



Facultad de Educación y Trabajo Social.

Departamento de Inglés.

Trabajo Fin de Grado

**“CeleBritish!”, una propuesta para acercar la cultura británica al
alumnado de primaria**

Presentado por:

Javier Cuevas del Val.

Para optar al Grado de Maestro de Educación Primaria por la Universidad
de Valladolid

Dirigido por

D^a María Sanz Casares

Valladolid, curso 2022/2023.

“CeleBritish”, una propuesta para acercar la cultura británica al alumnado de primaria

AGRADECIMIENTOS

A mi familia, Salud, Ángel y Juan por haber estado apoyándome desde el primer momento que tomé la decisión de convertirme en maestro y haberme ayudado cuando lo he necesitado.

A Cristian Cubero y a Sara Castrillo, que me han ayudado a superar múltiples dificultades y ha estado ahí siempre que lo he necesitado.

A mis tutores de prácticas, tanto Juan Lupiáñez como David García, por haberme acogido en su aula, por haberme mostrado la realidad a la que nos enfrentamos cada día con los alumnos y alumnas; y por haberme enseñado sobre la profesión como ningún otro.

En especial, a mi tutora María Sanz Casares por haberme guiado y ayudado en la elaboración de este trabajo, que concluye mi formación inicial como maestro.

A mis amigos, tanto en Valladolid como en mi pueblo Mecerreyes (Burgos), que me han ayudado a disfrutar fuera de la institución y a mejorar como persona.

Y a mis compañeros y amigos del grado, por haber hecho que mi paso por la institución universitaria haya sido amena, divertida e inolvidable.

“CeleBritish”, una propuesta para acercar la cultura británica al alumnado de primaria

RESUMEN

El presente trabajo tiene como propósito principal crear una propuesta de proyecto de fin de trimestre en la que se introduzca al alumnado de primaria, más concretamente una clase de sexto de primaria de 20 alumnos y alumnas de un colegio bilingüe, la cultura anglosajona a través de seis personajes de gran relevancia e influencia de la misma.

El proyecto se nutre de múltiples técnicas y metodologías, pero la principal herramienta es el *roleplaying*, mediante el cual se introduce tanto los contenidos a tratar, los personajes y la tarea a realizar en cada asignatura. A partir de aquí, el alumnado trabaja de manera autónoma y libre sobre las pautas que los maestros y maestras ofrecen.

Uno de los puntos clave de esta propuesta de proyecto es la transversalidad del mismo. Todo proyecto cuenta con una interrelación más que evidente, sea del tema que sea. En este caso, aunque los personajes no estén directamente relacionados entre ellos, pues son disciplinas muy distintas entre ellas, les une el contexto común de ser británicos.

Los principales objetivos de la propuesta son dos: mejorar el nivel del idioma y aumentar la competencia digital del alumnado. Además, también se pretende mejorar la autonomía, la creatividad y la capacidad de colaborar y cooperar de cada estudiante.

5 PALABRAS CLAVE

Roleplaying, Aprendizaje basado en proyectos, cultura británica en primaria, United Kingdom y transversalidad

ABSTRACT

The main aim of this document is to create a proposal for an end-of-term project in which primary school students, more specifically a sixth-grade class of 20 students in a bilingual school, are introduced to Anglo-Saxon culture through six characters of great relevance and influence.

The project draws on multiple techniques and methodologies, but the main tool is role-playing, through which both the content to be covered, the characters and the task to be carried out in each subject are introduced. From this point onwards, the students work autonomously and freely on the guidelines offered by the teachers.

One of the key points of this project proposal is its transversality. Every project has a more than obvious interrelation, whatever the subject is. In this case, although the characters are not directly related to each other, as they are very different disciplines, they are united by the common context of being British.

The main objectives of the proposal are two: to improve the level of the language and to increase the digital competence of the students. In addition, it also aims to improve each student's autonomy, creativity, and ability to collaborate and cooperate.

KEY WORDS

Roleplaying, Project-Based Learning, British culture in primary education, United kingdom, and transversality.

“CeleBritish”, una propuesta para acercar la cultura británica al alumnado de primaria

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS	3
RESUMEN	5
5 PALABRAS CLAVE	5
ABSTRACT	5
KEY WORDS	6
ÍNDICE	8
INTRODUCCIÓN	10
JUSTIFICACIÓN	13
DISEÑO	17
CONTEXTO	25
CONCLUSIONES E INDICACIONES	27
REFLEXIÓN PERSONAL	30
ANEXOS	33
BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS	37

“CeleBritish”, una propuesta para acercar la cultura británica al alumnado de primaria

INTRODUCCIÓN

La lengua extranjera inglés se enseña a nuestros jóvenes desde edades muy tempranas, pero en muchos casos está desligada del contexto cultural inglés y enfocada únicamente a la gramática y al vocabulario. Únicamente se trabaja de manera puntual alguna festividad como Halloween (una festividad americana, no británica).

Sin embargo, la relación entre lengua y cultura supone un impulso extra en el aprendizaje para todos el alumnado. Al igual que se trabaja el contexto cultural español de distintas maneras en el área de lengua castellana a través de los autores (usando su vida y su contexto para introducir sus obras), este trabajo pretende usar un proceso de enseñanza/aprendizaje de una lengua extranjera similar, mencionando o incluyendo lo que ellos ven en su día a día: personajes famosos, eventos, etc. Al incluir una cultura distinta a la española a través de personajes importantes, se puede crear así una perspectiva más holista de la variedad de culturas en el mundo, potenciando también un nacimiento de la curiosidad o el interés por la cultura británica en este caso.

El trabajo por proyectos supone un reto que no todos los centros educativos españoles están dispuestos a afrontar, pero que sin duda puede ser beneficioso para los alumnos y alumnas españoles. Así pues, aquellos colegios públicos, privados o concertados que apuestan por la enseñanza mediante proyectos reciben un reconocimiento que les hace destacar por encima de otros. En los proyectos, se trabaja un mismo tema desde las distintas áreas del currículo, por lo que hay muchos elementos transversales y compartidos.

El título de esta propuesta de proyecto se titula “*CeleBritish*”. Es un juego de palabras que combina British celebrities en una sola palabra. En cada asignatura se harán actividades relacionadas con distintos personajes históricos, populares e icónicos de la cultura inglesa. Al final de la introducción de cada personaje, se le pedirá al alumnado que realice un trabajo final que será expuesto frente a sus compañeros.

