



UNIVERSITAT DE BARCELONA



Departamento de Didáctica de la Lengua y de la
Literatura

Programa de Doctorado:
Ensenyament de Llengües i Literatura
Bienni 2001-2003

**Las Webquests como elemento de motivación
para los alumnos de Educación Secundaria
Obligatoria en la clase de lengua extranjera
(Inglés)**

Tesis doctoral presentada por

Eva María Pérez Puente

para optar al título de Doctora en Filosofía y Ciencias de la Educación

Directora: Dra. Célia Romea Castro
Departamento de Didáctica de la Lengua y la Literatura
Universitat de Barcelona

Barcelona, 2006

ANEXO

Anexo

1. Material multimedia en inglés que posee el centro de recursos pedagógicos de Sant Adrià de Besós (2002)

441 ANGLÈS		
Becky's Project	3145	V441 BEC
Motormania	1164	V441(07) MOT
Sing Along Songs. Very Merry Christmas song	2761	V441 SIN
Sing Along Songs: Very Merry Christmas song	2761	V441 DIS
Sing Along Songs: Very Merry Christmas song	2761	V441 SIN
Stage 2 stories	2937	V441 (0) HUN

Stage 2 stories	2937	V441 (07) STA
Visiting England, I. Un tomb per Anglaterra, I. London	3610	V441 VIS
Visiting England, I; Visiting England, II; Un tomb per Anglaterra, II; Un tomb per Anglaterra, I		V441 (07) VIS
Visiting England, II. Un tomb per Anglaterra, II.The country and the people	3611	V441 VIS
Wizadora 1	1842	V441.07 RYD
Wizadora 2	1843	V441.07 RYD
Young Britain	3524	V441 YOU
Young Britain	3524	V441 YOU
Sinera		CDRom

Los pocos CDRoms que tenían no estaban catalogados ni aparecían por Internet. Sólo hemos apuntado el CdRom que contenía material para secundaria, dejando de lado el material de primaria e infantil que creemos debería servir para otro trabajo diferente del propuesto.

2. Test de inteligencia emocional para profesores:

EDAD..... SEXO: V M

CURSO.....

.....

ESPECIALIDAD.....

.....

INSTRUCCIONES

A continuación te proponemos un cuestionario donde se reproducen ocho situaciones en las que un docente se puede encontrar en su desempeño profesional. No hay opciones correctas ni incorrectas, simplemente te pedimos que responda a UNA sola respuesta, la que se adecue mejor a tu forma usual de comportarte.

1.- Uno de sus alumnos ha suspendido un examen en el que el tendría previsto obtener una buena nota, ¿cómo

hubieses reaccionado tú en su caso?:

A.- Estableciendo un plan de trabajo para mejorar la nota en el siguiente examen, y siguiéndolo al pie de la letra.

B.- Me propongo esforzarme más en un futuro.

C.- Hablaría con el profesor y le pediría una revisión del examen, aún sabiendo que ello no cambiaría la nota

D.- Entendería que el profesor tiene que evaluar y que en otra ocasión tendré mejor suerte.

2.- Está en el patio de su colegio durante la hora del recreo, y observa de pronto a un alumno con señas inequívocas de hallarse muy enfadado. Cuando se acerca se entera que no le admiten en un determinado juego con otros compañeros, ¿cómo actuaría usted en este caso?:

A.- Me mantengo al margen, los alumnos deberían aprender a arreglar las diferencias por sí mismos.

B.- Junto con el alumno buscamos el modo de convencer a sus compañeros para que le permitan jugar.

C.- Le pido con amabilidad que se calme e intente jugar con otros compañeros.

D.- Intento distraer al alumno con mi charla hasta que éste decida con quién jugar.

3.- Último día de clase antes de las vacaciones de Navidad, y los alumnos se muestran poco predispuestos a pasar una hora con las explicaciones de su asignatura.

Por otra parte, usted sabe que lleva cierto retraso con el programa de la asignatura, ¿cómo actuaría en esta situación?

A.- Es el momento de hacerse valer, e imponer un poco de orden en aras de su educación.

B.- Dejo pasar un rato antes de empezar el trabajo en clase, pero piensa que un par de voces no vendría mal para que se centren.

C.- Entiendo sus estados de ánimo, y podría proponer una actividad relacionada con la asignatura que les motive.

D.- Simplemente les llamaría la atención, y trataría de hacerles ver la importancia de avanzar en la asignatura para no quedarnos retrasados.

4.- Intenta tranquilizar a un alumno que está muy alterado después de que otro le empujara, sin querer, cuando corrían por el pasillo camino del recreo, ¿cómo se comportaría?

A.- Le dice: "Olvídalo, al fin y al cabo no ha pasado nada".

B.- Se une a sus expresiones de su indignación para mostrarle su solidaridad.

C.- Le cuenta que cuando era alumno, observó una situación semejante y se dio cuenta que estos son lances fortuitos sin ninguna mala intención.

D.- Me río de la situación para que él vea que no tiene ninguna importancia.

5.- Está intentando, por teléfono, recabar dinero de algunas organizaciones privadas para ayudar a sus alumnos en su viaje de fin de curso. Quince de estas organizaciones ya han rechazado la propuesta de su llamada y poco a poco se va desanimando, ¿ qué harías en esta situación?

A.- Lo dejo por hoy y espero tener más suerte mañana.

B.- Se detiene sólo a pensar cuál es la causa de que no tenga éxito.

C.- En la siguiente llamada emplearía una nueva táctica y se dice, a sí mismo, que no hay que rendirse tan fácilmente.

D.- Realmente esta tarea no es de mi incumbencia y no me debo preocupar por esta situación.

6.- Está en clase con sus alumnos mientras ellos realizan un trabajo en grupo. Terminada la tarea, observa que un par de alumnos están subiendo el tono de voz entre ellos. Ambos están muy alterados y se atacan uno al otro con

reproches que no vienen al caso, ¿qué es lo mejor que puede hacer, en este caso?

A.- Me pongo de acuerdo con los alumnos, para que al terminar la clase dentro de unos 25 minutos puedan seguir discutiendo y traten de resolver sus diferencias.

B.- Les pide que se disculpen públicamente, para que sirvan de ejemplo al resto de la clase.

C.- "Donde manda patrón no manda marinero", es preciso que imponga algo de autoridad para que la clase no siga su ejemplo.

D.- Paro la clase inmediatamente, y les pido que recuperen inmediatamente el control y vuelvan a exponer relajadamente la visión de sus cosas.

7.- Tiene un alumno que es extremadamente tímido y sabe que éste reacciona con miedo cuando tiene que salir a la pizarra o debe hablar en clase, ¿qué haría normalmente en este caso?

A.- Acepto su naturaleza tímida y trato de no ponerlo en las situaciones que tanto le angustian.

B.- Lo derivo al psicólogo/a del colegio. Es su trabajo y no el mío.

C.- De vez en cuando en clase, trato de enfrentar al alumno con esas situaciones para que consiga superar, como sea, sus miedos.

D.- Facilita al alumno experiencias que lo animen a ir saliendo de su retraimiento.

8.- Durante el desarrollo del curso, pueden surgir conflictos con -y entre- los alumnos, ¿ a este respecto para usted lo mejor es?

A.- Poco a poco voy introduciendo normas y/o valores de comportamiento en el aula.

B.- Les hago ver "quién tiene la sartén por el mango", para no perder el control de la clase.

C.- Nada en especial, pues los alumnos cada vez tienen más derechos y menos responsabilidades.

D.- Pienso que la "educación moral", es un asunto más de sus padres que mío. Autores: José Miguel Mestre Navas, Paloma Braza Lloret María del Rocío Guil Bozal,

María del Rosario Carreras de Alba. Universidad de Cádiz (Spain)

3. Cuestionario que pasamos a los alumnos de segundo de ESO para averiguar su motivación a la hora de utilizar los recursos multimedia en clase de inglés:

Cuestionario de motivación en relación a las nuevas tecnologías de la información para pasar a alumnos de la ESO

1. ¿Utilizas el ordenador? Siempre A menudo A veces Nunca

2. ¿Tienes ordenador en casa? Sí / No

3. ¿Usas el ordenador para hacer los deberes del colegio? Sí / No

4. ¿Qué programas conoces? Señala los que conozcas de la siguiente lista

Word Excel Access Outlook Explorer Internet Explorer.
Corel Draw Word Perfect ...

5. ¿Crees que tus conocimientos de informática son: altos, medios o bajos?

6. ¿Tienes conexión a Internet en casa? Sí / No

7. ¿Conoces algún buscador de internet? Di su nombre

8. ¿Sabes buscar información en Internet? Sí / No

9. En general, ¿crees que Internet es útil? Sí / No

10. En el colegio, ¿utilizas el ordenador? Sí / No

11. ¿Con qué frecuencia lo usas en el colegio? Siempre A menudo
A veces Nunca

12. ¿Qué programas utilizas de la siguiente lista?

Word Excel Access Outlook Explorer Internet Explorer Corel
Draw Word Perfect

12. ¿Vas únicamente a la sala de ordenadores para hacer la clase de informática? Sí / No

13. ¿Crees que deberías utilizar más el ordenador en la escuela? Sí /No

14. ¿Cómo estudias inglés?

Por medio del libro y actividades de clase.

Se utilizan, además vídeos.

Se utilizan CD.

Se siguen actividades por internet.

15. ¿Piensas que es mejor aprender inglés por medio de un CD Rom que con una clase tradicional? Sí / No

16. ¿Opinas que sería mejor utilizar páginas Web en clase de inglés? Sí / No

17. ¿Tienes dificultades para entender las páginas web en inglés? Sí / No

18. Señala en la siguiente lista los adjetivos que definan mejor a tu profesor o profesora de inglés:

Perfeccionista, tranquilo, activo, imaginativo, alegre, serio, organizado, sensible, distante, impaciente, seguro de sí mismo, reservado, inflexible, sincero, antipático, espontáneo y desorganizado.

19. Señala los adjetivos que piensas definen mejor tu clase de inglés del colegio: agradable, significativa, educativa, aburrida, fácil, atractiva, clara, variada, inútil, divertida, interesante.

20. ¿Crees que con un buen conocimiento de inglés podrás viajar o vivir en un país extranjero sin ningún problema? Sí / No

21. ¿Opinas que la clase de inglés te ayudará a encontrar un mejor trabajo en el futuro? Sí / No

22. ¿Qué opinas de la clase de informática? Señala los adjetivos que creas convenientes de la siguiente lista: agradable divertida horrible necesaria difícil fácil

23. ¿Qué piensas de la sala de informática? Señala los adjetivos que creas conveniente: pequeña, amplia, ventilada, espaciosa, iluminada y soleada.

24. ¿Estudias inglés fuera del horario escolar? Sí / No

25. ¿ Utilizas el ordenador en esa clase de inglés? Sí / No

26. ¿Qué programas usas? Señálalos: Word Excel Access Outlook Explorer Internet Explorer

27. ¿Estudias informática fuera del horario escolar? Sí / No

28. ¿Qué programas aprendes? Señálalos: Word Excel Access Outlook Explorer Internet Explorer Corel Draw Word Perfect

4. Referencias bibliográficas encontradas en el año 2003

Ficha Bibliográfica de CD Rom 1

Título del Cdrom ESO Essentials 2

Año de Publicación 2002

Ediciones Oxford University Press

Nivel de Inglés Beginners-Intermediate

Edad del usuario 13-14 años

Material complementario relacionado (workbook, fichas de evaluación...) Se regala al alumno al comprar el libro de texto y el workbook de uno de los siguientes títulos de la misma editorial: New Thumps up 2 o Oxford Exchange

Actividades Sopas de letras, dos juegos (uno de tipo programa televisivo Pasapalabra y otro de tipo Tetris), ejercicios de gramática, ejercicios de vocabulario con voz y sonido incorporado. Se trata de un CD Rom interactivo dividido en las diferentes unidades que ya tienen los libros, por lo tanto sería un apoyo al estudio aplicable en clase o opcional en casa.

Contenido Todos los puntos gramaticales y de vocabulario que se deben enseñar en segundo de ESO adaptando las actividades a su edad: presente simple, pasado simple, futuro con will (verbos regulares e irregulares);comparativos y superlativos de adjetivos regulares e irregulares.

Procedimientos Seguir el mismo orden de las unidades que se van viendo en clase o bien dejar que cada alumno decida que parte debe repasar mejor en la misma aula de informática.

Valores Autonomía de aprendizaje. Trabajo en parejas para conseguir un mismo fin.

Ficha Bibliográfica de CD Rom 2

Título del CdRom Scooter 1-2-3-4(cada número corresponde con el curso de la ESO correspondiente)

Año de Publicación 2002

Ediciones Richmond Publishing

Nivel de Inglés Beginner-Intermediate

Edad del usuario 11-16 años

Material complementario relacionado (workbook, fichas de evaluación...) Tiene Student Book , Workbook, CD-Rom con los listenings del libro (más de 100 minutos y el Richmond Speaking Dictionnary), DVD del profesor y una página web propia: www.scooterlink.net.

Actividades Ejercicios gramaticales y de vocabulario para repasar el tema dado en clase.

Contenido Dependiendo del nivel aparecerán unos u otros de los siguientes términos: Presente simple y compuesto, pasado simple y compuesto, futuro con will, futuro con going to, first conditional,

superlativos, comparativos, adjetivos; vocabulario de profesiones, tipos de película, partes del cuerpo, geografía, colores, medios de transporte y frases hechas.

Procedimientos Utilizando este método el paso de primaria a secundaria se suaviza.

Valores Respeto por la cultura de otro país europeo.

Ficha Bibliográfica de CD Rom 3

Título del CdRom Black Beauty

Año de Publicación 2002

Ediciones Oxford University Press - Colecciones Ladybird

Nivel de Inglés Intermedio

Edad del usuario 12-14 años

Material complementario relacionado (workbook, fichas de evaluación...)

Libro de lectura

Actividades Ninguna

Contenido Escuchar una historia contada por la voz de un famoso escritor inglés

Procedimientos Listening

Valores Conocer y admirar la pronunciación de una lengua extranjera a la vez que el alumno la perfecciona.

Ficha Bibliográfica de CD Rom 4

Título del CdRom Different 1-2-3-4

Año de Publicación 2003

Ediciones Richmond Publishing

Nivel de Inglés Intermedio

Edad del usuario 11-16 años

Material complementario relacionado (workbook, fichas de evaluación...) Contiene links a la web www.webdifferent.net. Va acompañado del Richmond Electronic Dictionary, diccionario bilingüe, video y su guía para cada unidad y un teléfono de información y dudas llamado Inglés Directo 902 23 23 46.

Actividades Ejercicios de gramática, pronunciación, vocabulario y traducción.

Contenido Dependiendo del nivel aparecerán unos u otros de los siguientes términos: Presente simple y compuesto, pasado simple y compuesto, futuro con will, futuro con going to, first conditional,

superlativos, comparativos, adjetivos; vocabulario de profesiones, tipos de película, partes del cuerpo, geografía, colores, medios de transporte y frases hechas.

Procedimientos A través de la lectura, la traducción y la gramática de este ameno método de aprendizaje de lengua inglesa los estudiantes podrán acercarse a la cultura inglesa.

Valores Conocimiento de las culturas inglesa y americana, y respeto por las opiniones e ideas de otras personas.

Ficha Bibliográfica de CD Rom 5

Título del CdRom Your Turn Next1-2

Año de Publicación 2001

Ediciones Richmond Publishing

Nivel de Inglés Beginner-Intermidate

Edad del usuario 11-16 años

Material complementario relacionado (workbook, fichas de evaluación...)

Actividades Ejercicios de audio y pronunciación.

Contenido El mismo que el temario del libro.

Procedimientos A través de la lectura de los diálogos y cómics de unos estudiantes ingleses, este ameno y divertido método de aprendizaje de lengua inglesa pretende que los estudiantes practiquen las cuatro destrezas.

Valores Conocimiento de las culturas inglesa y americana, y respeto por las opiniones e ideas de otras personas.

Ficha Bibliográfica de CD Rom 6

Título del CdRom Your Choice Next 3-4

Año de Publicación 2002

Ediciones Richmond Publishing

Nivel de Inglés Intermedio

Edad del usuario 14-16 años

Material complementario relacionado (workbook, fichas de evaluación...) Libro del alumno, cuaderno de ejercicios y página web propia.

Actividades Listenings del libro

Contenido Gramática del libro correspondiente.

Procedimientos A través de la lectura, la traducción y la gramática de este ameno método de aprendizaje de lengua inglesa los estudiantes podrán acercarse a la cultura inglesa.

Valores Trabajo en grupo e individual de repaso. Responsabilidad en autoaprendizaje. Respeto hacia otras culturas. Afán de superación de los resultados.

Ficha Bibliográfica de CD Rom 7

Título del CdRom Sinera 2000

Año de Publicación 2000 (Este año 2003 aparecerá un nuevo CdRom actualizado)

Ediciones Generalitat de Catalunya

Nivel de Inglés Todos los niveles

Edad del usuario Todas las edades

Material complementario relacionado (workbook, fichas de evaluación...) Página web donde se pueden bajar las nuevas actividades. (Apartado El Racó del Clic en www.xtec.es)

Actividades Ejercicios de gramática y vocabulario, juegos de diferentes lenguas y niveles educativos.

