad de estudio 2 términos guardados justo ahora Crear

EMAIL

TÍTULO

+ Importar de Word, Excel, Google Docs, etc. Visible para todos Solo editable por mi

Cambiar Cambiar

1 Envelopes TÉRMINO

DEFINICIÓN A flat, usually square or rectangular, paper container for a letter

2 Spam TÉRMINO

DEFINICIÓN unwanted email, usually advertisements:

Quizlet Buscar Crear Actualízate a Quizlet Plus

Regresar

FICHAS

AVANCE 1/2

Empezar Mezclar Opciones

Personalizar tu sesión de estudio

Envelopes

A flat, usually square or rectangular, paper container for a letter

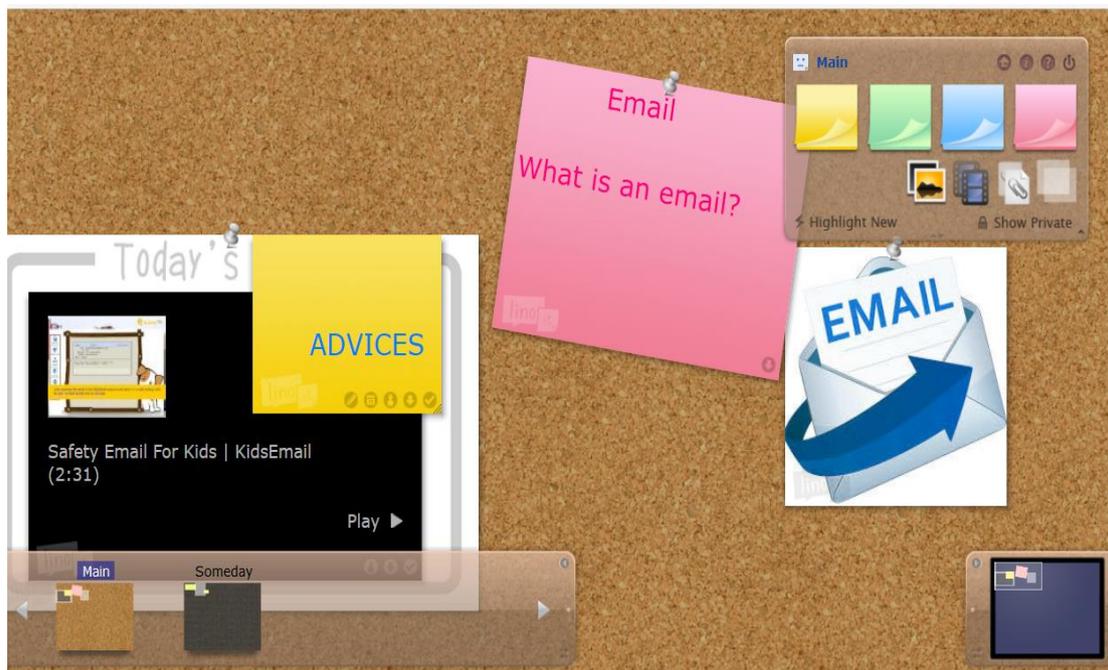
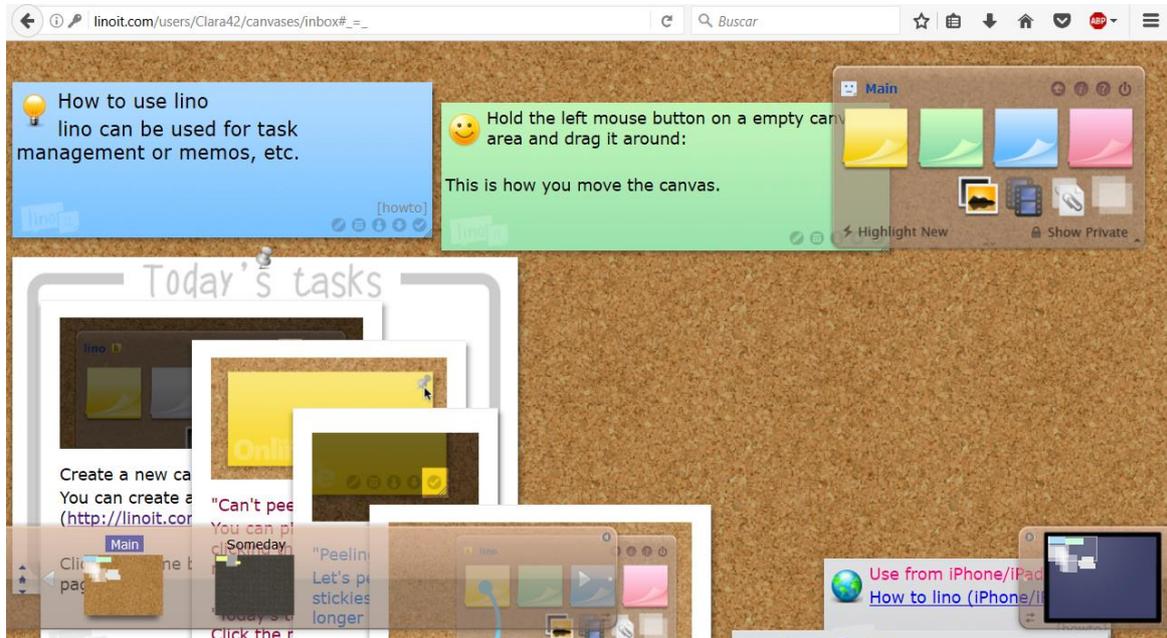
HAZ CLIC PARA VOLTEAR