Se recomienda realizar el proyecto al final del primer trimestre ya que permite al equipo docente adaptar las programaciones mejor que en otros momentos del curso. La decoración del aula, pasillos y zonas comunes del colegio, asimismo, será clave para que los propios estudiantes estén inmersos en la experiencia y puedan dar un mayor

“CeleBritish”, una propuesta para acercar la cultura británica al alumnado de primaria

rendimiento a la hora de realizar las actividades expuestas en el trabajo, ya que su motivación es muy elevada.

Se ha mencionado previamente que el proyecto está pensado para un sexto curso de un colegio bilingüe, ya que son los que tienen un mejor dominio de la lengua extranjera y pueden tanto comprender como producir textos y presentaciones. No obstante, puede ser adaptado tanto al resto de cursos para que sea un proyecto global del centro, como a cualquier centro, modificando las actividades, personajes, momentos de uso de la lengua extranjera, etc.

El espacio común y las aulas serían decoradas durante esta semana con elementos como banderas de Reino Unido, Inglaterra, Escocia, Gales, Irlanda...; mapas y fotografías de los personajes a trabajar.

Los distintos personajes que serán trabajados en cada asignatura serán:

- *Florence Nightingale*: Natural Science. “Considerada como la primera enfermera moderna, Florence Nightingale hace una visita al colegio para que los estudiantes puedan ponerse en la piel de un verdadero enfermero o enfermera”.
- *Ada Lovelace*: Matemáticas. “Conocida por crear el primer algoritmo que puede ser leído por una máquina, Ada Lovelace ha preparado un pequeño concurso de programación en el cual los estudiantes podrán mostrar su dominio y creatividad usando la aplicación online Scratch!”
- *J. K. Rowling: Harry Potter*: Lengua Castellana y Lengua extranjera Inglés. “La autora británica más popular del Reino Unido y de las más conocidas del mundo nos invita a participar en su universo mágico de Harry Potter, permitiendo al alumnado convertirse en profesores de magia”.
- *Freddie Mercury y la banda Queen*: Música. “viajamos en el tiempo al concierto live aid, en 1985, donde la icónica banda británica Queen dio el que para muchos fue el mejor concierto de rock de la historia. Los alumnos y alumnas serán los encargados de organizar el repertorio del concierto y la coreografía de cada canción, para asegurarse de que todo sale bien”.
- *David Beckham*: Educación física y arts. “Uno de los mejores futbolistas ingleses y considerada toda una leyenda del fútbol ha venido de visita al colegio para ver el potencial de nuestros alumnos y alumnas y ficharlos para su club actual, el Inter de Miami. El alumnado tendrá que preparar las equipaciones de los cuatro clubes

“CeleBritish”, una propuesta para acercar la cultura británica al alumnado de primaria

donde el futbolista brilló (Manchester United, Real Madrid, Paris Saint-Germain y Los Ángeles Galaxy) y prepararse para jugar un partido con la ayuda de los profesores”.

- *Isabel II*: Social Science. “¡La reina de Inglaterra está viva! Pero con todo lo ocurrido tras su muerte, muchos países se han separado de la Commonwealth. El trabajo de los estudiantes será representar a cuatro países (Canadá, Australia, la India y Jamaica) que quieren volver a la comunidad de países miembros del Reino Unido. Pero no será una tarea fácil, ya que deben convencer a la mismísima Reina”.

Con esta introducción de cada personaje, se resume de manera general el trabajo que deben realizar los niños y niñas en cada asignatura.

Además, la elección de los personajes no ha sido al azar. De forma indirecta, se pretende mostrar una paridad de género que permita crear en el alumnado una consciencia sobre la igualdad de género.

JUSTIFICACIÓN

Antes de comenzar con el trabajo, cabe destacar que se usa un lenguaje inclusivo en la medida de lo posible. No obstante, si en alguna ocasión se utiliza el masculino siempre será una forma de referirse a ambos géneros.

Tal y como se ha mencionado, la enseñanza por proyectos es un reto que pocas escuelas se atreven a afrontar ya sea por falta de tiempo, personal o incluso de ganas. Pero ¿Por qué es tan importante el trabajo por proyectos? ¿Qué ventajas ofrece frente a otras formas de trabajo?

El primer cambio significativo que supone la implantación del proyecto y la forma de trabajo del mismo respecto al ritmo ordinario del aula es el cambio de roles entre profesor y alumnado. Si bien es cierto que cada vez más colegios apuestan por metodologías con esta máxima, es inherente a la educación que el maestro o maestra tenga el rol activo de la clase (el profesor manda y el alumnado hace).

En el Aprendizaje Basado por Proyectos (o ABP) esto cambia. El docente presenta la información y la tarea; y son los estudiantes quienes, desde esas explicaciones, deben gestionar sus habilidades, tiempo e ideas. García-Varcácel Muñoz-Repiso y Basilotta Gómez-Pablos (2017, p. 114) afirman que «Este método promueve el aprendizaje individual y autónomo dentro de un plan de trabajo definido por objetivos y procedimientos». Por su parte, Vanessa Vega afirma que «los alumnos que aprenden en el marco de proyectos son más creativos, más autónomos, más capaces de trabajar en equipo y aumentan la motivación» (citado por Sanmartí y Márquez, 2017, p. 4).

No obstante, el Aprendizaje Basado en Proyectos también favorece el trabajo en cooperativo y colaborativo en el aula ya que el proyecto es trabajado siempre de manera grupal y colectiva. Los alumnos se responsabilizan también de su propio aprendizaje, descubriendo preferencias, gustos y estrategias (tanto propias como de sus compañeros y compañeras) en el proceso. Asimismo, con este método el alumnado puede participar en las decisiones relativas a los contenidos y a la evaluación de su aprendizaje (véase Thomas, 2000).

En resumen, el trabajo por proyectos permite al alumnado ponerse en una situación donde ellos y ellas son protagonistas de su aprendizaje, manipulando la información presentada,

“CeleBritish”, una propuesta para acercar la cultura británica al alumnado de primaria

buscando nueva información, aprendiendo a gestionarse tanto a nivel personal como grupal (en caso de que la tarea sea trabajada en grupos).

Otro de los puntos destacables en el ABP es la transversalidad del mismo. Un mismo tema es trabajado en todas las asignaturas. En este caso se investigará sobre algunos de los personajes históricos de la cultura británica con el objetivo de acercarla y aumentar o despertar el interés del alumnado por la misma, creando así una motivación extra para mejorar su uso de la lengua extranjera Inglés, incrementando vocabulario, mejorando la fluidez y claridad articulatoria; y aprendiendo a gestionar los nervios al hablar en inglés en público.