Contenido Todas las materias educativas del momento.

Procedimientos A través de los juegos, la lectura, la traducción y la gramática de este ameno método de aprendizaje los estudiantes podrán profundizar más en los conocimientos que se deben consolidar en las diferentes etapas.

Valores Trabajo en grupo e individual de repaso o ampliación.
Responsabilidad en autoaprendizaje. Respeto hacia otras culturas.
Afán de superación de los resultados obtenidos.

Ficha Bibliográfica Página Web 1

Dirección Internet www.xtec.es/crp/crle

Nombre del juego Weaving your adventure

Última actualización 2002

Creador Generalitat de Catalunya

Número de consultas No aparece

Nivel de Inglés Intermedio

Edad del usuario 13-14 años (Primer ciclo de ESO)

Material complementario relacionado (workbook, fichas de evaluación...) se facilitan hojas con tablas a completar, referencias a CDROMs de consulta (Encarta, Ancient Lands, Exploring the world...)

Actividades Describir unos personajes y un contexto a la vez que descubren al ladrón de un museo a través de este juego de rol.

Contenido Los siguientes temas:

- | | |
|---------------------------------|----------------------|
| 1. Character and place Routines | 4. Hiding |
| 2. My Hometown | 5. Connecting clues |
| 3. Missing object | 6. A Joint adventure |

Procedimientos Cada unidad posee dos actividades de distinto nivel que llevan al trabajo final que evaluará el maestro. Se trata de actividades de aprendizaje de diferente estilo con ayuda incorporada a la ficha del alumno.

Valores

1. Colaboración activa en las actividades del grupo, mostrando iniciativa, interés y constancia.
2. Rigor y sistematización en el trabajo, esforzarse por ser pulcro y correcto en la presentación.
3. Conciencia de la importancia y utilidad de la lengua hablada en la comunicación social y personal, a través de la observación y el comentario de los modelos de la vida real o de los medios de

comunicación social. Valoración de la lengua como instrumento del propio conocimiento individual.

4. Participación en las tareas de aprendizaje, desarrollando una actividad de investigación constante respecto al idioma.

Servicio de consulta al usuario En la misma página a la atención de Rosa Pérez Bohigas

Ficha Bibliográfica Página Web 2

Dirección Internet <http://www.bbcschoolshop.com>

Nombre del juego Stop the rubbishbins

Última actualización 2003

Creador BBC Bitesize Revision English (PC)

Número de consultas

Nivel de Inglés Nativo

Edad del usuario Todas las edades

Material complementario relacionado (workbook, fichas de evaluación...)

Literatura inglesa (poesía, teatro y novela de Shakespeare)

Actividades Evitar los cubos de basura que van apareciendo en la acera.

Contenido -

Procedimientos -

Valores En la misma página existe un apartado para comprar libros de la literatura de Inglaterra y de uno de sus escritores más famosos, William Shakespeare. No hay demo.

Servicio de consulta al usuario En la misma página.

Ficha Bibliográfica Página Web 3

Dirección Internet www.scooterlink.net

Nombre del juego No hay.

Última actualización 2003

Creador Richmond Publishing

Número de consultas -

Nivel de Inglés Beginners- Intermediate

Edad del usuario 11-16 años

Material complementario relacionado (workbook, fichas de evaluación...)

Tiene Student Book , Workbook, CD-Rom con los listenings del libro (más de 100 minutos y el Richmond Speaking Dictionary), DVD del profesor

Actividades

Contenido Todos los puntos gramaticales y de vocabulario que se deben enseñar en segundo de ESO adaptando las actividades a su edad: presente simple, pasado simple, futuro con will (verbos regulares e irregulares);comparativos y superlativos de adjetivos regulares e irregulares.

Procedimientos

Seguir el mismo orden de las unidades que se van viendo en clase o bien dejar que cada alumno decida que parte debe repasar mejor en la misma aula de informática.

Valores Autonomía de aprendizaje. Trabajo en parejas para conseguir un mismo fin.

Servicio de consulta al usuario En la misma página.

Ficha Bibliográfica Página Web 4

Dirección Internet www.xtec.es/crp/crle

Nombre del juego Middle Ages

Última actualización 2002

Creador Generalitat de Catalunya

Número de consultas No aparece

Nivel de Inglés Intermedio

Edad del usuario 13-14 años (Primer ciclo de ESO)

Material complementario relacionado (workbook, fichas de evaluación...) se facilitan hojas con tablas a completar, referencias a CDROMs de consulta (Encarta, Ancient Lands, Exploring the world...)

Actividades Sobrevivir en un mundo medieval imaginario y un contexto irreal a través de este juego de rol. El estudiante debe interactuar con los personajes que se va encontrando a su paso.

Contenido

- 1 Adquisició del sistema conceptual bàsic de l'estructura de la llengua anglesa
 - a. L'ordre dels elements en la frase: frases afirmatives, negatives i interrogatives.
 - b. La posició dels adjectius.
 - c. Rutines diàries: accions més habituals.
 - d. Tipus d'habitatge: habitacions, mobles i objectes de la llar.
 - e. La gent: descripció física i psicològica.
 - f. Vestits: mida, color, patró i material.
 - g. La llei: crim i càstig.
- 2 Competència comunicativa

- a. Donar i demanar informació.
- b. Expressar i esbrinar sentiments entre les persones.
- c. Relacionar el passat amb el present.
- d. Descriure lloc, moviment i temps: ús de les preposicions.

3. Competència discursiva

- a. Puntuació i entonació.
- b. Conjuncions i connectors.

3.a Segons la forma:

- Diàlegs
- Monòlegs
- Narracions i descripcions

3.b Segons la funció:

- Informatius
- Argumentatius

Procedimientos Descripción de personajes, vivienda, vestimenta y sentimientos.

Desarrollar el físico, el carácter, la vida cotidiana, los sentimientos... de un personaje coherente con el tiempo en que vive y las relaciones con los otros personajes. Delimitación de una historia en el espacio y en el tiempo, en el macro-contexto de la edad media, partiendo de sus conocimientos previos, de la consulta de diferentes manuales, enciclopedias, CD-ROM - Eyewitness, History of the world - y de la Proyección del DVD Braveheart, de Mel Gibson.

Valores Participación en las tareas de aprendizaje, desarrollando una actividad de investigación constante respecto al idioma. Espíritu crítico, reflexión y valoración del pasado para entender el presente y el futuro. Repulsa de cualquier tipo de delito en contra de las instituciones que defienden la ley y la justicia. Desarrollo de actitudes respetuosas por las normas sociales.

Servicio de consulta al usuario En la misma página.

Ficha Bibliográfica Página Web 5

Dirección Internet www.xtec.es/crp/crle

Nombre del juego Philadelphia

Última actualización 2002

Creador Centre de Recursos Pedagògics de Llengües Estrangeres

Número de consultas No aparece

Nivel de Inglés Intermedio

Edad del usuario 13-14 años (Primer ciclo de ESO)

Material complementario relacionado (workbook, fichas de evaluación...) se facilitan hojas con tablas a completar, fichas a rellenar con la información encontrada, referencias a CDROMs de consulta (Encarta, Ancient Lands, Exploring the world...), la película *Philadelphia* (1993), la canción *Streets of Philadelphia* de Bruce Springsteen...

Actividades Escuchar una canción ,visualizar una película, leer y buscar información en Internet o enciclopedias sobre el tema que nos ocupa Philadelphia.

Contenido **1.Philadelphia: the film:** la visualización y análisis de determinadas escenas de la película y se propone un debate sobre la aceptación social de los enfermos de sida y otras causas de marginación.

2."Streets of Philadelphia", the song

3. The actors, Tom Hanks/Antonio Banderas: a través de actores conocidos se tratan algunos aspectos cinematográficos.

4.Philadelphia, the city: se investiga en los orígenes de esta ciudad Americana.

Procedimientos Cada unidad posee dos actividades de distinto nivel que llevan al trabajo final que evaluará el maestro. Se trata de actividades de aprendizaje de diferente estilo con ayuda incorporada a la ficha del alumno.

Valores Participación en las tareas de aprendizaje, desarrollando una actividad de investigación constante respecto al idioma. Espíritu crítico, reflexión y valoración del pasado para entender el presente y el futuro. Repulsa de cualquier tipo de delito en contra de

las instituciones que defienden la ley y la justicia. Desarrollo de actitudes respetuosas hacia las normas sociales.

5. Webquest núm.1:The British Isles WebQuest

A WebQuest for Students of English as a Second Language

Process

The members of the working team will assume one of the following roles:

-Geographer: You will gather information on some aspects of British Geography

-Historian: You will gather information on British History

-Tourist: You will gather information to prepare a virtual trip to any destination you choose

According to your role you will:

1. Explore some [sites](#) on the web to complete some [tasks](#)
2. Select and process information
3. Use this [template](#) to design an attractive multimedia presentation sharing the information within your team
 - [Geographer](#)
 - [Historian](#)
 - [Tourist](#)

Introduction

The British Isles WebQuest is designed to be done by Secondary Education students of English as a second language

Objectives

- To practise English
- To learn about the British Isles: Geography, History and Tourism
- To use Information Technology Resources (ICT)
 - To search the Internet for information
 - To create a multimedia presentation
- To work in a team

Tasks

Geographer



- **Look for a map of the British Isles. Use it to locate the main cities.**

You will use it later to complete the 2nd slide of the multimedia presentation

- **Look for general information to compare your country and The United Kingdom on:**
 - Climate
 - Environment
 - Population
 - GDP per capita
- **Create some graphics choosing each time one aspect in the World Statistics Chart comparing both countries.**

You will use it later to complete from slide 14th to slide 17th of the multimedia presentation

- Write sentences using your own words to compare both countries.
Use some of them as a caption of the graphics
- Comment your graphics

Historian



- **Look for the timeline of Britain**
- **Locate the following items within the different periods of history**
 - Stonehenge
 - Hadrian's wall
 - William Wallace (Brave Heart)
 - Merlin / King Arthur legend
 - Robin Hood
 - Shakespeare
 - Irish Rebellion
 - American Colonies Independence
 - Dickens: Oliver Twist
 - Industrial Revolution
 - Commonwealth colonies
 - Science explosion
 - World War I
 - World War II
 - The Beatles
 - European Union
- **Select and save relevant information** (graphics and texts)
- **Use that information, expressed with your own words, to insert them as pictures and captions in the**

to insert them as pictures and captions in the PowerPoint slides which have a graphic timeline background (3rd to 13th). The third slide is an example of what you have to do



Tourist

- **Choose a destination in the British Isles to travel**
- **Find out the necessary information about:**
 - currency
 - travel tips
 - accomodations
 - restaurants
 - historic sites to visit (museums, monuments, picturesque places...)
 - weather information
 - transport
- **Save the information (maps, photographs and text)**
- **Use it to write some valuable hints for other travellers**
- **Use that information to fill in slides 18th to 20th in the multimedia presentation**
- **Design a postcard inserting a picture. Write a text to paste at the back telling your friend about your travel**

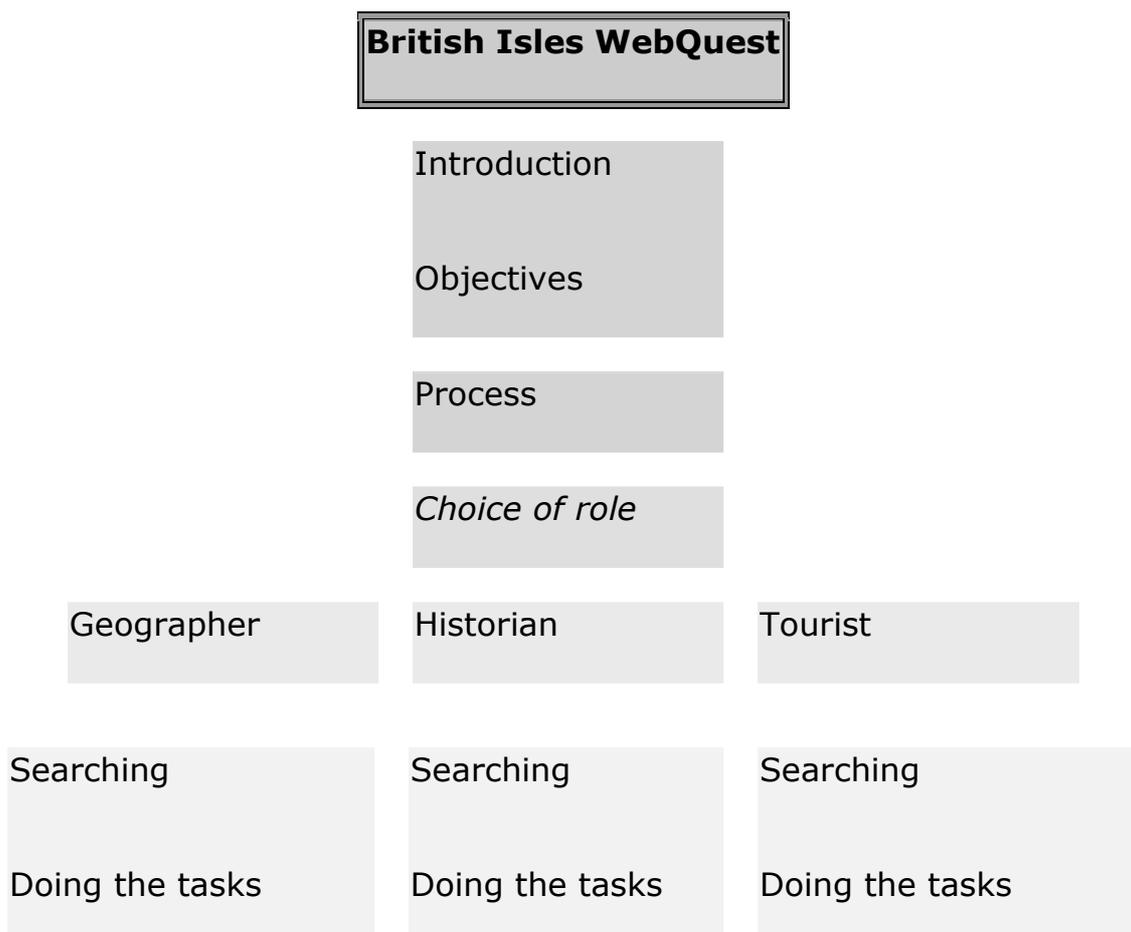
- **Insert the text and the picture on slide 21th of the PowerPoint file**

The British Isles WebQuest is designed to be done by Secondary Education students of English as a second language

Objectives

- To use English as the language of communication
- To learn basic information on The British Isles
- To integrate ICT into the curriculum
- To encourage cooperative and autonomous work

Procedure



Multimedia presentation
Slides number: 2 and 14 to 17

Multimedia presentation
Slides number: 3 to 13

Multimedia presentation
Slides number: 18 to 21

Evaluation

TASKS	Excellent=4	Good=3	Satisfactory=2	Needs Improvement=1
Task accomplishment	All tasks accomplished and understood.	Most tasks accomplished and understood.	One tasks was not accomplished or was not understood.	More than one task was not completely accomplished or was difficult to understand.
Searching the Internet	Did not need any help to find the information required.	Needed some help.	Frequently helped.	No autonomy.
Selection of information	Relevant information (text and pictures) has	Most information has been chosen	Some of the information has been chosen correctly.	No attempt has been made to collect the right

	been chosen.	correctly.		information.
Content	Covers topic in-depth with details and examples. Subject knowledge is excellent.	Includes essential knowledge about the topic. Subject knowledge appears to be good.	Includes essential information about the topic but there are 1-2 factual errors.	Content is minimal or there are several factual errors.
Grammar, spelling and punctuation	Only a few misspellings or grammatical errors.	Some misspellings and/or grammatical errors.	A lot of misspellings and/or important grammatical errors.	Generalized errors in spelling or grammar.
Illustrations	Selected illustrations are detailed, attractive, and relate to	Most illustrations are somewhat detailed,	Illustrations relate to the text on the page.	Lack of illustrations.

	the text on the page.	attractive, and relate to the text on the page.		
--	-----------------------	---	--	--

MULTIMEDIA PRESENTATION	Excellent=4	Good=3	Satisfactory=2	Needs Improvement=1
Presentation	Well-rehearsed with smooth delivery that holds audience attention.	Rehearsed with fairly smooth delivery that holds audience attention most of the time.	Delivery not smooth, but able to maintain interest of the audience most of the time.	Delivery not smooth and audience attention often lost.
Originality	Product shows a large amount of original thought.	Product shows some original thought. Work shows new ideas	Uses other people's ideas (giving them credit), but there is little evidence of	Uses other people's ideas, but does not give them credit.

	Ideas are creative and inventive.	and insights.	original thinking.	
Requirements	All requirements are met and exceeded.	All requirements are met.	One requirement was not completely met.	More than one requirement was not completely met.