Envelopes

HAZ CLIC PARA VOLTEAR

Anexo 7

Lino it



Anexo 8

- **A greeting:** Hi, Hello, Dear
- **The introduction:** the writer says what he/she is writing about.
- **The body:** it is the main point of the email
- **The conclusion:** it is the form how you sum up the letter.
- **Ending** (say goodbye): see you soon, lots of love

Hi Alice,

How are you? Thanks for your last e-mail. I'm writing to you about my family.

My mother's name is Amparo and my father's name is Juan. My mother is 45 years old and my father is 55. My mother is a doctor and my father is a dancer.

I have a brother but I don't have sisters. His name is Fernando and he is 8 years old. He loves playing football, video games and I like playing basketball and dancing.

We have one dog called Bobbi. He is always happy.

Well, that's all for now. I hope to hear from you soon.

Karen

41 46 th Street

New York

11104

February 12

Dear Miguel,

How are you? I'm fine. Here's a letter in English. It's good practice for you and me! I'm writing to tell you about my school.

I have classes in English at La Guardia Community College. I'm in a class with eight students. They're all from different countries: Japan, Brazil, Switzerland, Poland, and Italy. Our teacher's name is Isabel. She's very nice and a very good teacher.

I live in an apartment with two American girls, Annie and Marnie Kass. They are sisters. Annie's twenty years old and a dancer. Marnie's eighteen years old and a student.

New York is very big, very exciting but very expensive! The subway isn't difficult to use and it's cheap. It's very cold now but I'm very happy here.

That's all my news. Write to me soon.

Best wishes,

Dorita

Anexo 9

Write L (letter) or E (e-mail) next to each sentence:

- You write your address (street/city or village/postcode) in the top right-hand corner.
- In this type of composition, you don't include your name in your address.
- You write the date under the address.
- You don't need to write the date.
- The greeting can begin with Dear... or Hi...: Dear Estefanía /Hi Estefanía,
- We say Best wishes, / Regards, with people we don't know much. But we say Lots of love, /Love, with close friends and relatives.
- We sign the text at the end.
- We write our name at the end.

Write the following words and phrases in the corresponding place in the email.

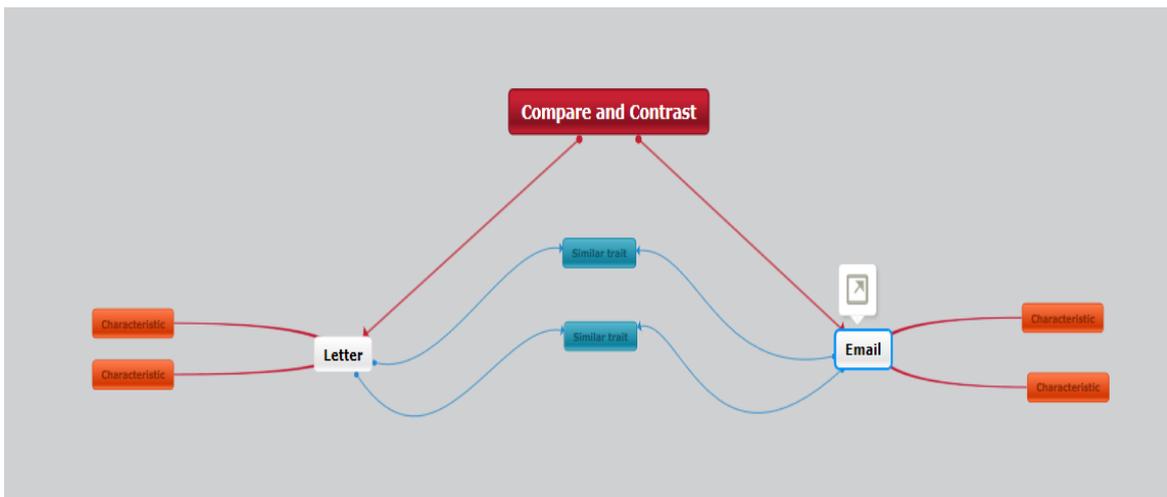
- Regards,
- It was great to hear from you.
- Hi Sarah,
- Thanks for your e-mail.
- Dear Herman,
- Write soon!
- That's all for now.
- Best wishes,
- Lots of love,
- Dear Mr white,
- How are you? I'm fine.
- Well, that's all my news.
- I hope you're well.

- I hope to hear from you soon.
- Write soon.
- How's your family?
- I have some good news.
- I'm writing to tell you about my last holidays.