A todos estos aprendizajes citados, Vanessa Vega añade otros de igual importancia para el desarrollo educativo y de la personalidad del estudiante, afirmando que «los alumnos que aprenden en el marco de proyectos son más creativos, más autónomos, más capaces de trabajar en equipo y aumentan la motivación» (citado por Sanmartí y Márquez, 2017, p. 4).

Por lo tanto, queda demostrado que el ABP es una herramienta poderosa y eficaz para despertar la curiosidad y motivación del alumnado a la hora de trabajar sobre un tema.

Sin embargo, el Aprendizaje Basado en Proyectos no es algo independiente, pues puede nutrirse de múltiples de metodologías, técnicas, instrumentos... que lo completan y hacen que sea tan importante y útil. Un proyecto demasiado simple no despierta nada y uno demasiado complejo o formal hace que los alumnos y alumnas se frustren o pierdan el interés demasiado rápido en él. Es por eso, que este proyecto intenta ser un punto intermedio: que suponga un ligero desafío, pues el alumnado necesita buscar información, manejar programas informáticos para crear presentaciones como PowerPoint, Genially o Prezi entre otros, pero que a la vez suponga una catarsis del ritmo ordinario del estudio.

En el caso de la presente propuesta, la técnica en la que se apoya fundamentalmente este proyecto es el **Roleplaying**. Es evidente que prácticamente todo el mundo conoce esta técnica, la ha experimentado sin ni siquiera saberlo o por lo menos ha oído hablar de ella.

Según Ladousse (1987) cuando los alumnos asumen un “rol”, interpretan un rol o papel (propio o ajeno) en una situación concreta. “Play” significa que ese rol o papel se asume en un entorno seguro en el que los alumnos son lo más inventivos y juguetones posible.

“CeleBritish”, una propuesta para acercar la cultura británica al alumnado de primaria

En otras palabras, el *role playing* permite al alumnado ponerse en la piel de distintos personajes famosos o importantes, como un gran empresario o empresaria, un embajador o embajadora... de manera divertida y amena, sin miedo al error.

Una vez el término ya es más familiar, ¿por qué es tan importante? Como comenta Morales & Villa (2019), es un hecho que esta técnica aumenta la motivación del estudiante por su aprendizaje y disminuye el desinterés y la apatía que se podría generar en una clase convencional. Además, y siguiendo a Mora & Camacho (2019), el contexto lúdico ofrece un aprendizaje significativo y favorece el trabajo en equipo, crucial en esta propuesta de proyecto pues todos los personajes se trabajan siempre en equipos.

Por otra parte, González et al. (2014) y Bonilla-Sánchez et al. (2019) sostienen que esta técnica viabiliza transitar entre los roles de hablante y oyente, el manejo de los turnos de palabra, la cohesión y coherencia en la interacción, y una mayor conciencia del metalenguaje, es decir mayor autorregulación.

Es decir, el roleplaying es una técnica que se combina a la perfección con el ABP, además de esto, también favorece el desarrollo de la competencia plurilingüe y en comunicación lingüística en el alumnado.

En el diseño del proyecto se especifica qué bloques de contenidos se trabajan en cada asignatura y en cada trabajo. No obstante, hay varios elementos transversales que son trabajados en todo momento, además de los ya mencionados.

Según el Real Decreto 126/2014, existen 7 competencias que se trabajan en la Educación Primaria. Sin embargo, de todas ellas, el proyecto se nutrirá fundamentalmente de dos:

- Competencia en Comunicación Lingüística.
- Competencia Digital.

En cuanto a la comunicación lingüística, los alumnos y las alumnas deberán comunicarse y exponer sus trabajos oralmente, por lo que deben de ser capaces de controlar los nervios que puedan surgir.

El uso de la competencia digital está más que claro. El alumnado deberá utilizar herramientas informáticas para buscar la información y crear las respectivas presentaciones.

“CeleBritish”, una propuesta para acercar la cultura británica al alumnado de primaria

Cabe mencionar que para este proyecto se ha usado tanto el Real Decreto 126/2014 como el Decreto 26/2016 de Castilla y León que, pese a ya estar desfasado, aún está en uso en los cursos pares. Por lo que todos los contenidos son sacados de dicho documento.

DISEÑO

El diseño del proyecto es simple. Tendrá lugar la última semana del primer trimestre en un aula de sexto de primaria con unos 20 alumnos y alumnas. Opcionalmente, se puede expandir a más cursos e incluso a todo el colegio, cambiando los personajes trabajados o el trabajo final. Además, se pueden tomar más días en función del tiempo que se necesite. En el caso que ha sido diseñado, se realiza desde el viernes anterior a la última semana del primer trimestre hasta el viernes de dicha semana (coincidiendo con el último día del trimestre).

El **viernes** de la semana anterior y el **lunes** se presentarán tanto los distintos personajes en cada asignatura como la tarea final que tienen que realizar en cada una de las actividades. El viernes se les colocará en grupos, ya que todas las actividades han sido pensadas para que sean trabajadas de esta forma. El **martes** y el **miércoles** se usarán para terminar aquellas tareas que no haya dado tiempo a terminar y finalmente, el **jueves** y el **viernes** se usarán para presentar a los compañeros los resultados de las tareas.

Esta organización del tiempo es meramente orientativa, pues los centros y docentes pueden elegir cuando empezar dependiendo de cuán avanzados vayan en la materia.

Todas las sesiones de trabajo funcionan igual. Primero verán un vídeo en el aula sobre el personaje en cuestión, para introducirlo a la clase. Después se explicará la tarea que va a ser realizada. El resto del tiempo será trabajo grupal hasta que llegue el día de la exposición en frente de sus compañeros.

A continuación, comienza el diseño de las actividades de cada área.

Natural Science – Florence Nightingale’s hospital

Primero, los niños y niñas visualizarán un video explicativo de quién fue Florence Nightingale (anexo I). Después de eso, se les preguntará que han entendido del mismo.

A continuación, les informamos de que van a convertirse en enfermeros y se les pasará una flashcard de una persona sufriendo una enfermedad distinta (Anexo II). El trabajo requerido será una presentación (PowerPoint, Genially, Prezi...) en el que hagan un diagnóstico imaginario de:

- Causes (Causas).
- Consequences (Consecuencias).

“CeleBritish”, una propuesta para acercar la cultura británica al alumnado de primaria

- Treatment or solution (Tratamiento o solución).
- Habits to avoid the issue (hábitos para evitar la enfermedad).