[Powered by Rubistar](#)

Sites

Geographer

[Mapsite](http://www.mapquest.com) http://www.mapquest.com

[Mapsite](http://www.besthistorysites.net/Maps.shtml) http://www.besthistorysites.net/Maps.shtml

[Database on countries](http://www.un.org/Pubs/CyberSchoolBus/infonation/e_infonation.htm) http://www.un.org/Pubs/CyberSchoolBus/infonation/e_infonation.htm

[from United](#)

[Nations site](#)

[British](http://www.bbc.co.uk/) http://www.bbc.co.uk/

[Broadcasting](#)

[Corporation](#)

[\(BBC\)](#)

[VisitBritain](http://www.visitbritain.com/in/home2.asp) http://www.visitbritain.com/in/home2.asp

[\(touristic](#)

[information\)](#)

[LonelyPlanet](http://www.lonelyplanet.com/destinations/europe/england/) http://www.lonelyplanet.com/destinations/europe/england/

[\(touristic](#)

[information\)](#)

Historian

<http://www.bbc.co.uk/history/timelines/britain/>

[British History](http://www.britannia.com/history/time1.html) http://www.britannia.com/history/time1.html

[timeline](#)

[King](#)

http://www.lib.rochester.edu/camelot/cphome.stm?CFID=1584256

[Arthur/Merlin](#)

[legend](#)

[Dickens](#)

http://www.fidnet.com/~dap1955/dickens/twist.html

[Commonwealth](#) http://www.thecommonwealth.org/Templates/Internal.asp?NodeID=

[The Beatles](#)

http://www.thebeatles.com/html/

Tourist

[Travelling](#)

http://www.lonelyplanet.com/destinations/europe/england/facts.htm

[information](#)

[London](#)

http://www.lonelyplanet.com/destinations/europe/london/

[information](#)

[London](#)

http://www.visitbritain.com/in/home4.asp

[touristic](#)

[information](#)

[Weather](#)

http://www.bbc.co.uk/weather/

[information](#)

[Touristic Net](#) http://www.touristnetuk.com/index.htm

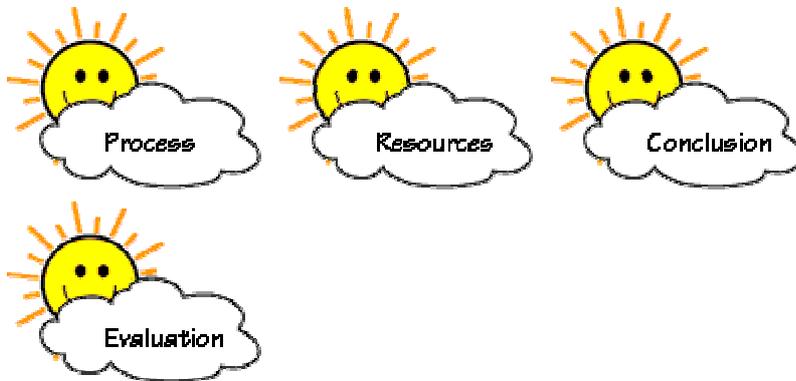
[UK](#)

6. Webquest núm.2: Create a Travel Brochure

A WebQuest for grades 7-12



The Sky's the Limit



Introduction



Congratulations!!! You and three of your classmates have just been chosen to be the founding fathers of a new company called "The Sky's the Limit." This company will be marketing a rare product, one which will be highly valued by all human beings who enjoy traveling, but don't have the time, resources, or perhaps the energy to research the area to which they would like to travel. You are not only going to entice the tourists of this world, but you are also going to have a hand in helping the tourism industry. Not only will this new position offer you the opportunity to work with your peers, it may also allow you to explore many areas of this planet that you have yet to see. Bon Voyage!!



The Task

Welcome to your first assignment. In order to ensure that your new company takes off with a flying start, you and your partners need to create a sample product which "The Sky's the Limit" will be using to advertise its

services. Your foursome will be designing and creating a unique travel brochure by using Internet web sites. Within this brochure you will be including general information about the selected destination, areas of historical and recreational interest, and a choice of travel packages. In addition, you must include pictures and images to appeal to the eyes of your consumers. Remember, first impressions are always the most lasting impressions, so you'll want to create an out of this world brochure example. Hopefully this advertising will yield smooth sailing ahead!!



The Process

1. The first thing that you and your colleagues need to do is decide on the destination for which you will create your first travel brochure to advertise. Brainstorm possible destinations that you think the public would be interested in. Once you have a list of worthy destinations, hold a

group vote to decide upon the destination on which you will base your travel brochure.

2. Your group next needs to distribute the following roles to each member of the group. Below is a list of roles that need to be fulfilled, followed by a description of the job that accompanies the role. In the "Resources" portion, you will find a list of websites to consult in order to complete each job effectively and efficiently.

★ *Ambassador of Destination:*

The ambassador will be the person who is providing a complete profile of the destination. The ambassador should provide the following:

- a detailed map of the destination
- geographic, demographic, and environmental descriptions
- population and weather reports
- a list of major cities
- language(s) spoken
- religions and holidays celebrated
- government and cultures practiced
- the currency used

★ *Historian/Tour Guide:*

The historian/tour guide is responsible for providing a brief history of the destination, in addition to finding areas of historical or trivial interest within the desired destination. The historian should research and include the following:

- specific historical locations
- a map and brief description of the significance of each historical location
- a list of available tours that offer tourists an opportunity to site see
- a price list and schedule of tours

★ *Recreation Director:*

Everyone likes to have fun on vacation, so the recreation director has an important job. He or she needs to find the hot spots or events at the desired destination and make them available to the tourists. Remember, not everyone is alike. Some people like water sports; some like indoor activities. Some people are early risers, while others party all night long and sleep late. The recreation director needs to research and identify the following:

- activities varying from indoor to outdoor, land to water, dawn to dusk
- names and locations of areas of interest (recreation, dining, etc.)
- maps, schedules, and prices for activities if available
- any other specific instructions or restrictions to accompany activities

Travel Agent:

The travel agent too has a very important job. For without this help, people would not be able to get to their destination. The travel agent needs to shop around and find the best prices for the following:

- transportation to destination
- transportation within destination (car rental, subway, bus, etc.)
- lodging accommodations
- dining accommodations

In addition, the travel agent needs to offer a variety of packages for the various wallet sizes. The travel agent must keep in mind that people of all incomes and interests travel. Some like to travel with class; some just like to get to their desired destination, even if it means

driving long hours in a bus. Also, the travel agent must remember that not all people are crazy about the same types of transportation, hotel chains, and restaurants. The key to success with this job is offering a variety of packages that include a variety of choices.

3. Once all roles have been distributed, each group member should visit the given web sites and begin to compile all of the information and images for which he or she is responsible.

4. Once all information has been collected, as individuals you must sort through your collection, selecting the important stuff and discarding the rest. You will then need to begin the writing process. You need to convey the information you have collected in a persuasive fashion. After all, you do want to rally some interest in your customers rather than discourage their travels. Persuasive language includes lots of detailed descriptions, action verbs, and imaginative phrases.

5. Once all information has been collected and rough drafts have been written, your group needs to begin putting together the travel brochure. Your group may decide to do this in two ways. You may print your collections and cut and paste them by hand onto a piece

of paper, OR you could take advantage of the technology available to you and cut and paste electronically. This is a decision that your group must make.

★ I highly recommend that your group designs the travel brochure you wish to create once all of the information and images have been collected. Then proceed to put the brochure together once a desired product has been established.



Resources

The following links will be extremely helpful to you when your group researches its chosen destination.

<p>Lonely Planet provides general information, maps, histories, travel packages, entertainment and site seeing guides for the destination of your choice.</p>	<p>Looksmart provides general information, maps, histories, travel packages, entertainment, and site seeing guides for the destination of your choice.</p>
---	--

<p>Lonely Planet-Destinations provides specific information about specific destinations.</p>	<p>Excite-Travel provides general information, maps, histories, travel packages, entertainment, and site seeing guides for the destination of your choice.</p>
<p>Yahoo-Travel provides general information, maps, histories, travel packages, entertainment, and site seeing guides for the destination of your choice.</p>	<p>Excite-Destinations provides specific information about specific destinations.</p>
<p>Yahoo-Recreation/Travel provides entertainment and recreational information for the destination of your choice.</p>	<p>Best Read Guide provides general information, maps, histories, travel packages, entertainment, and site seeing guides for the destination of your choice.</p>
<p>Yahoo-Vacations/Travel provides on-line assistance for vacation planning, including transportation, lodging, and dining accommodations.</p>	<p>Travelon provides vacation packages to choose from for any chosen destination.</p>



Evaluation

Each group member will be given an individual grade as well as a group grade.

Group members will be graded individually based on:

- the fulfillment of his/her job
- the quality of material included in the brochure
- the content, organization, and mechanics of the persuasive writing
- the creativity executed to complete the work
- the neatness exhibited in the final product

Group grades will be based on:

- the overall appearance of the final product
- the collaborative effort exhibited to complete the brochure
- the fulfillment of the project criteria



[Click here to see Travel Brochure Rubric](#)



Conclusion

The Internet can be a very valuable source to all people, particularly when they need to get information quickly and successfully. Traveling on the Internet can be just as enjoyable for cyber surfers as it is for tourists. Not all people have the resources to travel, so the Internet offers an opportunity that they may not otherwise be given.

By completing this webquest, you have cooperated with your peers to gain knowledge about your selected destination and technological skills to create electronic products, and to improve your persuasive writing skills.

Bravo! Job well done!



Travel Brochure WebQuest was created August 12, 1999

by Miss Kelli Grammes

7th grade English Teacher

Whitehall-Coplay Middle School

Whitehall, Pennsylvania

grammesk@cliu.org



7. WebQuest núm.3 A Weekend in Dublin

Introduction

A group of three friends are preparing a trip to Ireland during their next holidays. You should prepare their trip taking into account what their likes are. There are two people in the group, who speak fluent English. So, these two people won't have any problem to

communicate themselves in Dublin. They are eighteen, nineteen, twenty and twenty-two years old. Organize them the trip but remember that they don't work; thus, it should be as cheap as possible in order that they could afford it.

Objectives

- To practise English
- To learn about the Dublin: Geography, History and Tourism
- To use Information Technology Resources (ICT)
 - To search the Internet for information
 - To create a multimedia presentation
- To work in a team

Tasks

After researching the net looking for the different options they will have, you should plan the weekend from friday to tuesday. Don't forget anything: transport, accomodation, sightseeing, weather, food and free time. They don't mind travelling by plane or by bus.

How are they going to go to Dublin?

Where are they going to stay?

What advice are you giving them?

How much is the trip in euros?



What is going to be their timetable in Dublin?



Process

Make groups of four students. Investigate Dublin to offer the friends a perfect weekend there. Be aware of their likes and dislikes to take profit of their short time in the city.



Pedro: He is nineteen years old. He likes sports and he would like to watch a football match.



Claudia: She is twenty years old. She likes museums and art galleries. She loves theatre, too.



Juan: He is eighteen years old. He likes sport, too. In Spain, he plays football. He likes fast food.



Sofía: She is twenty-two years old. She likes fairs and going shopping. She likes theatre.

Start writing a long list of all the activities you have planned for the group of friends. Use Internet and this document to design a timetable. Remember they only have a long weekend in Dublin; so, try not to lose their time travelling from one place to another. Look for cheap accommodation and transport.

- Have a look to the specific information in hotels, timetables...Give them different options to choose always at the best prices.
- Save the information in a WORD document.
- Make a PowerPoint presentation, write a leaflet or do a talk about it. You should show maps, photographs, graphics...

This WebQuest is designed to be done by Secondary Education students of English as a second language

<http://www.mapquest.com>

<http://www.dublin-airport.com>

<http://www.dublinbus.ie>

Acc
om
oda
tion
:

<http://www.touristnetuk.com/index.htm>

<http://www.orbitz.com>

<http://www.priceline.com>

Mus
eum
s
and
Art

Galleries:

<http://www.dublincity.ie>

<http://www.dublintourist.com>

<http://www.dublin.ie>

Restaurants:

<http://www.visitdublin.com>

<http://www.hoi.ie/dubguide/dubguide.htm>

<http://www.visit.ie/dublin>

Sport Events:

<http://www.dublincitymarathon.ie>



Conclusion

You are responsible for the weekend of the four friends! Try to do your best! Make sure that they will have a good time in Dublin! Create a very attractive offer!

The Internet can be a very valuable source to all people, particularly when they need to get information quickly and successfully. Traveling on the Internet can be just as enjoyable for cyber surfers as it is for tourists. Not all people have the resources to travel, so the Internet offers an opportunity that they may not otherwise be given.

By completing this webquest, you have cooperated with your peers to gain knowledge about your selected destination and technological skills to create electronic products, and to improve your persuasive writing skills. Bravo! Job well done!

Evaluation

TASKS	Excellent=4	Good⁼³	Satisfactory=2	Needs Improvement =1
Task accomplishment	All tasks accomplished and understood.	Most tasks accomplished and understood.	One task was not accomplished or was not understood.	More than one task was not completely accomplished or was difficult to understand.
Searching the Internet	Did not need any help to find the information required.	Needed some help.	Frequently helped.	No autonomy.

Selection of information	Relevant information (text and pictures) has been chosen.	Most information has been chosen correctly.	Some of the information has been chosen correctly.	No attempt has been made to collect the right information.
Content	Covers topic in-depth with details and examples. Subject knowledge is excellent.	Includes essential knowledge about the topic. Subject knowledge appears to be good.	Includes essential information about the topic but there are 1-2 factual errors.	Content is minimal or there are several factual errors.
Grammar, spelling and punctuation	Only a few misspellings or grammatical errors.	Some misspellings and/or grammatical errors.	A lot of misspellings and/or important grammatical errors.	Generalized errors in spelling or grammar.
Illustrations	Selected illustrations are detailed,	Most illustrations are	Illustrations relate to the text on the page.	Lack of illustrations.

	attractive, and relate to the text on the page.	somewhat detailed, attractive, and relate to the text on the page.		
--	---	--	--	--

MULTIMEDIA PRESENTATION	Excellent=4	Good=3	Satisfactory=2	Needs Improvement =1
Presentation	Well-rehearsed with smooth delivery that holds audience attention.	Rehearsed with fairly smooth delivery that holds audience attention most of the time.	Delivery not smooth, but able to maintain interest of the audience most of the time.	Delivery not smooth and audience attention often lost.
Originality	Product shows a large amount of original thought. Ideas	Product shows some original thought.	Uses other people's ideas (giving them credit), but there is	Uses other people's ideas, but does not give them credit.

	are creative and inventive.	Work shows new ideas and insights.	little evidence of original thinking.	
Requirements	All requirements are met and exceeded.	All requirements are met.	One requirement was not completely met.	More than one requirement was not completely met.

8. Tabla Anual de calificaciones de los alumnos Grupo A (grupo control) □

	1er Trimestre			2º Trimestre				3er Trimestre				
	Con	Proc	Act.	N.F.	Con	Proc	Act.	N.F.	Con	Proc	Act	N.
	F
Alumno												
L.C.	4	4	6	Ins	6	5	5	Suf	5	4	5	In
C.C.	4	5	5	Ins	4	4	4	Ins	5	4	4	In
D.D.	5	6	6	Suf	5	4	4	Ins	4.5	5.5	5	S
N.E.	3	5	6	Suf	5	5	5	Suf	4	5	6	S
C.J.	4	4	4	Ins	5	4	5	Suf	5	5	5	S
G.L.	5	5	5	Suf	5,1	5	5	Suf	5	5	4	S
F.P.	5,5	6	5	Suf	4,6	6	5	Suf	4	5.5	5.4	S
N.R.	4	4	4	Ins	5,1	5	5	Suf	6	5	5	S
E.S.	5	4	3	Ins	4,6	5	4	Ins	5	6	6	S
E.T.	5,5	6	6	Suf	4,4	5	5,5	Suf	5,7	5	5	S

• Con.=concepto, Proc.=procedimiento y Act.=actitud, N.F.= nota final trimestre
B= bien, Not= notable, Suf=suficiente, Exc=excelente, Ins=insuficiente.

9. Tabla Anual de calificaciones de los alumnos Grupo B(grupo muestra)□

1er Trimestre				2º Trimestre				3er Trimestre				
	Con	Proc	Act.	N.F.	Con	Proc	Act.	N.F.	Con	Proc	Act	NF
	
Alum.												
P.B.	6,2	5	5	Suf	6,3	5	6,5	Suf	6	7	7	B
L.C.	4	5	5	Suf	7	6	6	Not	9	7	7	N
P.C.	4	4	4	Ins	6,1	6	8	B	7	8	8	N
C.G.	4,2	6	6	Suf								
M.M.	4	5	6	Suf	5,8	6,5	7	Not	7	7	8	N
S.S.	6	5	5	Suf	7	7,5	8,5	Not	8,5	9	9	E
N.T.	2,7	5	5	Ins	2,9	4,5	6	Ins	4,2	5,8	5	S
G.D.	2	5	5	Ins	4,6	2	4	Ins	3.5	4	4	I

• Con.=concepto, Proc.=procedimiento y Act.=actitud, N.F.= nota final trimestre
B= bien, Not= notable, Suf=suficiente, Exc=excelente, Ins=insuficiente.