Greetings	Introduction	Conclusion	Closing an email

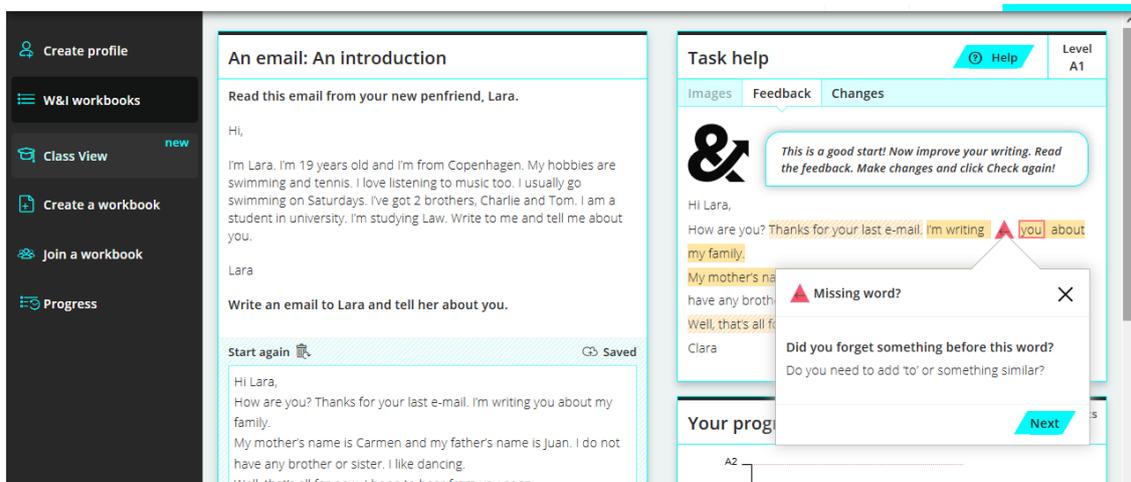
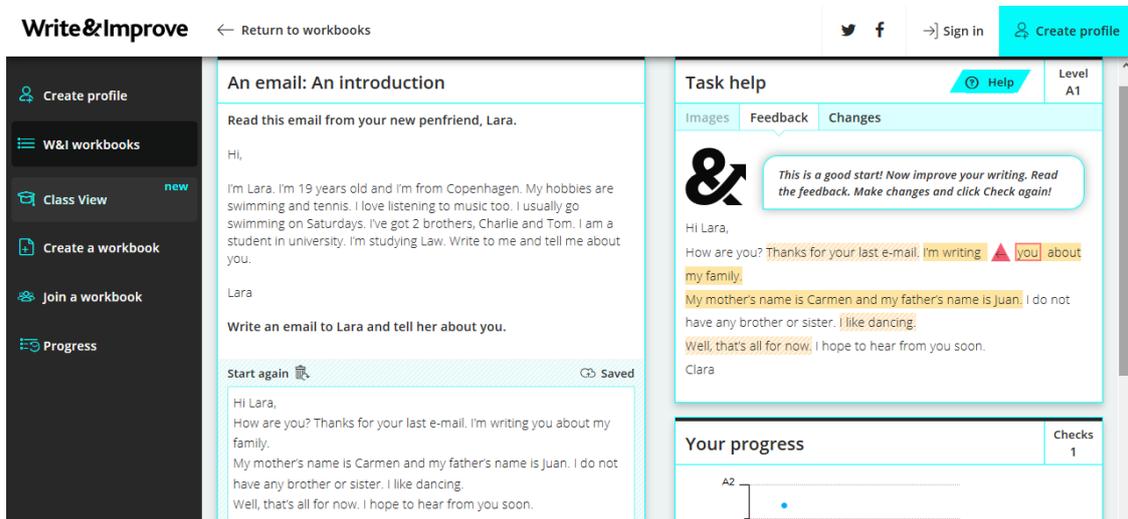
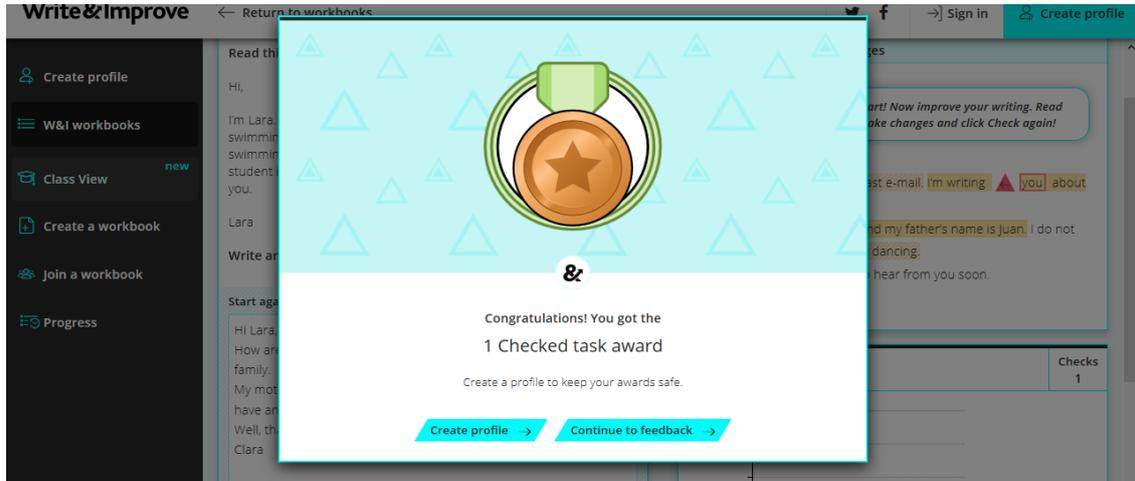
Anexo 10

Mapa conceptual realizado a través de Mindomo



Anexo 11

Write and improve



Write&Improve ← Return to workbooks Twitter Facebook → Sign in Create profile

- [Create profile](#)
- [W&I workbooks](#)
- [Class View](#) new
- [Create a workbook](#)
- [Join a workbook](#)
- [Progress](#)

Hi,

I'm Lara. I'm 19 years old and I'm from Copenhagen. My hobbies are swimming and tennis. I love listening to music too. I usually go swimming on Saturdays. I've got 2 brothers, Charlie and Tom. I am a student in university. I'm studying Law. Write to me and tell me about you.