Las diferentes flashcards que se encuentran en el Anexo II corresponden a enfermedades: cardiovasculares, respiratorias, intestinales, del aparato locomotor y dolor de cabeza.

El último día del proyecto deberán exponer en grupo. Para que puedan ponerse en la piel de un verdadero enfermero o enfermera, deberán elaborar una bata con bolsas de basura blancas y una cruz roja de cartón que el docente tendrá que compartir con el alumnado. Para hacer la bata, simplemente hay que hacer tres agujeros: uno en el medio de la base de la bolsa y otros dos a cada esquina. La cruz roja se pegará detrás. Los alumnos se la pondrán el día de la exposición.

Esta parte del proyecto está íntimamente relacionada con el **Bloque 2: El Ser Humano** de contenidos del área de Ciencias Naturales (Natural Science en este caso) del currículo de Castilla y León (Decreto 26/2016), ya que trabajan en torno a su estructura, funcionamiento, funciones vitales, cuidados necesarios, hábitos saludables y la imagen y conocimiento de uno mismo y su relación con los demás.

Matemáticas – Ada Lovelace’s programming competition!

Siguiendo con la organización que se va a usar siempre en todas las asignaturas del proyecto, comenzará con la proyección en el aula de un vídeo (Anexo III) sobre Ada Lovelace y su labor como la primera programadora.

Tras esto, se les presentará el cartel del concurso “Ada Lovelace’s programming competition”, y se les explicará que deben usar la aplicación scratch para crear su propio programa. Existen múltiples programas que se pueden hacer con esta aplicación, pero los más atractivos son los juegos. En el Anexo XI está el ejemplo que se usará para presentar el tipo de programa que hay que hacer y que deberán exponer en el “concurso”.

Además, el anexo XII son varios tutoriales a mayores de los que incluye la aplicación con juegos que el docente compartirá para que aquellos que no saben por dónde empezar puedan tener alguna guía.

En esta parte del proyecto no se trabaja específicamente ningún contenido del currículo de matemáticas, ya que al ser programación libre, el alumnado puede hacer juegos o

“CeleBritish”, una propuesta para acercar la cultura británica al alumnado de primaria

programas donde no se trabajen los contenidos como tal. Sin embargo, en la explicación se pueden introducir elementos del **bloque 4: geometría**, ya que todo lo que usamos son figuras planas. Si bien es cierto que no se calculan perímetros ni áreas, se pueden reconocer simetrías en las figuras, que también forma parte del bloque.

Además, esta parte del proyecto está pensada para alumnos con conocimientos en Scratch, aunque no todos los centros pueden ofrecer formación en dicho programa ni todos los niños ni las niñas son capaces de dominarlo. No obstante, se ofrecen muchas ayudas con tutoriales, además de la que ofrece el profesor que sí está formado.

Educación musical – Queen’s Live Aid concert!

Los estudiantes verán un video de la banda y escucharán un fragmento de la canción Bohemian Rhapsody (anexo IV). Después, deberán elaborar una presentación que contenga un repertorio de 5 a 7 fragmentos de las canciones que más les gusten de la banda Queen. El docente deberá previamente compartir con ellos una carpeta con los fragmentos de diversas canciones. A continuación se presentan algunas ideas:

- Bohemian Rhapsody.
- Don’t Stop Me Now.
- The Show Must Go On.
- We Will Rock You.
- Somebody To Love.
- Another One Bites The Dust.
- I Want To Break Free.
- We Are The Champions.

No obstante, no solo bastará con escribir el título y poner el fragmento que hayan escogido. Deberán pensar una coreografía que acompañe a cada fragmento e interpretarla delante de sus compañeros.

Esta presentación trabaja principalmente el **bloque 1** del área de Educación musical: **Escucha**; y el **bloque 3: La música, el movimiento y la danza** (Decreto 26/2016). En concreto se relaciona con los contenidos “*Interés por el descubrimiento de obras musicales de distintas épocas y culturas*” (Bloque 1) y “*Coreografías inventadas para*

“CeleBritish”, una propuesta para acercar la cultura británica al alumnado de primaria

canciones y piezas musicales de diferentes estilos, basándose en la estructura musical de la obra” (Bloque 3)

Lengua y lengua extranjera Inglés: Hogwarts Magic Teachers!

Esta asignatura será compartida entre las asignaturas de Lengua y Lengua extranjera Inglés. Al ser una asignatura compartida, tendrán el doble de tiempo para hacer una tarea un poco más exigente. Primero verán un vídeo sobre la autora y su obra más popular: Harry Potter, así como un vídeo explicando las asignaturas de Hogwarts (saltándose la de history of magic) para aquellos que no hayan leído los libros o visto las películas (anexo V).

Tras la visualización de los vídeos, se presentará el trabajo. Nos trasladamos a Hogwarts. Somos nuevos profesores de magia y hechicería, y deberemos enseñar nuestras asignaturas a los nuevos alumnos de la escuela de magos. Antes de comenzar, se usará una aplicación online (anexo VI) para sortear las casas de los diferentes grupos (es una ruleta en la que hay que escribir primero los nombres de cada casa: Gryffindor, Slytherin, Ravenclaw y Hufflepuff) y se repartirá a cada uno una varita mágica. Si el patio cuenta con una zona con muchos árboles, también pueden los propios alumnos y alumnas recoger palos en el recreo y usarlos a modo de varita propia. Los alumnos deberán elaborar una presentación con dos partes fundamentales: Charms class y Potions class. Asimismo, deberán incluir tres hechizos y tres pociones.

En la parte de Charms class, los alumnos y alumnas deberán idear hechizos, así como los gestos que deberán hacer y la palabra o palabras que tendrán que decir para realizarlos correctamente.

En la segunda clase (Potions class) deberán explicar que es lo que hace esa poción y que elementos necesitan para elaborarla (como mínimo necesitarán 3).

La presentación será elaborada en inglés.

Los bloques del currículo tratados son: El **bloque 5** de lengua castellana y literatura: **Educación literaria**; y el **bloque 2** de primera lengua extranjera Inglés: **Producción de textos orales: expresión e interacción** (Decreto 26/2016).

Educación Física y artística: David Beckham

Al igual que el apartado anterior, estas dos asignaturas se combinan, teniendo así el doble de horas, ya que la tarea final es más densa que el resto.

Tras la visualización del vídeo sobre David Beckham y un fragmento de sus mejores goles (Anexo VII), se elaborarán equipos. Al tratarse de una supuesta clase de 20 alumnos y alumnas, existen varias opciones a la hora de llevar a cabo la tarea: 2 equipos de 10 y que el partido final lo jueguen con cambios o 4 equipos de 5, sin cambios en el partido final. La elección está en manos del docente, aunque es preferible la segunda opción.