*La alumna C.G. Se cambio en el segundo trimestre por voluntad propia al grupo de nivel más bajo.

10. Cuestionario que pasamos a los alumnos de cuarto de ESO para averiguar su motivación a la hora de utilizar los recursos multimedia en clase de inglés (curso 2004-2005):

Cuestionario de motivación en relación a las nuevas tecnologías de la información para pasar a alumnos de la ESO

1. ¿Utilizas el ordenador? Siempre A menudo A veces Nunca

2. ¿Tienes ordenador en casa? Sí / No

3. ¿Usas el ordenador para hacer los deberes del colegio? Sí / No

4. ¿Qué programas conoces? Señala los que conozcas de la siguiente lista

Word Excel Access Outlook Explorer Internet Explorer.

Corel Draw Word Perfect ...

5. ¿Crees que tus conocimientos de informática son: altos, medios o bajos?

6. ¿Tienes conexión a Internet en casa? Sí / No

7. ¿Conoces algún buscador de internet? Di su nombre

8. ¿Sabes buscar información en Internet? Sí / No

9. En general, ¿crees que Internet es útil? Sí / No

10. En el colegio, ¿utilizas el ordenador? Sí / No

11. ¿Con qué frecuencia lo usas en el colegio? Siempre A menudo
A veces Nunca
12. ¿Qué programas utilizas de la siguiente lista?
Word Excel Access Outlook Explorer Internet Explorer Corel
Draw Word Perfect
13. ¿Vas únicamente a la sala de ordenadores para hacer la clase de informática? Sí / No
14. ¿Crees que deberías utilizar más el ordenador en la escuela? Sí /No
15. ¿Por qué estudias inglés?
Por obligación impuesta por ley
Por obligación impuesta por padres
Porque me gusta
16. ¿Cómo estudias inglés?
Por medio del libro y actividades de clase.
Se utilizan, además vídeos.
Se utilizan CD.
Se siguen actividades por internet.
17. ¿Utilizas el inglés para alguna cosa actualmente? Sí/No
18. ¿Crees que en el futuro lo necesitarás y utilizarás? Sí/No
19. Piensas que es mejor aprender inglés por medio de un CD Rom que con una clase tradicional? Sí / No
20. Piensas que es mejor aprender inglés por medio de una Webquest que con una clase tradicional? Sí / No

21. ¿Opinas que sería mejor utilizar páginas Web en clase de inglés?

Sí / No

22. Cuando consultas alguna página web de Internet en casa ¿está normalmente en inglés? Sí / No

23. ¿Tienes dificultades para entender las páginas web en inglés? Sí / No

24. ¿Qué opinan tus padres de que estudies inglés?

25. ¿Utilizan tus padres el inglés en su trabajo o en casa? Sí/No

26. Señala en la siguiente lista los adjetivos que definan mejor a tu profesor o profesora de inglés:

Perfeccionista, tranquilo, activo, imaginativo, alegre, serio, organizado, sensible, distante, impaciente, seguro de sí mismo, reservado, inflexible, sincero, antipático, espontáneo y desorganizado.

27. Señala los adjetivos que piensas definen mejor tu clase de inglés del colegio: agradable, significativa, educativa, aburrida, fácil, atractiva, clara, variada, inútil, divertida, interesante.

28. ¿Crees que con un buen conocimiento de inglés podrás viajar o vivir en un país extranjero sin ningún problema? Sí / No

29. ¿Opinas que la clase de inglés te ayudará a encontrar un mejor trabajo en el futuro? Sí / No

30. ¿Qué opinas de la clase de informática? Señala los adjetivos que creas convenientes de la siguiente lista: agradable divertida horrible necesaria difícil fácil

31. ¿Qué piensas de la sala de informática?

Señala los adjetivos que creas conveniente:

pequeña, amplia, ventilada, espaciosa,
iluminada y soleada.

32. ¿Estudias inglés fuera del horario escolar? Sí / No

33. ¿ Utilizas el ordenador en esa clase de inglés? Sí / No

34. ¿Qué programas usas? Señálalos: Word Excel Access Outlook
Explorer Internet Explorer

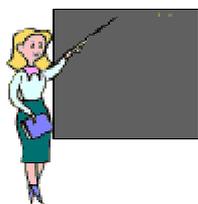
35. ¿Estudias informática fuera del horario escolar? Sí / No

36. ¿Qué programas aprendes? Señálalos: Word Excel Access
Outlook Explorer Internet Explorer Corel Draw Word Perfect

11. Taller de WebQuest

Taller de WebQuest

Una WebQuest para diseñar WebQuest



Introducción

En "[Aula Tecnológica Siglo XXI](#)" has aprendido muchas cosas para sacarle partido a Internet con tus alumnos. Es hora de que te pongas manos a la obra y demuestres que estas preparado para ello.



Tarea

Debes crear una página en formato .html con alguno de estos programas gratuitos (a elegir) que permiten la creación de páginas Web como si se tratara de un procesador de textos.

✓ Netscape-Composer. El editor de páginas Web de Netscape integrado en el popular navegador Netscape Communicator.

✓ FrontPageExpress. El editor de páginas Web gratuito de Microsoft que se instala con el navegador Internet Explorer de Microsoft en Windows 98. Esto era así hasta la versión 5 del Explorer pero no te preocupes si no lo tienes en tu Pc, es posible descargarlo [desde esta página](#) por ejemplo.

✓ OpenOffice.org Writer. Incluido en la suite OpenOffice completo entorno ofimático (procesador de textos, hoja de cálculo, base de datos, gestor de e-mail,...) libre y gratuito basado en el código del paquete StarOffice de Sun Microsystems.

Para trabajar con estos programas no es necesario saber programar en lenguaje HTML, ya que se trabaja con lo que sería el resultado, y lo que estamos viendo en él es lo que veremos con el navegador. Es decir se trata de programas WYSIWYG (What-You-See-Is-What-You-Get) que en Español se puede traducir por "Lo que se ve es lo que se obtiene".

 Para aquell@s que posean menos conocimientos de diseño de páginas web o no dispongan de tanto tiempo les sugiero que la elaboren utilizando el Generador de WebQuest on-line de aula21.net "["1,2,3, Tu WebQuest"](#), (creo que es una buena manera de comenzar para los no iniciados).

La página que crearás debe contener una WebQuest como la que te está guiando en este taller de WebQuest, la cual debe cumplir los siguientes requisitos:

✓ Su finalidad debe ser que tus alumnos realicen algún trabajo (que tú debes definir) utilizando Internet como principal fuente de información (no necesariamente ha de ser la única).

✓ El tema de trabajo que les propongas debe pertenecer al currículo de algún área que tú impartas.

✓ Este tema de trabajo debe plantearse como algo atractivo y motivador, ya que ésta es la clave de que la WebQuest no sea un trabajo como los demás.

✓ El planteamiento debe realizarse de tal modo que el trabajo no se convierta en "copiar y pegar", es decir, que les exija a los alumnos un esfuerzo de análisis de la información y síntesis de la misma, para su posterior elaboración.



| Proceso |

Los pasos que debes seguir para la realización de tu proyecto son los siguientes:

- 1.- Entender claramente lo que es una WebQuest.
- 2.- Observar atentamente otras WebQuest ya realizadas por otros profesores.
- 3.- Decidir el tema de trabajo y el nivel al que irá dirigida tu propia WebQuest.
- 4.- Realizar en Internet una búsqueda de páginas que contengan información sobre el tema elegido que tus alumnos puedan extraer. También puedes valorar si deberías completar la oferta con fuentes de información de otro tipo (bibliográficas, etc...)
- 5.- Definir el tipo de tarea que les vas a pedir a los alumnos que, al final, realicen la WebQuest en tus aulas.
- 6.- Buscar un comienzo sugerente y motivador para la **introducción** de tu WebQuest.
- 7.- Definir clara y escuetamente en qué consiste la **tarea** que deben realizar los alumnos que realicen la WebQuest.
- 8.- Enumerar los pasos a seguir en el **proceso** de realización de la WebQuest. En este punto debes tener en cuenta el nivel de los alumnos a los que se dirige. Si éstos son de Educación Primaria, el detalle con el que se les indican los pasos a seguir debe ser mucho mayor que si los alumnos son de Bachillerato, caso en el que con dos

pinceladas serán capaces de conocer el proceso que deben realizar.

9.- Preparar la lista de **recursos** que pueden usar para ejecutar el trabajo. Es decir, las páginas que hemos encontrado de interés para desarrollar el tema, así como otros recursos externos a Internet. Es conveniente, con cada recurso, hacer un breve comentario de lo que se puede encontrar allí, o asociarlos a un punto del proceso a seguir.

10.- Definir el tipo de **evaluación** que se llevará a cabo con el trabajo que se les haya pedido. Este punto puede enfocarse de diferentes maneras: desde una evaluación tradicional por parte del profesor hasta una autoevaluación por parte de los alumnos, dirigida por el profesor. La elección dependerá del nivel de los alumnos a los que se dirige el trabajo y del tipo de tarea que se les exige.

11.- Idear una **conclusión** a modo de cierre del trabajo. Esta conclusión debería incluir una mirada al futuro, un empujón para seguir trabajando con la herramienta amplia y versátil que ofrece Internet.

12.- Localizar y descargarse, al menos, una imagen para cada apartado de la WebQuest. Todas ellas deben estar relacionadas con el tema de trabajo elegido.

13.- Componer todo el trabajo realizado en los pasos 6 al 12 como dos páginas Web en formato .html, realizadas con el editor que

preferas, que contengan:

✓ **paginadelalumno.html:** todos los elementos de una WebQuest, es decir, introducción, tarea, recursos, evaluación y conclusión. Insertaremos también las imágenes localizadas para el trabajo.

✓ **paginadelprofesor.html:**

- ❑ Título de la WebQuest.
- ❑ Nivel al que va dirigida.
- ❑ Área en la que se puede trabajar.
- ❑ Objetivos perseguidos (brevemente).
- ❑ Contenidos tratados (brevemente).
- ❑ Conocimientos mínimos de informática que han de tener los alumnos.
- ❑ Temporización.
- ❑ Tipos de recursos propuestos (webs, bibliografía, recogida de información en la calle,...).
- ❑ Recursos informáticos necesarios para desarrollar esta WebQuest.
- ❑ Dirección de correo electrónico del autor.

14.- Publicar tu WebQuest en algún servidor de Internet para que de tu trabajo puedan beneficiarse otros profesores y alumnos.



Recursos

Los recursos que necesitas para realizar WebQuest son de dos tipos: técnicos y didácticos. Los didácticos te los da tu experiencia como docente, y en ella confío. Los técnicos los adquirirás a lo largo de mi Taller de WebQuest. Para ello, seguiremos los puntos del proceso:

PUNTO DEL PROCESO	RECURSOS DISPONIBLES
1.- Entender claramente que es una WebQuest.	<p>En la Unidad nº 1 conocerás los fundamentos y características de una WebQuest a través de los siguientes apartados:</p> <p>Apartado 1.1 Origen, definición y estructura.</p> <p>Apartado 1.2 Entrevista con su creador.</p> <p>Apartado 1.3 WebQuest sobre WebQuest (actividad)</p> <p>Apartado 1.4. Las cinco Reglas.</p> <p>Apartado 1.5 Bibliografía y enlaces en Internet.</p> <p>Monográfico sobre WebQuest en la revista Quaderns Digitals . En total son 15 artículos que intentan recoger una visión amplia sobre este interesante tema tanto de forma práctica como de</p>

	<p>experiencias dentro del aula. En el me publican un artículo elaborado conjuntamente con Alejandro Valero.</p>
<p>2.- Observar atentamente otras WebQuest ya realizadas por otros profesores.</p>	<p>En esta página dispones de numerosos ejemplos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividad.
<p>4.- Realizar en Internet una búsqueda de páginas que contengan información sobre el tema elegido.</p>	<p>Para ello veamos la unidad nº 2 del taller, dedicada a las búsquedas que a su vez está subdividida en:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1:Concepto de Buscador. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Actividades. • 2:Utilización de Google. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Actividades. • 3:Navegación Educativa. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Actividades.
<p>5.- Definir el tipo de tarea que les vas a pedir a los alumnos.</p>	<p>En este punto tiene mucho que decir tu imaginación y tus deseos. Pero, por si te ayuda, aquí tienes dos listas con tipos de tareas que puedes proponer.</p>

	<p>puedes proponer.</p> <p>Lista 1. (más sencilla pero muy útil para empezar).</p> <p>Lista 2. (más extensa y detallada)</p>
<p>10.- Definir el tipo de evaluación que se llevará a cabo con el trabajo que se les haya pedido.</p>	<p>Una forma de evaluar el trabajo de los estudiantes es mediante una plantilla de evaluación ("Rubric" en inglés). En Eduteka podrás encontrar un estupendo artículo acerca del empleo de las "plantillas de evaluación" para averiguar cómo está aprendiendo el alumno, como construirlas y ejemplos ya creados . Dependiendo del nivel de los alumnos y del tipo de actividad se hará una descripción de lo que se va a evaluar y de cómo se hará.</p> <p>Te recomiendo utilizar Rubistar, herramienta de Internet con versión en español, que te ayudará a iniciarte en el desarrollo de esas plantillas. En Rubistar, herramienta para construir Matrices de Valoración encontrarás una amplia descripción sobre como utilizar esta herramienta.</p>
<p>12.- Localizar y descargarse, al</p>	<p>En la unidad nº 3 aprenderás a descargar imágenes con el Navegador Netscape.</p>

<p>menos, una imagen para cada apartado de la WebQuest</p>	<p>Actividad</p>
<p>13.-Componer todo el trabajo realizado.</p>	<p>Si aún no tienes dirección de correo en la unidad nº 4 tienes la ocasión de aprender a conocer y manejar el correo a través de la Web así como a contratar una cuenta de correo gratuita. Actividades.</p> <p>Para facilitarte el proceso de elaboración de Tu WebQuest lee la unidad nº 5 si has decidido elaborarla con un editor WYSWYG</p> <p>Si prefieres dedicar menos tiempo usa el Generador de WebQuest "1,2,3, Tu WebQuest" en cuyo caso tu WebQuest consistirá solo en la página del alumno y no la del profesor.</p>
<p>14.- Publicar tu WebQuest</p>	<p>Existen muchos portales donde te ofrecen espacio gratuito uno de ellos es el Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa que ofrece al profesorado espacio para publicar páginas Web personales o del Centro educativo, donde podrás :</p>

	<ul style="list-style-type: none">• Pedir una cuenta gratuita <p>y encontrarás ayudas para publicar tu página web tanto desde entorno Windows como Linux.</p> <ul style="list-style-type: none">• Subir las páginas con FTP <p>Toda la información al respecto la encontrarás en: http://www.cnice.mecd.es/programa/servicios.htm</p>
--	---



| Evaluación |

La evaluación de tu WebQuest si me la envías la realizaré yo en base a [esta "Rúbrica"](#) y la pondremos en mi página para que la puedan ver todos los internautas.



| Conclusión |

Tras realizar este Taller, no sólo has adquirido las herramientas necesarias para el uso de Internet, sino que has generado un material que puede ser publicado en Internet para ser usado con tus alumnos y ser ofrecido a otros docentes de tu área.

| Créditos |

Este taller de WebQuest no hubiese sido posible sin el trabajo de Carmen Soguero Pamplona y Ana Laguna Gasca (*Departamento de Educación y Ciencia del Gobierno de Aragón* www.educaragon.org) autoras de las unidades nº 2, 3 y 4. Nuestro más sincero agradecimiento por sus aportaciones.

12. Diario investigadora:

Día 1 octubre 2003: Comenzamos a buscar en Internet material que nos pudiera servir para demostrar que el uso del ordenador en clase de inglés motiva para aprender tanto a los alumnos con más potencial como a los menos capacitados. Muchas páginas ofrecían dudosa valía educativa y otras eran renovadas cada mes por lo que no podíamos confiar en tener ese material siempre disponible(demos). Por ejemplo, www.juegosarcade.com que

solamente ofrecía aquellos juegos más bélicos que no pueden de ninguna manera tener cabida en un colegio religioso en el que la paz es un valor a enseñar. Otros no ofrecían la posibilidad de interacción entre los personajes del juego, sino que eran de tipo más mecánico clase Tetris y por lo tanto, no había ninguna intención educativa en lo que a lengua inglesa se refiere. No consideramos útiles aquellos juegos en los que únicamente existen algunas instrucciones e indicaciones al inicio están en inglés y luego sólo es habilidad dátil lo necesario para ganar la partida.