Lara

Write an email to Lara and tell her about you.

[Start again](#) [Saved](#)

Hi Lara,
How are you? Thanks for your last e-mail. I'm writing to you about my family.
My mother's name is Carmen and my father's name is Juan. I do not have any brother or sister. I like dancing.
Well, that's all for now. I hope to hear from you soon.
Clara

&

That's amazing! Your writing is really improving. Pay attention to the feedback. What changes can you make? Could you try to write longer sentences? Keep writing to keep improving!

Hi Lara,
How are you? Thanks for your last e-mail. I'm writing to you about my family.
My mother's name is Carmen and my father's name is Juan. I do not have any brother or sister. I like dancing.
Well, that's all for now. I hope to hear from you soon.
Clara

Your progress Checks 2

- [Create profile](#)
- [W&I workbooks](#)
- [Class View](#) new
- [Create a workbook](#)
- [Join a workbook](#)
- [Progress](#)

An email: An introduction

Read this email from your new penfriend, Lara.

Hi,

I'm Lara. I'm 19 years old and I'm from Copenhagen. My hobbies are swimming and tennis. I love listening to music too. I usually go swimming on Saturdays. I've got 2 brothers, Charlie and Tom. I am a student in university. I'm studying Law. Write to me and tell me about you.

Lara

Write an email to Lara and tell her about you.

[Start again](#) [Saved](#)

Hi Lara,
How are you? Thanks for your last e-mail. I'm writing to you about my family.
My mother's name is Carmen and my father's name is Juan. I do not have any brother or sister. I like dancing.
Well, that's all for now. I hope to hear from you soon.

Task help Level A2

Images Feedback Changes

Hi Lara,
How are you? Thanks for your last e-mail. I'm writing to you about my family.
My mother's name is Carmen and my father's name is Juan. I do not have any brother or sister. I like dancing.
Well, that's all for now. I hope to hear from you soon.
Clara

Your progress Checks 2

Anexo 12

Interfaz de página de acceso a webquestcreator

CT WEBQUEST CREATOR
Por Miguel A. Jorquera - webquest.cepedorcera.org

Inicio Entrar Registro Webquest Acerca de

Bienvenido al creador de webquest on-line

Con **Webquest Creator** podrás crear fácilmente tu **webquest-miniwebquest-caza del tesoro** paso por paso, pudiendo posteriormente editar cada parte sin dificultad. La webquest quedará alojada en el servidor y será accesible (después de hacerla pública) desde el menú [Webquest](#). Para poder empezar a crear tu primera webquest sólo tienes que registrarte ([Registro](#)).

Una vez terminada la webquest podrás cambiar el diseño de la misma manualmente o eligiendo entre una gran variedad de plantillas.

Crea y descarga tu webquest-miniwebquest-caza del tesoro en unos minutos.

Para más información puede visitar los enlaces de abajo que llevan al blog de la aplicación, al manual en formato html, a la página de descargas y al formulario de solicitud de soporte técnico respectivamente.

[Donar](#)

BLOG - MANUAL - DESCARGAS - SOPORTE TÉCNICO --- GNU General Public License

Anexo 13

ASPECT		INDIA
History		
Language		
Tradition		
Clothing		

Similarities about food	Differences about food

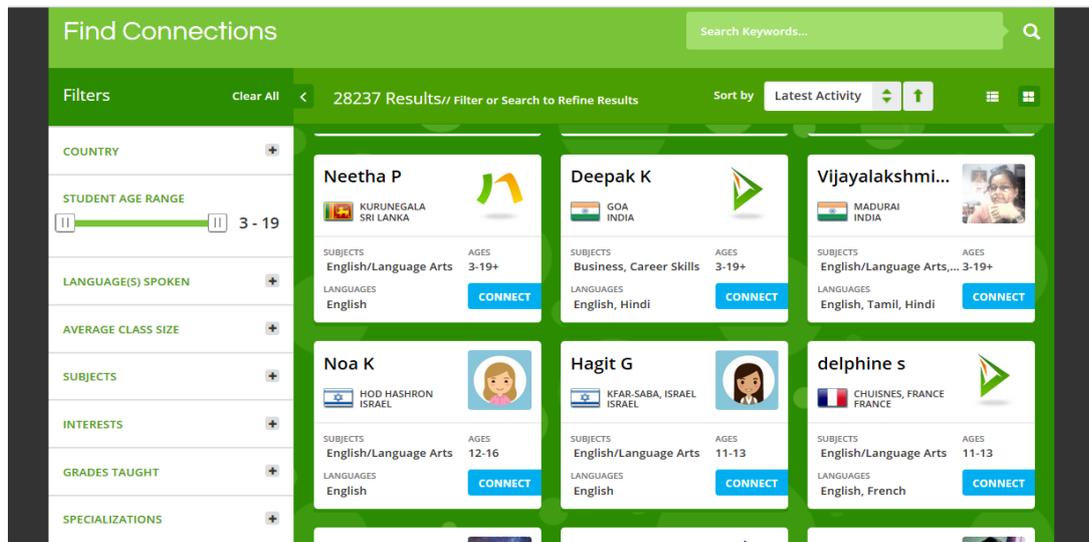
Basic Beliefs	Similarities with our religion	Differences with our religion