Por supuesto, los equipos deberán ser mixtos y los niños y niñas deberán colaborar para conseguir la victoria. De esta manera, se puede crear un interés por el deporte así como evitar el prejuicio de que el fútbol es cosa de chicos y apostar por el fútbol femenino también.

Este apartado del proyecto se divide en tres fases:

La **primera fase** está relacionada con la asignatura de Educación Artística. El o la docente tendrá a su disposición 20 camisetas que habrá comprado previamente.: 5 de color azul (Paris Saint-Germain), 5 rojas (Manchester United), 5 blancas (Real Madrid) y 5 negras (Los Ángeles Galaxy). Es decir, cada grupo o “equipo” tendrán camisetas del mismo color, y distintas a las del resto de “equipos”. Los alumnos y las alumnas deberán usar pinturas acrílicas (específicas para pintar ropa) para poder hacer el dorsal, el nombre de Beckham y el escudo de cada equipo. Normalmente se necesitarían 2 sesiones para terminar la camiseta.

Además, tendrán que elaborar unas medallas de campeones con cartulina e hilo con el nombre detrás. En el anexo XIII hay un modelo de medalla para tener en cuenta. Si no diese tiempo a terminarlas, o bien el docente las terminaría en su casa o en algún momento que tuviese libre, o se mandaría como tarea en casa, que pueden realizar con sus familias, para que todos tengan una medalla al final.

La **segunda fase** consiste en la práctica del fútbol. Como es lógico, habrá alumnos y alumnas más o menos habilidosos con el balón. Con este pequeño entrenamiento, se pretende que adquieran las habilidades mínimas para poder jugar un partido de fútbol.

“CeleBritish”, una propuesta para acercar la cultura británica al alumnado de primaria

Finalmente, la última fase, que coincide con la última sesión será una pequeña liga interna. Si disponemos de 2 equipos únicamente, jugarán toda la hora haciendo cambios (será el docente el que los hará, quien al mismo tiempo actuará como árbitro). En cambio, si se dispone de 4 equipos, se irán jugando partidos cortos de 10 minutos y se irán turnando (si el patio cuenta con varias pistas, se podrán jugar partidos de manera simultánea). Se haría un emparejamiento de tal forma que cada equipo juegue contra el resto. El equipo ganador, en un recreo jugará contra un equipo formado por profesores, aunque no es necesario que sea jugado en la semana del proyecto, ya que puede no dar tiempo.

Al final de la última sesión, el profesor de educación física repartirá las medallas a todos los alumnos y las alumnas y pondrá la canción *We Are The Champions*, trabajada en Educación Musical ya que es muy motivacional y permite a todos sentirse ganadores independientemente del resultado y reforzar una idea positiva de disfrute hacia el deporte, dejando a un lado el aspecto competitivo.

En cuanto a los contenidos relacionados con respecto al Decreto 26/2016, el principal bloque de contenidos de esta parte del proyecto es el **bloque 4: Juegos y actividades deportivas**. Más concretamente con el contenido *Juego y deporte como fenómenos sociales y culturales. Conocimiento del significado y alcance de acontecimientos y eventos deportivos*, pues se relaciona con el contexto de la cultura inglesa.

Se ha elegido este deporte ya que es fácil. Otros como el tenis, voleibol... requieren de equipamiento que el colegio puede no contar con él y de técnica (coger la raqueta, poner las manos para dar al balón...)

Social Science – Elizabeth II’s kingdom.

Este apartado es quizá uno de los más cercanos al alumnado pues la muerte de la reina de Inglaterra ha sido un hecho muy reciente y sonado. El resto de personajes no dejan de ser personajes antiguos o que no están activos en la actualidad, como es el caso de David Beckham. Además, es el más relacionado con el eje principal del proyecto, pues el objetivo final de esta asignatura con respecto al proyecto es buscar y exponer información sobre los países que forman el imperio británico.

“CeleBritish”, una propuesta para acercar la cultura británica al alumnado de primaria

En el anexo VIII está el vídeo sobre la vida de la reina. Después de verlo, el docente explicará que, el antiguo imperio británico, que ahora se conoce como la Commonwealth, no solo abarca lo que conocemos como el Reino Unido (Inglaterra e Irlanda) sino una gran cantidad de países, mostrando el mapa del anexo IX.

A continuación, se les explicará una historia en la que la reina aún sigue viva pero con amnesia. Debido a la noticia de su muerte, el Reino Unido se ha desestabilizado y muchos países se han separado pero quieren volver. En concreto:

- Canadá.
- Australia.
- La India.
- Jamaica.

Cada país se repartirá al azar a cada grupo y los alumnos y las alumnas deberán buscar razones por las cuales es beneficioso para el Reino Unido que el país que les ha tocado a cada grupo se una al mismo y deberán exponérselo a la mismísima reina para convencerla, la cuál será el docente disfrazado con una corona, un cetro y una capa, símbolos de la monarquía británica, para darles un extra de interés al *roleplaying*. Para ello, deberán elaborar una presentación con:

- La localización de cada país en el mapa y su bandera.
- Cuantos idiomas oficiales se hablan en ese país.
- Tradiciones típicas (mínimo 2 tradiciones).
- Comida típica (mínimo 3 platos).
- Trajes tradicionales.

En este apartado del proyecto se produce una singularidad similar a la de matemáticas con respecto al currículo.

Los apartados anteriores estaban íntimamente relacionados con el mismo. Sin embargo, si nos dirigimos al Decreto 26/2016, es imposible encontrar un contenido que se pueda relacionar con la Commonwealth ya que todos se suelen centrar en España y Europa. Por lo tanto, se pretende trabajar de la misma manera que si se trabajase **el Bloque 3: Vivir en sociedad**, solo que, en vez de aplicarlo a Europa y España, se aplicaría a la Commonwealth y a los distintos países que la forman.

“CeleBritish”, una propuesta para acercar la cultura británica al alumnado de primaria

CONTEXTO

En este apartado se analizará el alcance del proyecto, las oportunidades y las limitaciones que pueda encontrarse a la hora de aplicar el mismo.