En ningún caso, descartamos buscar material del tipo CDs o similares. Pero sin duda alguna, en los tiempos que corren, podemos afirmar inequívocamente que Internet es la fuente de la información por excelencia. De hecho, se trata de un recurso de doble vertiente, pues nos permite extraer información muy concreta y al mismo tiempo actúa como filtro de aquella otra información que carece de un rigor académico necesario para su posterior investigación y análisis. A pesar de que no requiere presentación, Internet no presenta muchas barreras arquitectónicas, salvo en contadas ocasiones algunas páginas de pago, suscripciones...., y nos permite obtener mucha información

en un corto periodo de tiempo, además de acercarnos un poquito más a la globalización intercultural. En este sentido, si lo traducimos en términos de investigación sobre el tema que nos ocupa, nos permitirá confluir e integrar multitud de aspectos desde diferentes agentes sociales. También nos servirá para confeccionar una lista detallada de entidades u otros centros a los que nos podamos dirigir para obtener los recursos pedagógicos que necesitaremos para la investigación.

Día 7 noviembre 2003: Encontramos la página de la BBC www.bbc.co.uk y las posibilidades que ofrece en el apartado de educación. Hay más de treinta juegos que pasamos a analizar uno por uno en el apartado 3.9.de la tesis. La mayoría de juegos (a pesar de estar clasificados por expertos ingleses en secundaria) en nuestro país y en el colegio escogido para realizar las prácticas no corresponde al nivel exigido ni en la ESO ni en clase de lengua extranjera. El nivel de inglés corresponde a adolescentes nativos ingleses lo que en muchos casos impedía que nuestros alumnos pudieran entender la mecánica del juego. Otros juegos incluidos en esta página web nos parecían demasiado infantiles y con poco atractivos para nuestro alumnado. Primero presentamos una

clasificación de los juegos que aparecen en la seleccionada página web www.bbc.co.uk en las siguientes categorías comentadas:

-*Wordsearch*: Búsqueda de palabras a partir de una definición se debe escoger la palabra correcta de un grupo dado.

-*Crosswords*: sopa de letras. Hay que encontrar en diagonal, vertical u horizontal las palabras que se nos piden sobre el tema a tratar.

-*Hangman*: el popular juego del ahorcado. Adivina la palabra antes de que se te cuelgue de una horca.

-*What am I? Guess what am I*: Adivina quién o qué soy. Muy fácil de aplicar a los bajos niveles de inglés por su alto contenido visual.

-*Matching game*: hacer parejas girando alternadamente las diferentes viñetas.

-*Challenge board*: Se debe jugar en parejas.

Consiste en una competición para acertar las preguntas que se nos ofrecen.

-*Pop-ups*: Se escucha una palabra y se debe escoger la correcta escritura de la palabra de varias opciones dadas.

-*Filling in gaps*: Tenemos que completar una historia con espacios vacíos.

-*Rags to Riches*: similar al concurso televisivo español **50 por 15**, los concursantes debían acertar 15 preguntas para llevarse el premio gordo de 50 millones de pesetas. Conforme iban acertando preguntas la cifra de dinero ganado se iba incrementando. En este juego educativo, las preguntas iban relacionadas con partes de la oración como encontrar el sujeto o el predicado.

-*Concentration*: Se trata de tener memoria retentiva para poder hacer parejas descubriendo progresivamente una a una las cartas de la tabla.

-*Quiz*: En este juego, hay que completar unas listas de palabras por ejemplo los verbos irregulares, los adjetivos comparativos...

-*Yes or No questions*: Adivina los animales o los objetos que se nos describen.

-*Word Scramble*: Tenemos que ordenar las letras para que formen palabras correctas.

Después de este exhaustivo listado de tipología de juegos educativos en el que no hemos tenido en cuenta demás juegos de estrategia (Age of Empires, Praetorians, Civilization II), deportes (PC Futbol, Dune 2000, PGA Championship Golf 2000), aventuras (Los Lemmings, Simon the Sorcerer, Indiana Jones y el destino de la

Atlántida, The Secret of the Monkey Island,
Capitán Trueno en la montaña de los suspiros,
Ace Ventura, Harry Potter y la piedra
Filosofal), simulaciones (Los Sims, Sym City
Classic, Paris 1313, Train Simulator),
detectives (Mortadelo y Filemón: el
escarabajo de Cleopatra, Carmen Sandiego,
La Pantera Rosa en Misión Peligrosa, El
misterio del Niño Perdido) debido a su alto
nivel de violencia y agresividad, además de su
bajo valor educativo; por lo que creemos
incompatible con nuestro propósito de integrar
el juego como parte de la clase ordinaria de
lengua inglesa en secundaria, debemos
comentar que nos hemos visto obligados a
eliminar de nuestra estadística el apartado de

Games y el apartado *Entertainment* de la precitada página web. Asimismo, en el apartado *Languages* que supuestamente deberían aparecer los juegos educativos para aprender inglés no contiene más que ejercicios y links para aprender otras lenguas extranjeras para los británicos como el español, el italiano, el francés y el alemán.

Ya explicada la problemática de la búsqueda de material para nuestra estadística, comentaremos el apartado *Learning* dentro del cual hemos seleccionado el subapartado *School* y dentro de éste las edades que nos interesan de 11 a 16 años en la materia de *English*. Una vez hechas las explicaciones anteriores, podemos empezar a

analizar los juegos que hemos podido adaptar a nuestras necesidades educativas, dejando aparte aquellos juegos descartados por excesiva violencia, sexismo, adicción.. En primer lugar, encontramos el juego de rol **Survive Dickens ´ London**, el cual está recomendado para un nivel alto de inglés quizás algún alumno avanzado de cuarto de ESO pudiera utilizarlo para descubrir la manera de vivir en esa época y su problemática. Para nuestros alumnos de cuarto de secundaria hemos seleccionado los juegos que aparecen en el apartado *Games* dentro de *Schools*, el problema es que no están divididos por edades, así que tenemos que realizar una primera aproximación

pedagógica sobre este aspecto *Ver apartado*

3.9 Análisis Página Web BBC. La principal diferencia entre los juegos de ordenador y los juegos educativos es básicamente que los primeros intentan divertir, mientras que los segundos intentan enseñar. Además, los juegos educativos no son tan variados como los juegos de ordenador. Realmente, lo que se intenta con los juegos educativos es mostrar una cara más atractiva de los programas educativos impuestos por el gobierno y obligatorios para todo el mundo.

Así pues, desechamos la idea de utilizar estos recursos para demostrar nuestra tesis doctoral; ya que la clase de juegos que se encuentran en esta página son juegos de ordenador, pero no educativo o al menos en el área de lengua extranjera. Además de que casi no existe ningún juego aplicable al nivel de inglés de los alumnos de la muestra y a su vez, al nivel correspondiente a 4º ESO.

Día 10 marzo 2004: Hicimos una criba por Internet de todas las librerías especializadas (Catalonia, Herder, Abacus, Come In, Happy Books...) y de los centros de recursos pedagógicos de Barcelona y Sant Adrià de Besós para encontrar material multimedia o software para la enseñanza del inglés en secundaria, sin resultados positivos. Analizamos los pocos CDROMs que cayeron en nuestras manos en el apartado 6.5 Referencias Bibliográficas de la presente tesis y explicamos porque los desechamos. Mostramos aquí dos ejemplos:

Ficha Bibliográfica Página Web 1

Dirección Internet www.xtec.es/crp/crle

Nombre del juego Weaving your adventure

Última actualización 2002

Creador Generalitat de Catalunya

Número de consultas No aparece

Nivel de Inglés Intermedio

Edad del usuario 13-14 años (Primer ciclo de ESO)

Material complementario relacionado (workbook, fichas de evaluación...) se facilitan hojas con tablas a completar, referencias a CDRoms de consulta (Encarta, Ancient Lands, Exploring the world...)

Actividades Describir unos personajes y un contexto a la vez que descubren al ladrón de un museo a través de este juego de rol.

Contenido Los siguientes temas:

4. [Character and Routines](#)
5. [My Hometown](#)
6. [Missing object](#)
7. [Hiding place](#)
8. [Connecting clues](#)
9. [A Joint adventure](#)

Procedimientos Cada unidad posee dos actividades de distinto nivel que llevan al trabajo final que evaluará el maestro. Se trata de actividades de aprendizaje de diferente estilo con ayuda incorporada a la ficha del alumno.

Valores

5. Colaboración activa en las actividades del grupo, mostrando iniciativa, interés y constancia.
6. Rigor y sistematización en el trabajo, esforzarse por ser pulcro y correcto en la presentación.
7. Conciencia de la importancia y utilidad de la lengua hablada en la comunicación social y personal, a través de la observación y el comentario de los modelos de la vida real o de los medios de

comunicación social. Valoración de la lengua como instrumento del propio conocimiento individual.

8. Participación en las tareas de aprendizaje, desarrollando una actividad de investigación constante respecto al idioma.
- Servicio de consulta al usuario En la misma página a la atención de Rosa Pérez Bohigas

Ficha Bibliográfica Página Web 2

Dirección Internet <http://www.bbcschoolshop.com>

Nombre del juego Stop the rubbishbins

Última actualización 2003

Creador BBC Bitesize Revision English (PC)

Número de consultas -

Nivel de Inglés Nativo

Edad del usuario Todas las edades

Material complementario relacionado (workbook, fichas de evaluación...)

Literatura inglesa (poesía, teatro y novela de Shakespeare)

Actividades Evitar los cubos de basura que van apareciendo en la acera.

Contenido -

Procedimientos -

Valores En la misma página existe un apartado para comprar libros de la literatura de Inglaterra y de uno de sus escritores más famosos, William Shakespeare. No hay demo.

Servicio de consulta al usuario En la misma página.

El primer juego fue obviado porque se dirigía a primer ciclo de ESO y nuestros alumnos estaban en segundo ciclo(4º ESO) y nos pareció demasiado sencillo e infantil para ellos. Mientras que el segundo era del tipo mecánico en el que había que evitar los cubos de basura que estaban en la acera.

También visitemos las diferentes editoriales (Oxford University Press, Cambridge University Press, MacMillan Heinemann, MacGrawHill...) para encontrar material que nos pudiera servir sin éxito. Los criterios de búsqueda que siempre tuvimos en consideración fueron: material multimedia que NO consistiera en una simple trasposición de lo que hacemos en el libro y la libreta al ordenador. Es decir, no se trata de localizar ejercicios o "quiz" de responder a preguntas simples en el ordenador; no queremos usarlo como una herramienta ofimática, sino como elemento didáctico, innovador y motivador. Debemos recordar que el CD Rom que va con cada Student's Book de diferentes editoriales no sirve para cumplir nuestro propósito. **Torin's Passage** es el único juego que hemos podido encontrar en Barcelona para el nivel de inglés de alumnos de 4º ESO. (Debemos agradecer su aportación al grupo F9 de la

Universidad de Barcelona) Durante este trimestre hemos utilizado este juego de ordenador en base CD Rom con nuestros alumnos para demostrar que permite aprender jugando. Ver apartados 3.8 , 3.8.1 y 3.8.2 Como resumen, diremos que este juego de Arcade perteneciente a la editorial Sierra nos traslada a un mundo imaginario de ensueño que nos recuerda a las películas de Walt Disney; con la única diferencia que en este caso somos nosotros los protagonistas de la historia y quiénes debemos ir tomando decisiones para llegar a nuestro destino y alcanzar nuestro objetivo. No podría faltar en ninguna historia de Walt Disney los antagonistas malvados que intentan destruir al protagonista; en este caso, la malvada bruja Fylensia será quien raptará a nuestros supuestos padres y nos preparará dificultades para el camino.

El hecho de que esté en inglés, con opción a tener la ayuda de subtítulos también en inglés, nos condiciona a ofrecerlo a nuestros alumnos más aventajados de aproximadamente 12 años; es decir, el grupo control de segundo de ESO anteriormente comentado en la práctica realizada con el juego de CD que nos ofrecía la editorial Oxford junto con sus libros de texto. Podría ser un juego más visual en el que la lengua no fuera tan importante o necesaria para continuar; pero en este juego, si no se comprende lo que los personajes nos piden, no podemos continuar nuestro camino y por lo tanto, no podemos

alcanzar nuestro objetivo. A parte de la importancia de comprender los mensajes orales o escritos en inglés, el juego no presenta gran dificultad para las expertas manos de nuestros jóvenes jugadores.

Llegados a este punto surgieron las siguientes preguntas de investigación:

-¿Se puede enseñar inglés con un juego de simulación como *Torin 's Passage* de la editorial Sierra (juego facilitado por grupo F9)?

-¿Se deben sentar a los alumnos de dos en dos para trabajar o es mejor ponerlos cada uno en su ordenador para evitar que se distraigan?

-¿Habrá que tener en cuenta todas las variables: habilidades, interés, actitud... para

poder sacar en claro nuestro tema de la motivación?

-¿Les motivará para aprender inglés en clase o sólo lo entenderán como un juego (ocio)? Es decir, sin entender los mensajes irán pasando las pantallas por la experiencia que tienen en Arcade.

-¿Es posible ponerlo en práctica con la poca disponibilidad existente de la sala de ordenadores?

Se nos planteó esta hipótesis durante nuestra investigación: Mantener una conversación dirigida en el juego *Torin's Passage* es el principio para que los alumnos vean y se den cuenta por ellos mismos, que son capaces de mantener una conversación en

inglés con alguien a un nivel más elevado al que están acostumbrados y con una finalidad específica. Por lo tanto, quisimos demostrarla con nuestras futuras investigaciones.

En referencia a los criterios pedagógicos del citado juego, los procedimientos son el apartado más ejercitado, dado que vamos alcanzando los pequeños objetivos que se nos proponen al momento a través de diferentes medios e instrumentos que encontramos por el camino. Cuando se da a los personajes secundarios lo que nos piden, a su vez nosotros conseguimos continuar nuestro camino; de esta manera, nuestros alumnos aprenden a ser generosos y tolerantes con los demás y a escuchar activamente aceptando sus opiniones e inquietudes; potenciando así la colaboración, la resolución de conflictos, el respeto, la responsabilidad, la autoestima... Cabe destacar que en este juego no existe violencia, racismo, sexismo o intolerancia como en otros juegos. Como conceptos aprenden nuevas palabras que en una clase convencional de inglés no aparecerían como: *what a stench!*, *moss*, *slunk*... Las áreas curriculares a vincular con este juego son obviamente la de lengua extranjera (inglés), de experimentales y de sociales.

En este apartado intentaremos entrar en mayor detalle de los procedimientos necesarios para poder jugar a Torin's Passage:

-Las habilidades psicomotrices necesarias para jugar como visomotricidad, lateralidad y organización del espacio son de nivel sencillo, no presentan ninguna dificultad.

-En lo que se refiere a habilidades de asimilación y retención de la información, es decir, atención y memoria son de nivel medio. Pero no es necesario buscar ningún tipo de información fuera del programa.

-En lo concerniente a las habilidades organizativas, hay que establecer un plan y una organización de los recursos bastante importante.

-Las habilidades creativas como generar ideas, hipótesis y predicciones son muy necesarias en el trascurso del camino; así pues, se desarrollará el razonamiento inductivo del alumno.

-En lo concerniente a las habilidades analíticas, es útil evaluar las hipótesis para poder continuar el camino y de esta manera, se desarrolla también el razonamiento deductivo.

-La identificación de alternativas es de importancia alta .

-Las habilidades para la resolución de conflictos son necesariamente altas pero no incluyen en ningún caso operaciones matemáticas o cálculos. Facilitan el pensamiento heurístico.

-Las habilidades metacognitivas no son útiles en este juego. No es necesario evaluarse porque ya vemos el resultado de inmediato de nuestras acciones.

No se necesita un ordenador con grandes prestaciones para jugar a este juego, por lo que no tuvimos ninguna dificultad en implementarlo a la clase muestra. Nos hubiera gustado continuar por este camino; pero, al no existir ningún otro juego de estas características en España en el año de realización de esta tesis no nos fue posible indagar más en el tema.

Día 12 abril 2004: Se implementó una primera fase teórica en la que se explicó el juego en una sesión de una hora. Mientras que la segunda fase fue meramente práctica, cada alumno sabía por donde se quedaba y lo que le faltaba por continuar. No hacía falta que la profesora les insistiera, ellos solos se motivaban y competían entre sí por ver quien acababa primero la última pantalla. Debo reconocer que la profesora tardó más en terminar el juego que los alumnos. En este sentido, pudimos observar como el comportamiento del alumnado había cambiado. De un comportamiento frío, áspero, desinteresado y en ocasiones hasta distante, respecto a las clases tradicionales del libro, parecía otro grupo totalmente distinto. Los alumnos habían cambiado los típicos comentarios graciosos para interrumpir el buen funcionamiento de la clase, por interesarse realmente por el ejercicio e incluso hacer preguntas razonadas sobre

el juego. Grupos participativos e integrados, miradas clavadas en los ordenadores o en sus compañeros más próximos para comprobar si éstos iban más o menos avanzados en el juego... y un largo etcétera de aspectos sorprendentes e incluso algunos nuevos para mí. En definitiva, aquél día en el aula se recuperó un olvidado grado de concentración e interés. Aunque al principio nos asustamos por el excesivo grado de competitividad de los alumnos en el aula, ésta no se convirtió en una rivalidad aplastante entre los integrantes de cada grupo, sino simplemente en un aliciente por "*llegar primero a la meta*". De todas formas, debemos trabajar duramente para que esa motivación por hacer las cosas cuando lleve implícito hacerlas en el menor tiempo, no perjudique ni siquiera parcialmente la eficiencia y calidad del objetivo que se plantee en el ejercicio. Invitamos a que realicen una tesis sobre si se mantiene esa simultaneidad entre motivación y eficiencia a lo largo de todas las fases del proceso cuando se plantee una situación de simbiosis entre motivación y menor tiempo.