The name of the newspaper and the date of the news.	Title of the news.	Summary of the news.	Your own opinion

Anexo 14

Epals Community

Interfaz de página de acceso a Epals



Anexo 15

Interfaz de página de acceso a Grammarly



Hello, Clara

Welcome to Grammarly!

Continue to your account
It's free

or

Get Grammarly Premium
\$11.66/month when billed annually

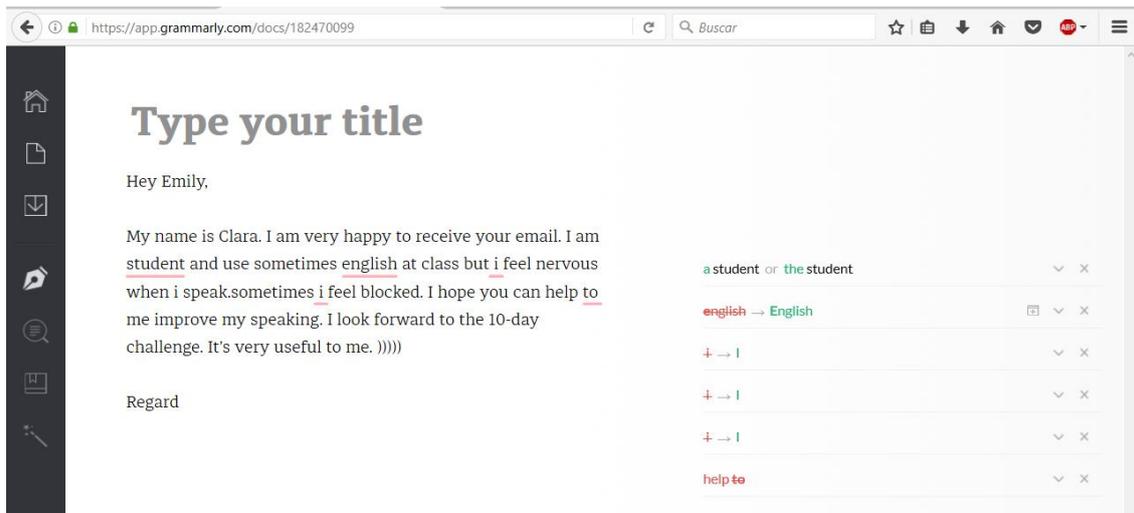
... and wave goodbye to the most frequent writing mistakes

- 250 points of grammar
- Punctuation and contextual spelling checker
- Works across the web

... and eliminate basic and advanced errors for complete confidence in your writing

- **More than 390 points of grammar**
- Punctuation and contextual spelling checker
- Works across the web
- Style and document-specific checks (business, academic, etc.)
- Sentence structure checker
- Vocabulary enhancement
- Plagiarism detection

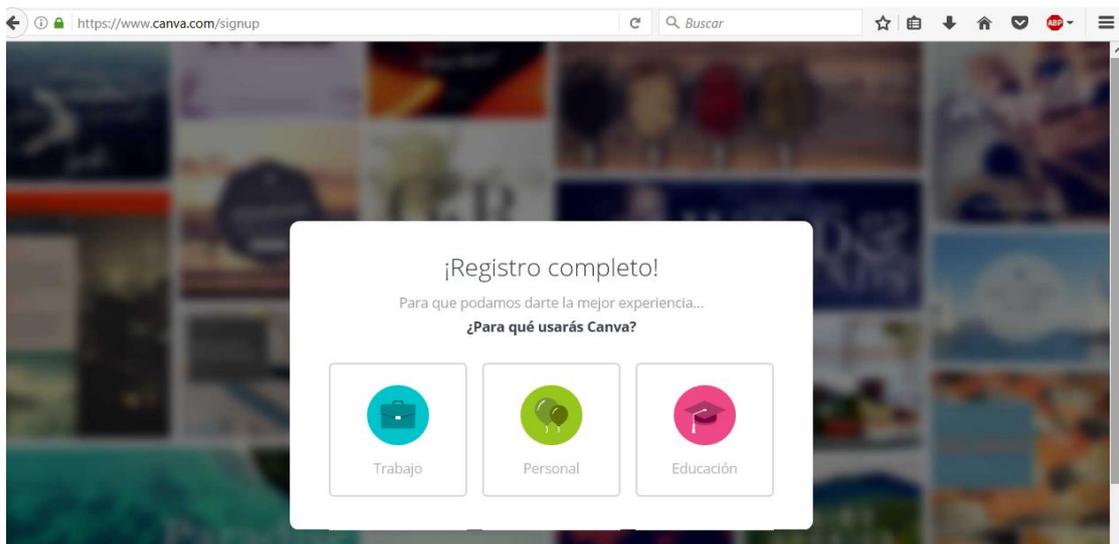
The screenshot shows the Grammarly user interface. On the left is a dark sidebar menu with the following items: 'My Grammarly', 'Profile', 'Apps' (with a notification badge), 'Premium', 'Log out Clara', and 'Support'. The main content area features a notification at the top: 'Add Grammarly extension to Firefox' with an 'Install now' button and 'Remind me later' and 'Dismiss' links. Below the notification is a search bar. Underneath, a 'Today' section displays a document card for a 'Demo document' with a snippet of text and a red '24' indicating the number of errors. To the left of the document card is a 'New' button with a document icon, and below it is an 'Upload' button with a document icon.