En cuanto al alcance, se ha descrito un alcance casi mínimo, pues solo afecta al último curso de educación primaria. No obstante, y tal y como se ha mencionado con anterioridad, puede extenderse a otros cursos, adaptando tanto los personajes como las tareas requeridas, relacionándolas con lo que han estado trabajando durante el primer trimestre. Es muy común que los proyectos abarquen todos los niveles de la educación primaria e incluso los de infantil y aunque este solo trabaje con el alumnado de sexto, pretende ser un inicio para trabajar con el resto de cursos de la misma manera, solo que adaptando personajes y tareas finales.

Sin embargo, este proyecto tiene una limitación muy evidente: el idioma. Si bien la enseñanza de la cultura inglesa debe ir acompañada del uso de esta lengua, es evidente que todos los alumnos y las alumnas poseen un nivel distinto los unos de los otros. Aunque las tareas son sencillas y prácticamente cualquier alumno o alumna lo puede completar, pueden perderse en las explicaciones en inglés y bloquearse. Para evitar esta carencia, a la hora de organizar los grupos se deberán mezclar aquellos niños o niñas que posean un nivel mayor con aquellos con dificultades, para que puedan explicárselo.

Obviamente, nos encontraremos con variedad de casos de estudiantes que o no quieren atender en inglés aunque sean capaces o, directamente, no sean capaces de seguir las indicaciones; incluso habrá quienes esperen a que algún compañero del grupo les explique en español el trabajo a hacer. Para evitar esto, se podría hacer obligatorio el uso del inglés en clase y prohibir el español (evidentemente en aquellas áreas que son impartidas en inglés), aunque es ardua tarea la consecución de este objetivo.

Otra limitación más que evidente es que la mayoría de actividades finales requieren de una competencia digital bastante desarrollada, sobre todo en matemáticas con Ada Lovelace con el uso de Scratch. Es un punto importante a tener en cuenta a la hora de poner en práctica este proyecto. También es importante conocer el equipamiento digital y tecnológico del que dispone el colegio, ya que sin unos mínimos, no se podría ejecutar con éxito el proyecto.

“CeleBritish”, una propuesta para acercar la cultura británica al alumnado de primaria

Por último, como este proyecto ha sido pensado para un colegio bilingüe. Para muchos, podría parecer una limitación que solo se pueda aplicar a centros de estas características. Sin embargo, para aplicarlo a cualquier otro centro, únicamente se deberá hacer las tareas de las asignaturas en inglés en español y buscar vídeos en la lengua materna. Los proyectos se pueden aplicar a dos centros con características completamente distintas. Únicamente, hay que tener en cuenta el nivel, el material y adaptar las actividades a las aulas.

CONCLUSIONES E INDICACIONES

La propuesta de proyecto pretende ofrecer una alternativa a la enseñanza tradicional del inglés, centrándose en la cultura anglosajona más que en la corrección de errores del idioma. Para ello se ha usado a personalidades, tanto actuales como históricas de la cultura anglosajona, de distintos ámbitos relacionados con las áreas del currículo de Castilla y León, puesto que es el contexto en el que se encuentra la Universidad de Valladolid y no tiene sentido utilizar otros documentos. Obviamente, el proyecto se puede adaptar a cualquier región del país cogiendo los decretos pertinentes.

Las actividades no son complejas, pero si requieren de una cierta implicación por parte de los estudiantes para buscar información, usar sus conocimientos del idioma y crear las tareas finales. Esto supone una especie de catarsis del ritmo ordinario del aula, sin dejar de lado el desarrollo de los estudiantes. Es decir, es una pausa en la programación del docente, pero que permite incrementar la motivación del alumnado.

Sin embargo, aunque estén realizando un proyecto que además coincide con la última semana del primer trimestre y permite al alumnado disfrutar de un descanso del ritmo previo, los niños y las niñas deben ser conscientes de que no dejan de aprender y se deben esforzar igual que el resto del trimestre; y que además los proyectos son raros en educación secundaria y bachillerato, por lo que deben entender que no van a tener ese descanso muy a menudo a medida que avanzan. No obstante, es crucial que la educación esté acompañada del bienestar del alumno o de la alumna, y este tipo de propuestas son de gran ayuda.

La razón por la que se utilizó personalidades inglesas para mostrar la cultura inglesa es idéntica a la razón por la que muchas veces, en literatura, explican la vida del autor para introducir después sus obras. Al introducir a personajes ingleses, su vida y sus logros, se puede despertar un interés por más personajes parecidos, como cantantes en el caso de Queen, autores en el caso de J. K. Rowling, o deportistas en el caso de David Beckham. Ese interés, lentamente va conduciendo hacia un interés hacia los demás aspectos de la cultura inglesa, como festividades, costumbres, bailes, etc.

Objetivos del proyecto

Con el proyecto, se pretenden lograr dos objetivos fundamentalmente: Uno es la mejora del idioma extranjero, mejorando pronunciación, habla en público, incrementando el

“CeleBritish”, una propuesta para acercar la cultura británica al alumnado de primaria

vocabulario... y el otro es la mejora de la competencia digital de los estudiantes. En prácticamente todas las asignaturas deben comunicarse en inglés, aunque puede haber excepciones debido a las circunstancias de cada centro, y hacer un trabajo final que requiera de una presentación en dicho idioma.

Sin embargo, no solo se pretende conseguir estos dos objetivos, sino que existe un amplio espectro de habilidades, característica y cualidades que se pretenden trabajar.

Uno de los resultados que se esperan obtener es la mejora de la autonomía y del trabajo cooperativo y colaborativo del alumnado. En cursos altos como quinto y sexto están más acostumbrados al trabajo individual que al trabajo colectivo. Este proyecto tiene como objetivo ayudar al alumnado a mejorar sus habilidades para, repartir el trabajo, cooperar y colaborar con sus compañeros y gestionar turnos de palabra sin dejar las opiniones de nadie de lado. Es decir, habilidades que deberán usar en su vida adulta y profesional.

Al trabajar de esta manera, sin que los propios profesores intervengan, se obliga a los alumnos y a las alumnas a usar estas habilidades sin que ellos se den cuenta si quiera. No obstante, el docente no es un observador, sino que es un guía. Debe acompañar en todo momento a los estudiantes en la gestión del grupo, la elaboración de la tarea, sus dudas...

Es decir, el docente deja el papel protagonista al alumnado para que sean ellos mismos los que tomen consciencia y control de su propio proceso de aprendizaje, sin dejar de lado sus necesidades, dudas o conflictos que puedan surgir, entre otros aspectos.