Día 29 mayo 2004: Los alumnos respondieron unas actividades en Word referentes al juego y corroboramos que habían memorizado el vocabulario nuevo y practicado los tiempos verbales estudiados en clase como presente, pasado, futuro con will o going to. Así como, practicaron la colaboración activa en las actividades del grupo, mostrando iniciativa, interés y constancia; el rigor y

sistematización en el trabajo, esforzarse por ser pulcro y correcto en la presentación y la conciencia de la importancia y utilidad de la lengua hablada en la comunicación.

Pudimos comprobar que íbamos por buen camino; pero la falta de material tanto en base CD Rom como por Internet adecuado nos impidió continuar, así que tomamos otra dirección: **WebQuests**. Una WebQuest es un proyecto en el que se ofrece una situación emulando la realidad existente a los estudiantes y se les presenta un problema al cual deben hacer frente para llegar a una solución posible a través del uso de los diferentes recursos que posee Internet. Así pues, una webquest es lo que estábamos buscando un juego de rol en el que cada alumno toma un personaje participando de este modo en el desenlace de la historia y a través del trabajo colaborativo aprender dentro de la diversidad de niveles en el grupo. Se pueden encontrar aplicadas a diferentes áreas de enseñanza pero aplicadas a la lengua nos dan un gran abanico de posibilidades desde temáticas muy variadas hasta la gran cantidad de información en Internet que está en inglés. Los componentes básicos de una webquest son: una **introducción** clara que proporcione la información necesaria para iniciar la actividad; una **tarea** central interesante y concreta; una colección de **recursos** (sitios web fundamentalmente) donde encontrar la información necesaria; una descripción paso a paso del **proceso** que se utilizará para la tarea; pautas para organizar la información adquirida (preguntas que deben ser contestadas, etc.),

ésta será la parte fundamental para los alumnos; la **evaluación** de la actividad; una lección de cierre, **conclusión**, que repase lo que han aprendido los alumnos y cómo puede ser aplicado en otros temas y por último la evaluación del trabajo de los alumnos. Existen buscadores de webquests y directorios muy útiles; por ejemplo, <http://www.thinkquest.org/library> y <http://www.education-world.com/standards/national/index.shtml>.

Insto a futuros profesores que continúen lo que hemos comenzado si quieren motivar a sus alumnos y dar un giro a la enseñanza tradicional que todavía existe en España.

Día 7 junio 2004: Nuestra experiencia anterior nos llevó a leer la tesis del Dr. Pujolà, miembro del departamento de Didáctica de la Lengua y su Literatura de la Universidad de Barcelona. Su perspectiva de la situación de CALL (Computer Assisted Language Learning) y de cómo incorporar el uso del ordenador en el aprendizaje de una lengua nos recordó el problema con el que nos había encontrado nosotros. Se debe solucionar la dicotomía que existe; ya que, mientras la pedagogía del aprendizaje de una lengua extranjera es básicamente humanística, el diseño de CALL está basado en el producto y en solventar las deficiencias lingüísticas del mismo. El control del estudiante sobre su aprendizaje produce motivación dado que el aprendiz sabe lo que necesita y lo que es mejor para ellos y puede escoger en cada momento según sus necesidades e intereses. Por

eso, creímos acertado y conveniente incorporar las webquests a nuestra investigación.

Día 9 septiembre 2004: Mantuvimos una reunión con el Dr. Tomás Pujolà quien nos ofreció información sobre el tema de las webquests. Nos recomendó varias páginas(www.webquest.com, www.webquest.cat, www.quadernsdigitals.net) para crear nuestra propia webquest. Querríamos agradecer la entrevista al Dr. Tomás Pujolà, pues nos permitió darle un enfoque más real y personalizado a nuestra investigación. Las webquests, nos permite crear nuestra propia actividad para llevarla a la práctica a nuestras aulas. Nosotros personalmente la catalogamos como una herramienta de gran flexibilidad educativa. Tal y como Maureen Yoder opina las WebQuests consiguen motivar tanto a alumnos como a profesores puesto que evocan a la realidad circundante y no a las situaciones hipotéticas e irreales de los libros de texto. Nos permite concretar las diferentes áreas de dificultad de nuestros alumnos a través de situaciones adaptadas a la realidad. Después de consultar las mismas, la página www.webquest.cat nos resultó especialmente interesante. En ella, localizamos el e-mail de Bernie Dodge, creador de la primera webquest; así como programas que nos ayudan a crear nuestra propia webquest (ver el apartado Taller de Webquest de la página anteriormente citada). La revista digital *Quaderns Digitals*

tiene un monográfico sobre webquests con 15 interesantísimos artículos sobre webquests que nos ayudaron a entenderlas mejor.

Día 1 octubre 2004: Después de investigar en Internet sobre el uso educativo de las Webquests en las diferentes disciplinas, nos decantamos por seleccionar dos webquests de la página de la xarxa telemática educativa de Cataluña (www.xtec.net) llamadas *The British Isles Webquest* y *A Travel Brochure Webquest*. Decidimos seleccionar estas webquests entre centenares existentes en la red porque nos inspiraban mayor confianza en su calidad educativa por el mero hecho de estar colgadas en esta página oficial del departamento de educación de Cataluña. Además, nos permitía adaptarla perfectamente al nivel educativo de nuestros alumnos y nos parecía suficientemente atractiva y motivadora. Tanto el contenido de estas páginas como las tareas a realizar les permitían mejorar su conocimiento de la cultura británica y otros países de habla inglesa en el caso de Create a Travel Brochure "The Sky 's the Limit".

En el caso de *British Isles*, sus objetivos eran bastante claros: practicar inglés, aprender sobre las islas Británicas y utilizar los recursos informáticos para buscar información y presentarla en formato multimedia en equipo. Se formaban equipos de tres alumnos: uno era geógrafo, otro historiador y el último turista. Cada uno desempeñaba su papel y luego había una puesta en común propia de todo trabajo colaborativo en grupo.

Mientras, en la segunda webquest un alumno era historiador, otro agente de viajes, otro embajador del lugar de destino y el último era director de recreativas. Cada uno realizaba su papel y al igual que la anterior había puesta en común. Los objetivos educativos eran los mismos que en la webquest anterior. Además de aprender inglés ya que están escritas en inglés, todas las páginas web recomendadas están en inglés. Por lo que tienen que leer, comprender, escribir, seleccionar información de un texto escrito, luego preparar con PowerPoint una presentación y hacer una explicación oral de su trabajo, que nos ha servido para evaluar el grado de motivación que ha despertado en ellos.

Día 3 octubre 2004: Una vez teníamos el material base, nuestro próximo objetivo era saber a quién íbamos a proponer realizar estas actividades tan novedosas. En este caso fue sencillo de escoger los grupos de investigación: serían dos grupos poco numerosos de cuarto de la ESO ya que son grupos flexibles por nivel académico. Cuarto A tiene diez alumnos y cuarto B tiene sólo ocho ya que una alumna se fue a principio de curso por razones personales. Son los grupos con mayor nivel y rendimiento académico de cuarto. Aún así, el cuarto A tiene mayor predisposición al estudio y los hábitos de estudio son mayores que en el cuarto B, donde como ya hemos comentado en el apartado características de los alumnos (Grupo A, Grupo B y Tabla de notas) hay dos alumnos con menor

capacidad que seguramente no podrán aprobar la asignatura. Así pues, se ha decidido realizar una investigación-acción. Quizás hubiese sido más fácil para demostrar nuestra tesis, haber escogido otros grupos con peores calificaciones o nivel académico, donde los resultados de nuestra investigación hubiesen sido más notorios. Pero para nosotros es un reto y satisfacción, averiguar el alcance de la herramienta que proponemos para motivar a los alumnos en el aula de inglés. Si conseguimos motivar a aquellos alumnos que reúnen un mínimo interés en clase, quizás sea más probable y efectivo conseguirlo con aquellos otros que carecen del mismo. Cuestión que no significa, que a pesar de haber escogido los grupos de mayor nivel y rendimiento académico, dentro no encontremos diferencias académicas significativas entre los alumnos que componen ambos grupos. Así pues, a la hora de ir obteniendo los resultados de nuestra investigación, mostraremos las diferencias que se den entre los alumnos como si de subgrupos se tratase. Intuyendo que se den diferentes niveles de alcance con el objetivo propuesto, nos permitirá entender a que se deben estas diferencias, y si se corresponden o no a los diferentes perfiles de alumnos previamente descritos para el análisis.

Día 4 octubre 2004: Se ha preparado el siguiente cuestionario para empezar por saber donde están y donde llegarán estos alumnos en su dominio de webquests y del inglés. Pues no hemos de olvidar,

nuestra más sincera enhorabuena y admiración por un trabajo bien hecho, al colegio de la muestra, donde los alumnos con ayuda del profesorado, llegaron a confeccionar sus propias WebQuest.

Cuestionario de motivación en relación a las nuevas tecnologías de la información para pasar a alumnos de la ESO

1. ¿Utilizas el ordenador? Siempre A menudo A veces Nunca
2. ¿Tienes ordenador en casa? Sí / No
3. ¿Usas el ordenador para hacer los deberes del colegio? Sí / No
4. ¿Qué programas conoces? Señala los que conozcas de la siguiente lista
Word Excel Access Outlook Explorer Internet Explorer.
Corel Draw Word Perfect ...
5. ¿Crees que tus conocimientos de informática son: altos, medios o bajos?
6. ¿Tienes conexión a Internet en casa? Sí / No
7. ¿Conoces algún buscador de internet? Di su nombre
8. ¿Sabes buscar información en Internet? Sí / No
9. En general, ¿crees que Internet es útil? Sí / No
10. En el colegio, ¿utilizas el ordenador? Sí / No

11. ¿Con qué frecuencia lo usas en el colegio? Siempre A menudo
A veces Nunca
12. ¿Qué programas utilizas de la siguiente lista?
Word Excel Access Outlook Explorer Internet Explorer Corel
Draw Word Perfect
13. ¿Vas únicamente a la sala de ordenadores para hacer la clase de informática? Sí / No
14. ¿Crees que deberías utilizar más el ordenador en la escuela? Sí /No
15. ¿Por qué estudias inglés?
Por obligación impuesta por ley
Por obligación impuesta por padres
Porque me gusta
16. ¿Cómo estudias inglés?
Por medio del libro y actividades de clase.
Se utilizan, además vídeos.
Se utilizan CD.
Se siguen actividades por internet.
17. ¿Utilizas el inglés para alguna cosa actualmente? Sí/No
18. ¿Crees que en el futuro lo necesitarás y utilizarás? Sí/No
19. Piensas que es mejor aprender inglés por medio de un CD Rom que con una clase tradicional? Sí / No
- 20 . Piensas que es mejor aprender inglés por medio de una Webquest que con una clase tradicional? Sí / No

21. ¿Opinas que sería mejor utilizar páginas Web en clase de inglés?

Sí / No

22. Cuando consultas alguna página web de Internet en casa ¿está normalmente en inglés? Sí/No

23. ¿Tienes dificultades para entender las páginas web en inglés? Sí / No

24. ¿Qué opinan tus padres de que estudies inglés?

25. ¿Utilizan tus padres el inglés en su trabajo o en casa? Sí/No

26. Señala en la siguiente lista los adjetivos que definen mejor a tu profesor o profesora de inglés:

Perfeccionista, tranquilo, activo, imaginativo, alegre, serio, organizado, sensible, distante, impaciente, seguro de sí mismo, reservado, inflexible, sincero, antipático, espontáneo y desorganizado.

27. Señala los adjetivos que piensas definen mejor tu clase de inglés del colegio: agradable, significativa, educativa, aburrida, fácil, atractiva, clara, variada, inútil, divertida, interesante.

28. ¿Crees que con un buen conocimiento de inglés podrás viajar o vivir en un país extranjero sin ningún problema? Sí / No

29. ¿Opinas que la clase de inglés te ayudará a encontrar un mejor trabajo en el futuro? Sí / No

30. ¿Qué opinas de la clase de informática? Señala los adjetivos que creas convenientes de la siguiente lista: agradable divertida horrible necesaria difícil fácil

31. ¿Qué piensas de la sala de informática?

Señala los adjetivos que creas conveniente:

pequeña, amplia, ventilada, espaciosa,

iluminada y soleada.

32. ¿Estudias inglés fuera del horario escolar? Sí / No

33. ¿ Utilizas el ordenador en esa clase de inglés? Sí / No

34. ¿Qué programas usas? Señálalos: Word Excel Access Outlook
Explorer Internet Explorer

35. ¿Estudias informática fuera del horario escolar? Sí / No

36. ¿Qué programas aprendes? Señálalos: Word Excel Access
Outlook Explorer Internet Explorer Corel Draw Word Perfect

Día 7 octubre 2004: Decidimos pasar el cuestionario a los alumnos de dichos grupos de cuarto de la ESO durante los últimos diez minutos de la clase de inglés. Se les presentó como una manera de conocer su opinión de manera anónima sobre diferentes aspectos relacionados con la clase de inglés. Les pareció interesante porque no se lo pide casi ningún profesor de ninguna asignatura. Sin duda alguna, a través del precitado cuestionario haremos partícipes a los alumnos del proyecto que deseamos emprender. Sus opiniones, sugerencias o reflexiones, se convierten en un indicador importantísimo para detectar si vamos por buen camino, o bien se

precisan correcciones en algunos aspectos, para proseguir en la dirección adecuada en nuestras investigaciones. En este sentido, si queremos evitar contratiempos que nos impidan conseguir nuestro objetivo, deberemos pasarles un cuestionario adaptado a cada situación, antes, durante y después de finalizar los ejercicios que deban realizar. De esta manera, controlaremos durante todo el proceso, tanto la satisfacción como posibles desviaciones en la línea de nuestra investigación. Por tanto, el cuestionario no deja de ser una herramienta de auto-evaluación permanente durante todo nuestro trabajo, que nos permita aproximarnos a los resultados deseados.

Día 15 octubre 2004: Se ha analizado los resultados del cuestionario pasado a los alumnos y en general se puede decir que no se usan demasiado los ordenadores en el colegio a causa de la alta ocupación de la única aula de informática que hay. No conocían que era una webquest pero les parecía interesante cuando se les explicó. Debido a la escasez de recursos del centro, no facilitará el uso de ordenadores para poner en práctica el ejercicio anteriormente mencionado. No obstante, dentro de nuestro abanico de posibilidades, reservaremos el aula de informática para todas las horas posibles, e indicando a nuestros compañeros de trabajo, que nos avisen cuando no hagan uso de la sala aún teniéndola reservada. De esta manera, conseguiremos extraer el máximo fruto posible a

pesar de la escasez en número y horas de uso de los ordenadores que presenta nuestro centro educativo.

Respecto al considerable grado de interés que despertó la webquest entre los alumnos, se convierte en un punto de referencia vital y el motor para poner en marcha un proyecto en el que los alumnos van a ser los verdaderos protagonistas.

Día 29 octubre 2005: Comenzamos a diseñar nuestra propia webquest. Buscamos, leímos y analizamos muchas webquests antes de crear la nuestra para tomar ejemplo de aquello más representativo de cada una. Especialmente útil nos resultó el artículo "Taller de Webquests" *Cómo crear una webquest* publicado en www.quadernsdigitals.net Gracias a la permeabilidad que radica en el uso de la webquest, nos sugiere personalizarla al máximo adaptándola a la situación real del momento sin apartarnos en ningún caso de los objetivos perseguidos. Además del contenido, es importantísimo el diseño de la webquest. Colores, fotos, títulos....sin menospreciar en ningún sentido la calidad educativa, juegan un rol importantísimo para inducir a la iniciativa, participación, satisfacción e interés de los alumnos. Además, del alto nivel de usuario de informática que poseen nuestros alumnos hoy en día; parece ser que en la clase de informática saben hacer "las mil maravillas", pero a la hora de hacer un trabajo de lengua, por ejemplo, no saben utilizar lo

que han aprendido, no justifican el texto ni repasan la ortografía con el corrector ortográfico.