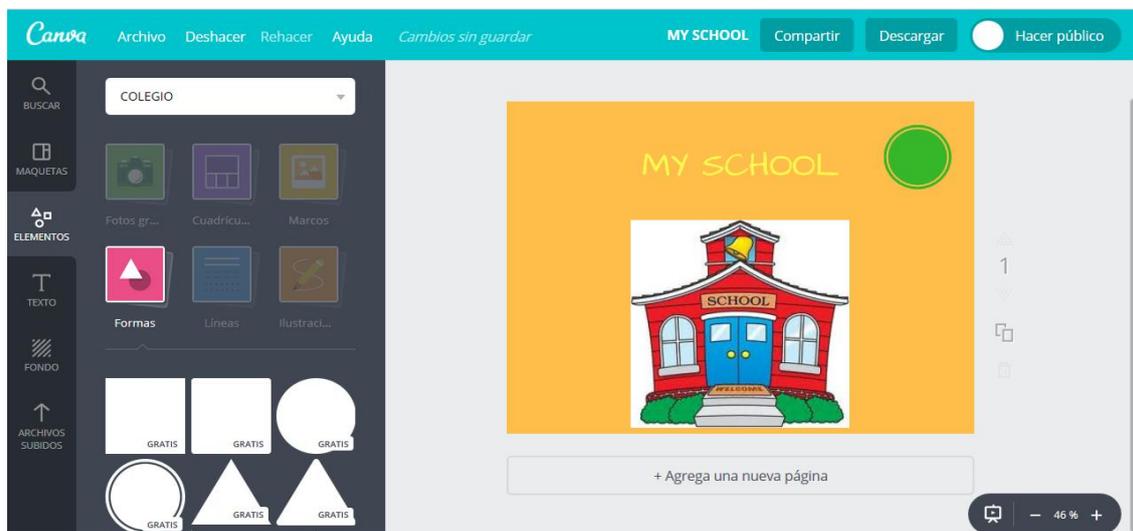
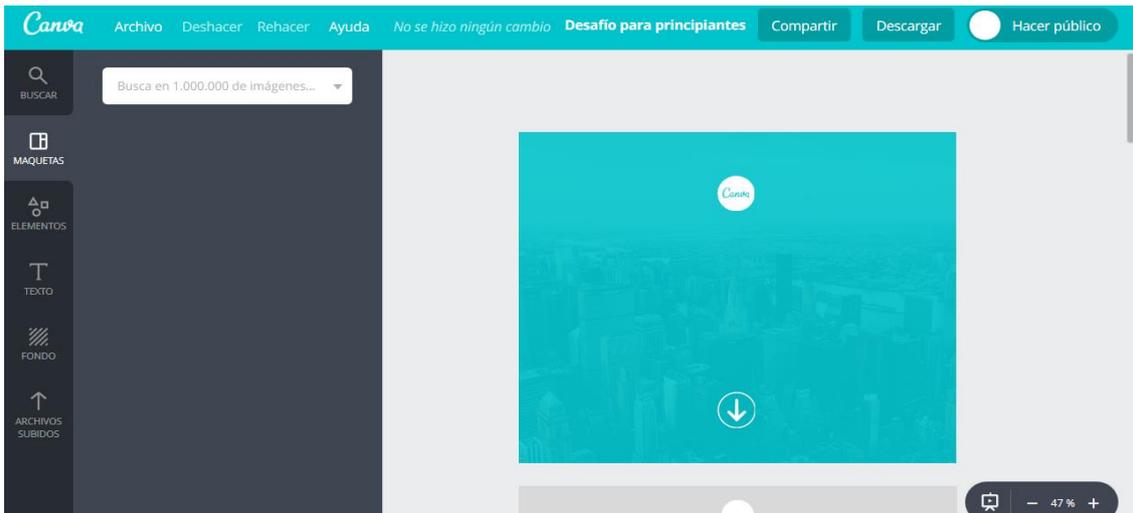


Email modificado de la página web: <http://www.speakconfidentenglish.com/common-email-mistakes/>

Anexo 16

Canva:





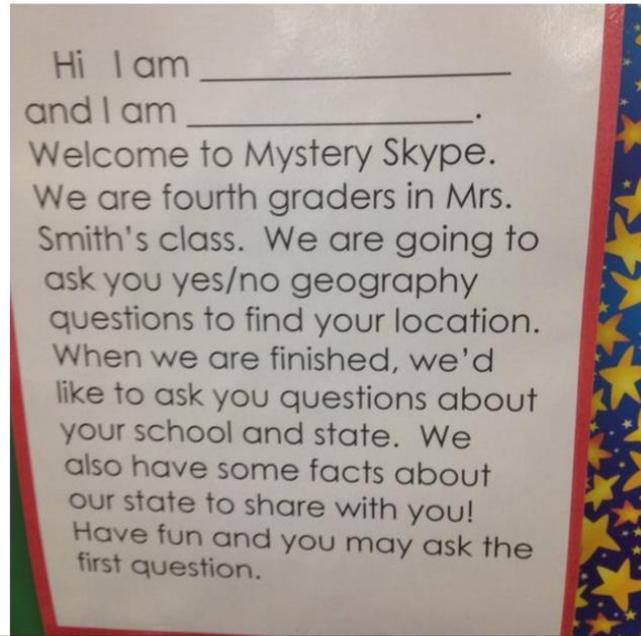
Anexo 17



Interfaz de página de acceso a Mystery Skype

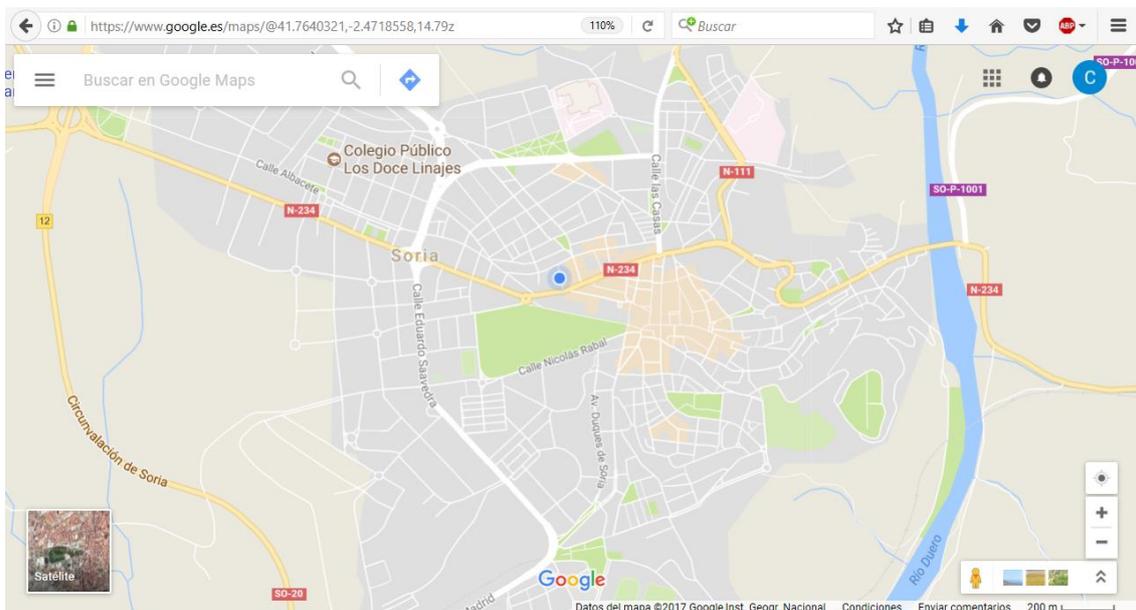
Anexo 18

Introducción o presentación para los otros alumnos de Mystery Skype y el permiso para realizar el Mystery Skype.



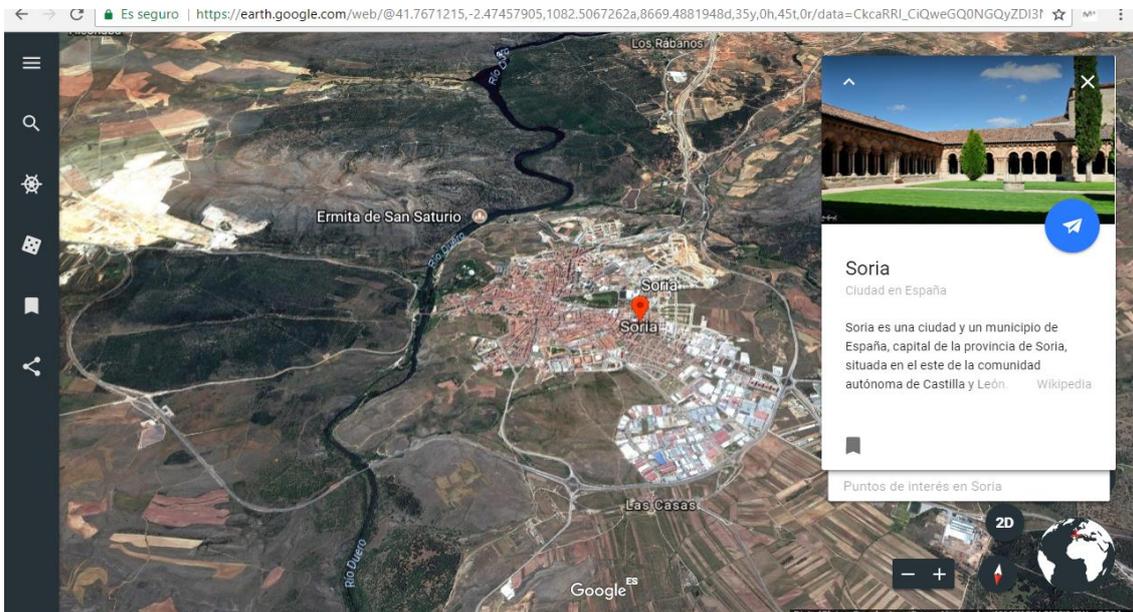
Anexo 19

Interfaz de página de acceso a Google Maps.