La creatividad, asimismo, es un punto muy importante que se trabaja de manera indirecta en el proyecto. Al ser trabajo libre, sin un modelo sobre qué es lo que hay que hacer, se permite que la creatividad individual surja, fluya y se mezcle con la de sus compañeros. Un buen ejemplo es el del área de Natural Science, donde tienen que dar un diagnóstico sin una formación médica. Muy probablemente, darán diagnósticos erróneos, imposibles o fantásticos, pero es precisamente eso lo que se busca. No que den las razones reales de por qué le ha pasado eso sino que busquen ellos una razón divertida y original. Es ahí, donde la creatividad entra en juego.

Al ser una propuesta y no poder haber sido puesta en práctica, es imposible analizar los resultados obtenidos. No obstante, pese a ser esencialmente teórico, los objetivos, habilidades, cualidades, apartados del currículo... todos esos aspectos están muy presentes ya que no dejan de ser la finalidad por la cual se implementaría el proyecto. Al

“CeleBritish”, una propuesta para acercar la cultura británica al alumnado de primaria

tratar con seres humanos, muchas veces la planificación no puede ser realizada tal y como se concibió en un origen, surgiendo modificaciones, imprevistos, adaptaciones... Por lo tanto, es posible que no todo lo que se pretende trabajar con el proyecto pueda ser realizado tal y como se planteó. Asimismo, es trabajo del docente el manejar el aula y adaptar las actividades para el logro de los objetivos

Además, existe otro objetivo que se consideraría como un “logro” del proyecto; y es el despertar de un interés por más elementos de la cultura inglesa que no han sido tratados con tanta profundidad. Primero sería el aumento del interés por otros personajes destacados británicos, relacionados o no con los del proyecto. Tras ello, comenzaría un lento interés por otros elementos culturales como podrían ser las tradiciones populares como el “pancake day” o el “cheese rolling”, la gastronomía, la danza, la literatura...

REFLEXIÓN PERSONAL

Idear un proyecto de tal magnitud es una tarea muy complicada. Hay que pensar bien cada actividad, qué se va a trabajar con cada actividad, como se pueden unir... Es algo que debe recaer no solo en el personal docente, sino prácticamente en toda la comunidad educativa.

Este proyecto ha sido ideado para centros bilingües, pero siempre se han tenido en cuenta por los que yo he pasado, tanto en mi etapa como estudiante como en mi etapa como profesor en prácticas. Las actividades que se han elaborado han sido teniendo en cuenta las características del alumnado de los centros, pero hay realidades que pueden llegar a ser muy distintas a las que yo conozco. Es por ello por lo que es necesario conocer las posibilidades que cada centro puede ofrecer, la situación familiar de cada alumno y alumna, las capacidades del personal y muchos otros factores.

Uno de los puntos clave que hay que conocer es el uso de la tecnología. No todos los centros pueden ofrecer una educación equilibrada entre el uso de material tradicional y material informático. Muchos no tienen los recursos y otros saturan con el uso de ordenadores. No obstante, cada vez más centros abogan por la inclusión de las TIC en las aulas o en las tareas, por lo que es evidente que si se idea un proyecto, debe adaptarse al progreso e incluir las TIC como forma de trabajo. Además, no todas las familias tienen los mismos recursos. Es posible que haya familias en el que los niños o niñas puedan disponer de un ordenador propio y otras que solo dispongan de uno para toda la familia.

La educación siempre tiene que ir ligada al contexto. Sea la asignatura que sea. Y no solo al contexto del país o de la cultura, como es el caso de la propuesta, sino que tiene que ir ligado al contexto inmediato del alumnado: espacios que se disponen y que se pueden usar o no dentro del recinto escolar, espacios útiles fuera del mismo, grado de implicación de las familias en el proyecto, etc.

Nosotros los docentes debemos estar unidos y colaborar entre nosotros para que la consecución de este o de cualquier otro proyecto tenga éxito, porque los beneficiarios del mismo no somos nosotros, sino el alumnado. Las futuras generaciones siempre recordarán su paso por la educación primaria. Depende de nosotros que ese paso lo disfruten, no solo que aprendan.

“CeleBritish”, una propuesta para acercar la cultura británica al alumnado de primaria

Para concluir el trabajo, quisiera mencionar una cita del escritor, filósofo y poeta estadounidense Ralph Waldo Emerson “El educador es el hombre que hace que las cosas difíciles parezcan fáciles”. Es destacable que alguien ajeno a la profesión la alabe de tal forma. Nuestro trabajo como maestros no consiste únicamente en presentar los contenidos de la programación, sino adaptarlos y hacer que los alumnos y las alumnas lo entiendan y lo interioricen. Muchas de las cosas que se aprenden en la educación primaria y que a los adultos nos parecen obvias, la primera vez que lo vemos es algo inexplicable o muy difícil de entender. Quienes han hecho que esa información sea algo fundamental de nuestro conocimiento son los maestros, a través de una labor continua y con mucha dedicación y vocación.

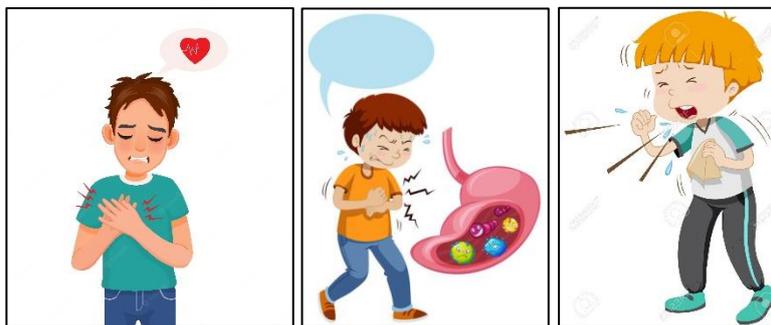
La profesión no tiene ni la valoración ni el reconocimiento que se merece y muchas personas pueden llegar a creer que cualquiera puede ser maestro o maestra, y no es cierto. Solo aquellas personas con auténtica vocación y pasión por la enseñanza, serán los que perseguirán su sueño y se convertirán en buenos docentes. Además, estos docentes son los que realmente son recordados por sus alumnos y alumnas no por que fuesen buenos exponiendo los contenidos o buenas personas, sino porque fueron capaces de enseñar y de hacerles entender.