Día 3 noviembre 2004: Después de seleccionar una webquest de la página www.xtec.es llamada **British Isles**, se fotocopiaron las páginas de actividades a realizar y se les repartieron. Por suerte, el aula de informática estaba libre un día por semana para cada grupo y se pudo complementar la explicación con la observación directa de la webquest en Internet y la búsqueda de información en páginas recomendadas a la vez que en otras que ellos conocían anteriormente. Se les explicó que tenían que ponerse en grupos de tres porque un alumno sería el geógrafo, el segundo, el historiador y el tercero, el turista. Se les dio diferentes fotocopias según el rol asignado a cada alumno. Todos los alumnos estaban trabajando en silencio con su ordenador como foco de atención central. Como profesora fue un descanso poder atender dudas individuales con mayor tranquilidad y en el ambiente pienso se respiraba este relax o situación más amena y distendida. Los alumnos de los dos grupos se mostraban muy interesados en que el trabajo les saliera bien y de hecho en algunos casos parecían más interesados en descubrir y aprender cosas nuevas que no sabían sobre Inglaterra que en el propio trabajo.

Día 4 noviembre 2004: Éste era el primer día que iba a la sala de ordenadores con el grupo B, por lo que tuve que repetir el mismo procedimiento del día anterior. No entraré en detalles porque pensamos que ya está suficientemente explicado en el punto anterior. Los alumnos se mostraban muy interesados en la realización del trabajo pedido. El resultado fue muy alentador, también. Los alumnos buscaban la información en los diferentes buscadores de Internet que previamente ya conocían (www.google.net, www.yahoo.com, www.ozu.es...)

Día 10 noviembre 2004: Los estudiantes encontraban mucha información, de hecho tanta, que no sabían cómo organizarse si omitir algo o no. Me preguntaron en diversas ocasiones si debían añadir fotos: cuáles, cuántas... La verdad es que debían ser muy críticos para poder escoger entre tantas fotografías y gráficos, todos de muy buena calidad. Esta cuestión no se convierte en un hecho aislado para las webquest, sino para cualquier trabajo independientemente de la materia, en la que se permita el uso de Internet. De hecho, en nuestra era ya se habla de que el exceso de información se acabará convirtiendo sino ya no lo es, en el problema del futuro. Por tanto, se les plantea un supuesto problema, de la información encontrada cuál es la más adecuada para el ejercicio planteado. Así pues, este tipo de actividad webquest les desarrolla su

habilidad mental de seleccionar lo que es realmente importante de lo que no lo es.

Día 11 noviembre 2004: En este grupo, aparece un subgrupo de dos alumnos de los que ya he comentado su falta de motivación por el estudio en general, que faltan a menudo a clase y dicen no entender qué han de hacer. El problema radica en que son sólo dos y deben hacer sólo dos papeles a escoger entre los tres ofrecidos. Dada su baja motivación e interés no habían preguntado antes. En definitiva, creemos que habrá problemas para que nos entreguen el trabajo terminado a tiempo. ¡Si nos lo entregan bien hecho, creo que podemos decir que las webquests motivan!

Día 17 noviembre 2004: Este día no pudimos ir a la sala de ordenadores porque está ocupada por un numeroso grupo de primaria que tienen siempre reservada la hora aunque no vayan. En Primaria y en Infantil normalmente se dan talleres de lengua o matemáticas a través del ordenador. En cambio, en Secundaria reservamos muchas horas fijas para nuestros alumnos para dar clases de Informática, pero no se trabaja interdisciplinariamente. Saben que es Word, PowerPoint, Excel hasta incluso Access, pero no lo saben aplicar. Esto a largo plazo provoca que los alumnos de Secundaria no sepan aplicar lo que aprenden en Informática cuando han de realizar un trabajo de literatura, por ejemplo. Nos están

entregando documentos sin justificar, con faltas de ortografía, páginas sin numerar, etc.

Día 18 noviembre 2004: Con este grupo sí que fuimos a la sala de ordenadores por lo que el trabajo queda descompensado en referencia al otro grupo. Esto nos lo reprocharan en su día el grupo B; puesto que realmente cuando vamos a la sala de ordenadores aprovechan el tiempo en buscar y redactar la información necesaria para su tarea.

En lo relativo al trabajo en sí, los alumnos estuvieron muy ocupados en buscar información y discriminar lo superfluo para redactar un documento de Word en un caso o bien una presentación de diapositivas en otros casos. Como excepción, comprobé que lo que sabían de la clase de informática lo aplicaban sin problemas en este trabajo. ¡Muy Bien!

Día 24 noviembre 2004: Hoy no hubo clase de inglés debido a una conferencia que daba la Guardia Urbana al grupo A; por lo que no pudimos avanzar nada. A menudo se pierden clases para celebrar misas, actos festivos que aunque enseñen cultura catalana y creen identidad de colegio religioso; también provocan una gran pérdida de tiempo y el nivel de inglés en este caso se ve repercutido, como habría pasado en cualquier otra clase. Éste es un problema que ya se ha discutido en diversas ocasiones en los claustros de secundaria,

donde se nota más la falta de tiempo para acabar los temarios exigidos por el departamento de Educación de la Generalitat de Catalunya.

Día 25 noviembre 2004: **Hoy no hubo clase con el grupo B por la conferencia sobre drogas de la Guardia Urbana que se programa cada año.**

Días 1 y 2 diciembre 2004: Debido a la proximidad del fin de trimestre y la Jornada de Puertas Abiertas, estos dos días se dedicaron a la realización de exámenes, por lo que no pudieron trabajar en clase. Cuando no teníamos la posibilidad de trabajar en clase se les recomendaba se reunieran en otro momento con su subgrupo para poder avanzar en la tarea final. No tuvieron ningún inconveniente en obrar de esta manera.

Días 15 y 16 diciembre 2004: **Se les da día de entrega de la tarea final que ha realizado cada grupo. La gran mayoría ha preparado una presentación con PowerPoint; pero hay un grupo o quizá dos que piensan entregar un documento de Word, porque se sienten más cómodos con este formato. Todos los alumnos del grupo A han aprobado el trimestre (1 excelente, 4 notables, 4 bienes y 1 suficiente) Por el contrario,**

en el grupo B no todos aprobaron (1 excelente, 3 notables, 1 bien, 1 suficiente y 2 insuficientes).

Día 21 diciembre 2004: Después de seguir el ejemplo de muchas webquests colgadas en Internet y gracias a la página <http://www.phpwebquest.org>, que nos orientó sobre la parte técnica, colgamos la nuestra para que muchos profesores de todo el mundo puedan utilizarla en sus clases. Nuestra webquest se titula *A Weekend in Dublin* y está colgada en la siguiente página:

http://www.phpwebquest.org/wq/english_culture/index.htm

En la introducción se les explica que son un grupo de cuatro amigos estudiantes que no tienen mucho dinero y quieren irse de puente(4 días) a la ciudad de Dublín. No se les limita el dinero, pero si se recomienda busquen el precio más bajo; ya que no trabajan, son estudiantes. Deben buscar alojamiento, transporte y actividades para hacer una vez allí. Cada personaje tiene unas características determinadas que deben satisfacer cada uno de los alumnos asignados a cada papel.

Día 16 enero 2005: Fecha de entrega para los dos grupos. No todos los subgrupos tenían acabado el trabajo así que nos pidieron si podíamos dejarles más tiempo. Accedimos dejándoles una semana más. Dos grupos que ya lo tenían acabado nos lo entregaron: uno había hecho un documento de Word y el otro una presentación con

PowerPoint. El problema fue que nos lo entregaron con soporte CD-Rom (sólo de lectura) y cuando quisimos hacer las correcciones pertinentes no pudimos grabarlas. Así pues, la próxima vez les diremos que consigan un CD regrabable y de esta manera evitar problemas o que lo graben en disquete. El documento de Word se pudo pasar fácilmente a disquete y solucionar este problema; pero en el caso del otro grupo, tuvimos que utilizar un nuevo CD-Rom para grabar la copia corregida, ya que el volumen del archivo no permitía grabarlo en disquete al haber insuficiente espacio.

Día 15 febrero 2005: Ya tenemos en nuestro poder todas las webquests. Hemos empezado a analizarlas y nos da la sensación de que han copiado demasiado y no han llegado a sintetizar el contenido de lo que encontraban en Internet. Debemos explicarlo una vez más para que lo entiendan y quizás darles algún ejemplo bien hecho. Han salido trabajos muy bonitos y elaborados pero tenemos siempre la sensación de que lo han elaborado demasiado largo debido al hecho de que han copiado literalmente de Internet. Vuelve a aparecer el problema de la "sobreinformación" o "hiperinformación": demasiada información en poco espacio y tiempo, nuestro cerebro es incapaz de asimilarla toda. Esto sería una primera aproximación con las notas que pusimos al final de cada grupo comentado:

Grupo A

Grupo 1: No han realizado todas las actividades pedidas. Han seleccionado correctamente la información de Internet pero no la han sintetizado ni resumido correctamente. Las ilustraciones y gráficos no están ampliados por lo que cuesta bastante verlos. El contenido es correcto, aunque presenta algún error ortográfico de spelling. La presentación es como documento de Word, así que el público no prestó demasiado interés por la explicación. No se ha completado toda la tarea encomendada. Insuficiente

Grupo 2: Está perfecto. Las ilustraciones se ven bien y están muy acertadas. El grupo ha escogido muy bien la información y ha tenido en consideración la presentación multimedia. Al público le ha encantado. La información está demasiado copiada de Internet y eso hace que sea demasiado larga, debería estar más resumida con sus propias palabras. Ha completado con éxito todas las tareas. Excelente

Grupo 3: Está bastante bien elaborada. Demasiado copiada al pie de la letra de Internet, pero han trabajado bien la presentación a pesar de estar en Word. Las fotos y los gráficos se aprecian correctamente y han respondido a las tareas encomendadas. No han resumido demasiado la información encontrada y no hay ningún error de gramática ni de puntuación. El texto no está justificado y la letra es demasiado pequeña, mientras que los márgenes interlineales son escasos. No han separado por personajes (turista, geógrafo y historiador) la información, tal y como se pedía. Suficiente

Grupo B

Grupo 4: Es el mejor trabajo que he recibido en esta ocasión. La presentación con PowerPoint está muy cuidada: respetan los tiempos entre diapositivas, los dibujos, gráficos o fotos se intercalan de diferente manera con el texto, los colores y formatos de cada una de las diapositivas están seleccionados con encanto. Han cumplido la tarea requerida y el contenido es correcto con alguna falta gramatical. Han sintetizado bastante la información encontrada y afirman no haber tenido problemas para localizar las páginas web necesarias para realizar esta webquest. Excelente

Grupo 5: Es más corta que las otras: tiene sólo 16 diapositivas y dos personajes (Geógrafo y Historiador). Está realmente bien. Han resumido al máximo la información de Internet y lo han hecho muy visual y atractivo para el público; en este aspecto, es el mejor grupo de todos. El contenido está muy bien seleccionado y no hay grandes faltas gramaticales ni de puntuación. Han realizado la tarea sin problemas. Además, este grupo estaba compuesto por un chico muy trabajador y uno que no lo es tanto, me consta que los dos han trabajado por igual. Excelente

Grupo 6: Utilizan fotos en blanco y negro que no captan la atención del público. El texto ocupa la mayor parte de las páginas. No es atractivo al ojo humano. No han justificado el texto, existen errores gramaticales y alguna palabra repetida. Han copiado demasiada

información sin hacer antes una pequeña criba. Se hace demasiado largo y aburrido. El contenido es concreto y amplio. Han cumplido la tarea. Suficiente

En conclusión, tanto el grupo A como el B han copiado demasiado de Internet, no han resumido con sus palabras. Esto hace que los textos sean largos y aburridos para el público. Sólo un subgrupo del grupo B parece haber captado esta esencia y su presentación con PowerPoint es muy visual y atractiva.

Día 30 marzo 2005: Les hemos presentado la webquest que tendrán que realizar para este trimestre **Create a Travel Brochure: The Sky's the Limit**. No nos han hecho muchas preguntas porque ya saben lo que se les pide, parece ser que lo tienen más claro. En este trabajo, deben buscar un lugar de Europa para pasar unas vacaciones y diseñar un tríptico o díptico con fotos, consejos, monumentos, restaurantes, etc... del lugar que hayan escogido ofreciendo distintas posibilidades para todas las edades y preferencias.

Día 11 abril 2005: Asistimos al congreso que ofrece cada año la editorial Macmillan Heinemann para profesores de inglés. Dos de las conferencias nos parecieron muy interesantes, ya que nos dieron muchos recursos en Internet. Una de ellas era un profesor de secundaria que nos explicó como usaba páginas web en sus clases y

cuando le tocaba suplencias en otras clases. A partir de una página recomendada creamos nuestra propia página web: www.its-myworld.com/solyluna, donde colgamos nuestro currículum vitae. En la otra conferencia, un profesor inglés nos recomendó diversas páginas para preparar puzzles, crosswords... para nuestros alumnos.

Día 11 mayo 2005: Tuvieron dificultades para diseñarlo por ordenador así que les dí mi permiso para hacerlo a mano. Conservamos los materiales que me entregaron para poder mostrarlos y analizarlos con mayor detenimiento. Un grupo hizo el trabajo de Grecia, otro de Sitges, otro de Malta, otro de Liverpool y el último de Dublin. En general, salieron trabajos muy bien elaborados gracias al hecho de que ya habían hecho dípticos similares en castellano y catalán años anteriores. Los grupos eran de cuatro personas en su mayoría, excepto uno de dos personas en el grupo A y otro de tres en el grupo B. Tengo que reconocer que el tríptico de Sitges me lo podían haber entregado en formato multimedia porque tenía todas las fotos digitalizadas, pero por solidaridad con sus compañeros, además de las prisas y los nervios de final de curso, decidieron hacerlo en formato papel.

Día 1 junio 2005: Una vez corregidos los trabajos, tuve una charla con ellos sobre su opinión y dificultades para realizar estas WebQuests. Las preguntas que se les hicieron fueron:

-¿Te ha parecido interesante utilizar WebQuests para aprender inglés en clase?

-¿Qué destacarías como más importante en su uso en la clase de lengua inglesa?

-¿Te gustaría realizar alguna más en tus futuros años en bachillerato?¿En otras asignaturas?

-¿Has tenido dificultades para realizarlas? ¿Cuáles?

-¿Fue la actividad útil? ¿Por qué?

-¿Te ayudó con el inglés?

-¿Descubriste cosas nuevas que no sabías?

Ninguno nos comentó la dificultad de entender una página web en inglés, pero si la imposibilidad de ir más a menudo a la sala de ordenadores en horas lectivas. Nosotros les recordamos que podían utilizar ordenadores con conexión a Internet en bibliotecas, cybercafés y dos tardes a la semana en la escuela. Les parecía que no era tan cómodo como tenerlo en casa o en la escuela. A todos les gustaría hacer más trabajo de este tipo en los próximos dos años de bachillerato. Todos han aprobado el curso y han conseguido así el título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria. A excepción de dos alumnos del grupo B que como ya había comentado anteriormente no continuaran estudiando sino que empiezan a trabajar en negocios familiares a finales de junio. Sólo uno de ellos ha suspendido la asignatura debido a su baja nota de conceptos

(exámenes: 2); mientras el otro tenía buena nota de procedimientos (WebQuests) y con un cuatro de conceptos ha podido aprobar. Hasta incluso estos dos han opinado que las WebQuests son más divertidas y amenas que las típicas y tradicionales clases de libro y libreta.

Día 12 junio 2005: Asistí a la *Jornada Espiral: Educación y Tecnología* en el Colegio de Licenciados en Filosofía y Letras de Barcelona. Allí pudimos conocer a muchos profesores e investigadores como nosotros que a partir del uso del ordenador en sus clases pretender cambiar y mejorar la docencia. Por ejemplo, profesores de inglés de la EOI de Valencia que encargaron crear un programa para evaluar, asistir a forums, recibir los deberes de sus alumnos y mantener un feedback constante con ellos. Aquel día oímos hablar por primera vez de **blogs**. En poco más de una semana colgamos nuestro propio blog en Internet: <http://eduseco.blogspot.com> gracias al software gratuito www.blogger.com y no descartamos utilizarlo en nuestras clases. Fue una gran satisfacción para nosotros poder aplicar lo que habíamos aprendido de inmediato. Por lo que creímos muy motivador para nuestros alumnos también el hecho de usar este programa y crear sus propios blogs.

Día 10 septiembre 2005: Pretendemos acabar la tesis este año. Solamente nos queda poner en práctica nuestra webquest *A Weekend in Dublín* y llegar a unas conclusiones finales a partir de

nuestra experiencia investigadora de los últimos tres años. Así pues, preparamos la página web http://www.phpwebquest.org/wq/english_culture/index.htm para mostrársela a nuestros alumnos el primer día de clase. Necesitamos que conozcan lo que es una WebQuest lo antes posible para poder comenzar a trabajar en ello. Consultamos con el profesor encargado del horario de la sala de ordenadores y desafortunadamente sólo una hora a la semana coincide con el grupo muestra. Reservamos esta hora de sala de ordenadores a la semana para poder ir con nuestro grupo, ocho alumnos de cuarto de ESO. El número de alumnos es ideal; porque permite ayudarles al comienzo y durante su progreso en las tareas que se les piden. Se les puede guiar y orientar con una atención individualizada muy diversificada. Nos gustaría poder disponer de más horas para poder sacar mayor provecho a podcastings, blogs, WebQuests e Internet; deseamos que en futuros años toda la distribución de ordenadores cambie y cada alumno disponga en todo momento de un ordenador.