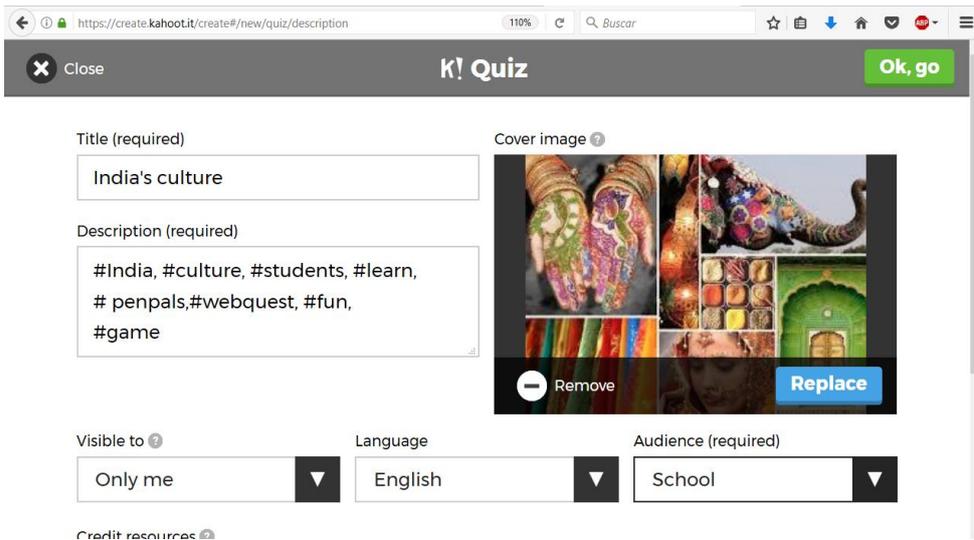
Anexo 20

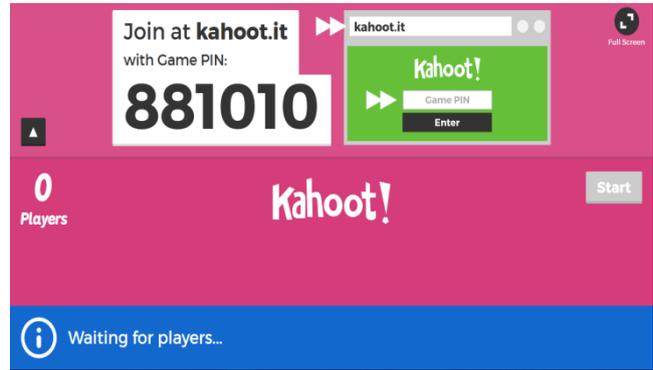
Interfaz de página de acceso a Google Earth.



Anexo 21

Kahoot





Description

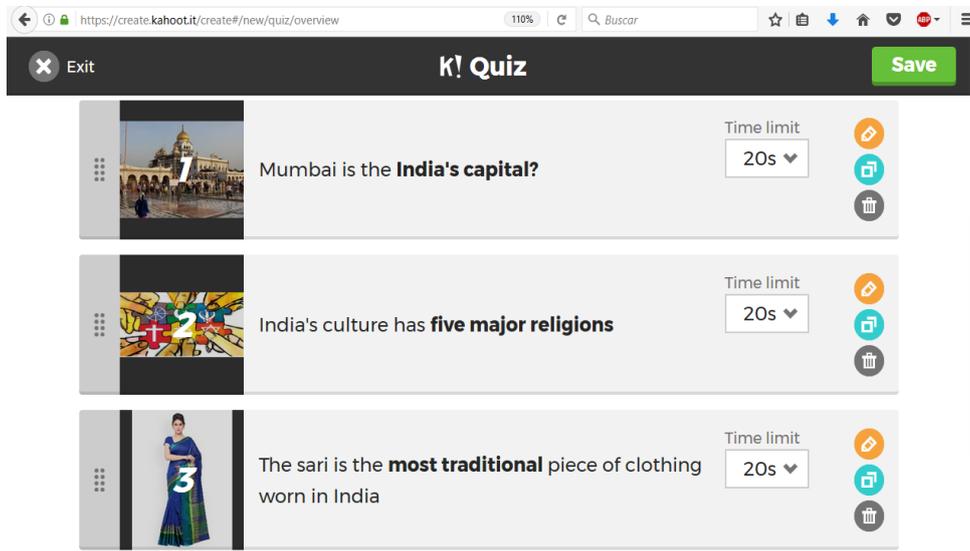


India's culture

#India, #culture, #students, #learn, # penpals,#webquest, #fun, #game

Only me

Game Creator



Mumbai is the India's capital?



15



Skip

0
Answers

▲ TRUE

◆ FALSE