“CeleBritish”, una propuesta para acercar la cultura británica al alumnado de primaria

ANEXOS

Anexo I: vídeo explicativo de Florence Nightingale for kids
<https://youtu.be/2eECTPdv49Y>

Anexo II: Flashcards con las distintas enfermedades:



Anexo III: Vídeo de Ada Lovelace for kids <https://youtu.be/jl-vzdtEaVQ>

Anexo IV: Bohemian Rhapsody Live Aid Concert video <https://youtu.be/vbvyNnw8Qjg>

Anexo V: Vídeo sobre J. K. Rowling <https://youtu.be/56fbH9gAze8> y vídeo sobre las asignaturas de Harry Potter <https://youtu.be/5X9PsoqkJlo>

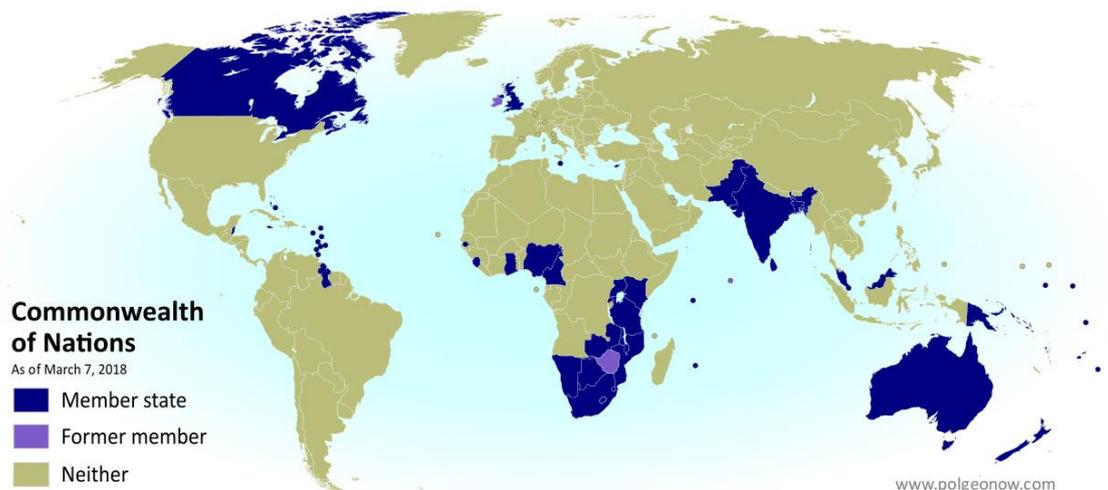
Anexo VI: aplicación de sorteos Piliapp.com <https://es.piliapp.com/random/wheel/>

“CeleBritish”, una propuesta para acercar la cultura británica al alumnado de primaria

Anexo VII: Vídeo sobre David Beckham <https://youtu.be/PqvnZ1kE510> y video de algunos de sus goles <https://youtu.be/czv0KWeR5b0>

Anexo VIII: Vídeo sobre la vida de Elizabeth II: <https://youtu.be/XIkqoBfOtf0>

Anexo IX: Mapa de la Commonwealth.

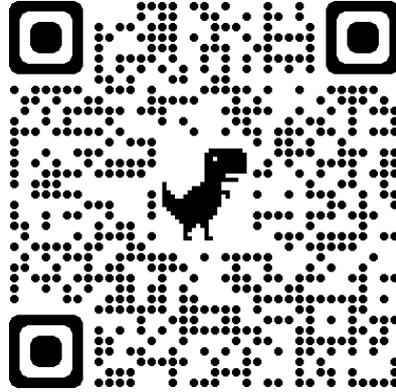


Anexo X: Cartel concurso programación de Ada Lovelace.



Anexo XI: juego “pong” hecho en Scratch, que sirve como modelo para el concurso.

<https://scratch.mit.edu/projects/855828738/>



Anexo XII: tutoriales de juegos en Scratch.

<https://youtu.be/ikwknTJ3rJg> Pong.

<https://youtu.be/0cexHR07hGo> Juego de la serpiente.

<https://youtu.be/1kv-Zgo89oU> Juego de carreras.

<https://youtu.be/bGs57jOiK8M> Juego del gato y el ratón.

<https://youtu.be/oAvksa5Url4> Juego de atrapar.

Anexo XIII: Medalla Educación Física.



BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

- Aguirregabiria Barturen, J. y García Olalla, A. M. (2020). Aprendizaje basado en proyectos y desarrollo sostenible en el Grado de Educación Primaria. Aprendizaje basado en proyectos y desarrollo sostenible en el Grado de Educación Primaria. <https://dx.doi.org/10.5565/rev/ensciencias.2717>
- Bonilla-Sánchez, M., Solovieva, Y., Méndez-Balbuena, I., & Díaz Ramírez, I. (2019). Efectos del juego de roles con elementos simbólicos en el desarrollo neuropsicológico de niños preescolares. *Revista de la Facultad de Medicina*, 67(2), 299-306. <https://doi.org/10.15446/revfacmed.v67n2.65174>
- Castillo Romero, Y. (2020). Técnica del role play en el área de inglés como idioma extranjero: Beneficios en el desarrollo de la expresión oral.
- Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. BOCYL núm. 142, de 25 de julio de 2016.
- García-Varcácel Muñoz-Repiso, A. y Basilotta Gómez-Pablos, V. (2017). Aprendizaje basado en proyectos (ABP): evaluación desde la perspectiva de alumnos de Educación Primaria. *Revista de Investigación Educativa*, 35(1), 113-131 DOI: <http://dx.doi.org/10.6018/rie.35.1.246811>
- González, M. C., Solovieva, Y., Quintanar, R. L. (2014). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 32(2), 287-308. <https://dx.doi.org/10.12804/apl32.2.2014.08>
- Ladousse, G. P. (1987). *Role play* (Vol. 3). Oxford University Press.
- Mora, M. & Camacho, J. (2019). Classcraft: English and role play in the primary school classroom. *Apertura* (Guadalajara, Jal.), 11(1), 56-73. <https://dx.doi.org/10.32870/ap.v11n1.1433>
- Morales, R. & Villa, C. (2019). Juegos de rol para la enseñanza de las matemáticas. *Education In The Knowledge Society (EKS)*, 20, 13. https://dx.doi.org/10.14201/eks2019_20_a7
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria

“CeleBritish”, una propuesta para acercar la cultura británica al alumnado de primaria

Sanmartí, N. y Márquez, C. (2017). Aprendizaje de las ciencias basado en proyectos: del contexto a la acción. *Ápice. Revista de Educación Científica*, 1(1), 3-16.
<https://doi.org/10.17979/arec.2017.1.1.2020>

Thomas, J. (2000). A review of research on project-based learning. Recuperado de http://www.bobpearlman.org/BestPractices/PBL_Research.pdf

Vega, V. (2015). Project-Based Learning Research Review: Evidence-Based Components of Success. Recuperado de: <https://www.edutopia.org/pbl-research-evidence-based-components>