Día 12 septiembre 2005: Día de comienzo de las clases. Éste es el primer año que las clases comienzan el día 12 de septiembre. Creo que algo está cambiando en Educación, aunque todavía no se sabe si para bien o para mal. Hoy teníamos clase con 4º ESO B y hemos decidido mostrarles nuestra webquest colgada en Internet. A diferencia de las veces anteriores, no hemos dado fotocopias en papel

ni siquiera del apartado *Tareas* sino que hemos preferido que agregaran nuestra dirección a Favoritos en su ordenador. Les hemos recomendado crear una carpeta con su nombre en el ordenador; y además, para estar seguros de no perder la información que encuentren traer un diskette ya que los ordenadores no tienen salida USB ni grabadora de CDROM. Más de un alumno hizo algún comentario despectivo hacia los ordenadores que no pudimos rebatir porque tenía toda la razón del mundo.

Día 27 septiembre 2005: Parece ser que tienen dificultades para encontrar un billete de avión Barcelona- Dublín ida y vuelta que sea económico. Les damos un presupuesto de aproximadamente unos 300€ y les tentamos a que se ciñan lo máximo posible a él. Después de mucho tiempo de intensa búsqueda, un alumno encuentra billete con www.airlingus.com por 130€ en enero o febrero. Ahora deciden el fin de semana largo que van a escoger para su weekend in Dublín.

Otro problema es el alojamiento: unos buscan camping mientras otros se conforman con un Bed&Breakfast después de comprobar el precio de los hoteles en Dublín o cercanías. Se dan cuenta ahora de la verdadera diferencia de precios existente entre países de la comunidad económica europea. Un hotel de tres estrellas en Barcelona no vale ni por asomo lo mismo que un hotel en Dublín. Una alumna hace el siguiente comentario: "¡Qué suerte tenemos de vivir en España! ¡Todo es más barato!".

Día 1 octubre 2005: Asistimos a la Educational Conference del British Council de Barcelona. De entre los muchos talleres a escoger nos decantamos por los relacionados con nuestra tesis doctoral; es decir, todos los de la *computer's room*:

- Blogging: Push Button Publishing for Students and Teachers by Graham Stanley
- Creating Webquests by Roger Marshall
- Podcasting: "Audio Internet to Go" for Students and Teachers by Graham Stanley
- Interactive Stories: Storytelling ideas for Students and Teachers by Graham Stanley

Nos resultaron muy interesantes y coincidimos con los demás asistentes que deberían durar más de una hora estos talleres, porque son muy útiles y atractivos. El conferenciante Graham Stanley nos recomendó apuntarnos al curso on line que Yahoo Group comienza en enero en la dirección http://groups.yahoo.com/group/podcasting_elt.

Algunas webs de especial interés son: www.notesfromspain.com, donde alumnos del British Council hablan de la música tradicional española; www.podcatalley.com; www.gigadial.net, para crear tu propio programa de radio...

Día 20 octubre 2005: Durante este mes hemos ido trabajando cada lunes la webquest creada por nosotros. Los dos

grupos han tenido problemas de organización interna; porque en los trabajos de grupo siempre hay quien trabaja más y otros menos. No siempre depende de su nivel de inglés sino más bien de sus ganas de trabajar. Al final del trimestre, junto con la presentación de la webquest, intentaremos que nos den un papel escrito anónimo con los nombres de las personas que no han colaborado demasiado en cada grupo. Por otro lado, no han tenido problemas para encontrar lo que se les pedía.

Día 17 noviembre 2005: Hemos localizado en Internet un programa llamado PDF Creator que nos ayudará con la finalización de esta tesis, ya que uno de los requisitos de presentación es en formato pdf o similar para poder colgarla en la red y otros muchos investigadores puedan utilizarla en sus propias investigaciones.

Día 20 diciembre 2005: Hemos estado elaborando y perfilando la redacción de la presente tesis doctoral. La directora de tesis comunica que tenemos que preparar una presentación PowerPoint para el día 5 de abril en la Universidad Autónoma de Barcelona (Bellaterra) en las Jornadas de Investigación que se realizan cada año. En enero y febrero realizaremos diversas sesiones para contrastar ideas.

Día 5 marzo 2006: En casa recibimos la revista Comunicación y Pedagogía por estar asociadas a Espiral. Esta es una asociación de profesores de distintos niveles educativos que realizan incursiones en el mundo de las nuevas tecnologías para adaptarlas a la realidad. Aparecen artículos sobre WebQuest en este mes de la publicación.

Día 5 abril 2006: Estamos muy contentas con la presentación realizada. Todo el mundo hacía preguntas porque les interesaba el tema. Lo veía como una novedad e incluso había gente con un poco de recelo e ingenuidad en el tema.

Día 3 mayo 2006: Nuestros alumnos demuestran una mayor satisfacción y motivación para realizar las clases de inglés. El resultado de este trimestre ha sido muy satisfactorio en general. Las presentaciones PowerPoint entregadas están muy por encima de nuestras pretensiones al comienzo de la investigación. Sin embargo, los diarios del alumno no han ido tan bien como esperábamos. Nadie nos ha escrito en el blog presentado. Únicamente un alumno del grupo hizo un pequeño comentario a principio de trimestre. En otra tesis, se podría averiguar que es lo que ha fallado para que nadie se interesara por escribir en un blog.

Día 12 junio 2006: Nos reunimos para comentar los últimos retoques de la tesis. Durante unos quince días prepararemos la

versión final y la encuadernaremos para una última revisión antes de las vacaciones. Nos despedimos con mucha ilusión por el trabajo realizado.

13. Práctica con el juego de aventuras *Torin´s Passage a la recerca dels orígens*

Descripción del juego

Este juego de Arcade perteneciente a la editorial Sierra nos traslada a un mundo imaginario de ensueño que nos recuerda a las películas de Walt Disney; con la única diferencia que en este caso somos nosotros los protagonistas de la historia y quiénes debemos ir tomando decisiones para llegar a nuestro destino y alcanzar nuestro objetivo. No podría faltar en ninguna historia de Walt Disney los antagonistas malvados que intentan destruir al protagonista; en este caso, la malvada bruja Fylensia será quien raptará a nuestros supuestos padres y nos preparará dificultades para el camino.

El hecho de que esté en inglés, con opción a tener la ayuda de subtítulos también en inglés, nos condiciona a ofrecerlo a nuestros alumnos más aventajados de aproximadamente 12 años; es decir, el grupo control de segundo de ESO anteriormente comentado en la práctica realizada con el juego de CD que nos ofrecía la editorial Oxford junto con sus libros de texto. Podría ser un juego más visual en el que la lengua no

fuera tan importante o necesaria para continuar; pero en este juego, si no se comprende lo que los personajes nos piden, no podemos continuar nuestro camino y por lo tanto, no podemos alcanzar nuestro objetivo. A parte de la importancia de comprender los mensajes orales o escritos en inglés, el juego no presenta gran dificultad para las expertas manos de nuestros jóvenes jugadores.

En referencia a los criterios pedagógicos del citado juego, los procedimientos son el apartado más ejercitado, dado que vamos alcanzando los pequeños objetivos que se nos proponen al momento a través de diferentes medios e instrumentos que encontramos por el camino. Cuando se da a los personajes secundarios lo que nos piden, a su vez nosotros conseguimos continuar nuestro camino; de esta manera, nuestros alumnos aprenden a ser generosos y tolerantes con los demás y a escuchar activamente aceptando sus opiniones e inquietudes; potenciando así la colaboración, la resolución de conflictos, el respeto, la responsabilidad, la autoestima... Cabe destacar que en este juego no existe violencia, racismo, sexismo o intolerancia como en otros juegos. Como conceptos aprenden nuevas palabras que en una clase convencional de inglés no aparecerían como: *what a stench!*, *moss*, *slunk*... Las áreas

curriculares a vincular con este juego son obviamente la de lengua extranjera (inglés), de experimentales y de sociales.

En este apartado intentaremos entrar en mayor detalle de los procedimientos necesarios para poder jugar a Torin´s Passage:

-Las habilidades psicomotrices necesarias para jugar como visomotricidad, lateralidad y organización del espacio son de nivel sencillo, no presentan ninguna dificultad.

-En lo que se refiere a habilidades de asimilación y retención de la información, es decir, atención y memoria son de nivel medio. Pero no es necesario buscar ningún tipo de información fuera del programa.

-En lo concerniente a las habilidades organizativas, hay que establecer un plan y una organización de los recursos bastante importante.

-Las habilidades creativas como generar ideas, hipótesis y predicciones son muy necesarias en el trascurso del camino; así pues, se desarrollará el razonamiento inductivo del alumno.

-En lo concerniente a las habilidades analíticas, es útil evaluar las hipótesis para poder continuar el camino y de esta manera, se desarrolla también el razonamiento deductivo.

-La identificación de alternativas es de alta importancia.

-Las habilidades para la resolución de conflictos son necesariamente altas pero no incluyen en ningún caso

operaciones matemáticas o cálculos. Facilitan el pensamiento heurístico.

-Las habilidades metacognitivas no son útiles en este juego. No es necesario evaluarse porque ya vemos el resultado de inmediato de nuestras acciones.

Acerca de los requerimientos técnicos necesarios para poder utilizar este cd, podemos afirmar que cualquiera que tenga un ordenador en unas mínimas condiciones actualizado podría jugar con él. Simplemente se necesita un Win 3.1/Win 95/Dos 5.0; 486/25 ratón, 8MB de RAM, 2MB libres en el disco duro; lector de CD-ROM de doble velocidad; tarjeta de sonido estándar; SVGA 256 colores. Además, en la contraportada se ofrece un teléfono de ayuda con un horario bastante flexible para cualquier problema que nos pudiera surgir.

13.1 Descripción del paradigma de investigación: técnicas e instrumentos de investigación

En este apartado vamos a definir, a partir de los datos obtenidos con una grabación en vídeo y de la observación directa, cuáles son los resultados de la utilización del juego en CD-Rom

Torin's Passage en el aula de ordenadores en clase de lengua extranjera inglesa. Se trata del mismo grupo de alumnos que comentamos en la práctica anterior; por lo tanto, en esta ocasión únicamente resumiré la información ya dada. Son un grupo de 24 estudiantes con niveles diferentes de lengua inglesa al igual que su motivación varía de uno al otro; tal y como se pudo observar en los resultados del cuestionario realizado. En lo referente a los profesores y a su perfil, tampoco han cambiado; siendo la profesora que nos brindó la oportunidad de asistir a su clase, la misma en esta ocasión. La profesora nos comentó que había explicado en grandes rasgos a sus alumnos, un día antes en clase, en que consistía el juego *Torin's Passage* que íbamos a utilizar; por lo que nos facilitó el trabajo de explicarlo nosotros a los alumnos.

Creemos pertinente tener en cuenta que esta grabación se realizó durante el tercer trimestre en el que tanto alumnos como profesores están más cansados del curso escolar y así pues es un momento de poca motivación hacia el estudio, ya que con la llegada de la primavera las mentes están más dispersas. La grabación y observación de la clase corresponde a la tercera hora de la mañana, después del patio de 11 a 12h. Se les invita a subir de la clase a la sala de ordenadores, obviamente es necesario parar varias veces porque no paran de hablar, jugar por el pasillo y molestan a los compañeros de otras aulas que intentan hacer clase. Cuando se llega

al aula de ordenadores, ya han pasado diez minutos porque no está precisamente cerca de la clase; se localiza en el primer piso del ala izquierda del colegio mientras que la clase está en la planta baja del ala derecha. Como ya habíamos comentado anteriormente, sólo hay cinco ordenadores con lector de CD-ROM; así pues, debemos hacer uso de la conexión en red que no es demasiado rápida ni eficaz. Tardaremos cinco minutos más en conectar todos los ordenadores (15) para el juego en red. Utilizaré en la transcripción los códigos del grupo de investigación etnográfica en que ponemos primero el número de línea, seguido el número del turno de intervención de la persona y después, la letra P si es la profesora o A si es un/a estudiante que interviene. Aquí comenzamos la transcripción de lo que ocurrió en esos escasos 40 minutos que tuvimos de clase:

<p>1 1P good afternoon! Today we are going to use the game <i>Torin's Passage</i>. So I need that you go to Entorno de Red and connect to RC19. Enter and start the game!</p>	<p>La profesora ordena que enciendan los ordenadores e intenten entrar en Entorno de red, se conecten al ordenador RC 19 para poder jugar a <i>Torin's Passage</i>. Cada vez que van a la</p>
<p>2 1AA ah si::! Que guay! Bien/ </p>	<p>sala de ordenadores, la profesora les repite lo que deben hacer para</p>
<p>3 2P come on! </p>	<p>entrar ya que sólo hay tres</p>

<p>4 2 A1 profe, no puedo entrar! </p>	<p>ordenadores con D:/. La verdad</p>
<p>5 1A2i Jo::::! Yo tampoco puedo!</p>	<p>es que tardaron más de 15 minutos en estar todos conectados al programa.</p>
<p>6 3P Be patient! Wait a moment! </p>	<p>Los alumnos se alegran.</p>
<p>7 2A2 No entra! esto no funciona </p>	
<p>8 3AA ((xxx))</p>	<p>Tienen problemas para</p>
<p>9 4P silencio, por favor. </p>	<p>conectarse en red al RC19. Parece</p>
<p>10 4AA [(f)xxx]((risas))</p>	<p>que los problemas técnicos se</p>
<p>11 5P Be quiet! Silence, please! </p>	<p>solventan por sí solos con un poco de paciencia.</p>
<p>12 1A3 profe, no puedo entrar! </p>	
<p>13 3A2 Yo sí! Por fin! </p>	
<p>14 6P no os preocupéis! Ya entrará! </p>	<p>La profesora impone disciplina.</p>
<p>15 2A3 sí, ya entro. Por fin!!!</p>	
<p>16 2AA xxx ((un estudiante al fondo de la sala se pelea con otro porque tienen que compartir</p>	<p>Los alumnos se muestran impacientes por utilizar el juego;</p>

<p>el ordenador y los dos pretenden manejar el ratón, la profesora se dirige hacia allá e intenta arreglar la situación como puede)) </p> <p>17 4A2 profe, que hay que hacer aquí para pasarme la pantalla? </p> <p>18 7P Read the instructions again! Use the book or the help! </p> <p>19 3AA xxx::: ((risas))</p> <p>20 8P silencio! </p> <p>21 1A4 Tengo problemas con el juego, parece que no responde, se ha colgado. </p> <p>22 9P A ver! Es verdad. Reinicia o has un reset! </p> <p>23 2A4 vale! </p> <p>24 1A5 Profe, puedes venir? </p> <p>25 10P Un momento, ya voy! </p> <p>26 2A5 Cómo puedo abrir esta puerta? El hombre que vive</p>	<p>al fin, consiguen abrirlo.</p> <p>Los alumnos están muy concentrados en el juego. Están todos en silencio durante unos minutos.</p> <p>esen.</p>
---	---

<p>ahí no me deja entrar? </p> <p>27 11P Maybe you need something to enter? </p> <p>28 3A5 Necesito algo? Y qué es? </p> <p>29 12P Ah! Adivina! </p> <p>30 4A5 Y no me lo puedes decir? </p> <p>31 13P No! </p> <p>32 5A5 Bueno! Ya lo encontraré! </p> <p>33 14P It's time! Finish! Close the computers! </p> <p>34 5A2 No podemos quedarnos un poco más! </p> <p>35 15P No, you have another class now! </p> <p>36 4AA Jo! </p> <p>37 1A6 Tornarem un altre dia? </p> <p>38 16P Sí, no et preocupis! </p> <p>39 17P Guardad la partida con vuestro nombre! Así el</p>	<p>Los estudiantes se muestran tristes por tener que apagar los ordenadores y regresar al aula. Están deseando volver otro día para acabar la partida.</p>
---	--

próximo día continuaréis donde os habéis quedado!	
---	--

TORIN ´S PASSAGE: A LA RECERCA DELS ORÍGENS

SUMMARY

One night, the King and the Queen of the Lands Above are sleeping, while a bad wizard comes and kills them. A loyal servant manages to save the baby.

The years pass by and Torin (the prince) grows up in the house of a couple of peasants.

But then, one day, Lycentia (the servant) kidnaps the couple of farmers in order to find out about the baby. Torin talks with the only person who has seen what has just happened: the bad wizard.(Pecand)

So, Torin decides to go to the Lands Below in order to rescue his parents. This will be the start of his adventure! Torin will descend to

the lands of Escarpa, Pergola, Asthenia and Tenebrous, where he will find his parents and the truth!

CHAPTER 1

Before you play

1. Complete the sentences with the present simple tense:

-Who (go) there?

-We(be) a pair.

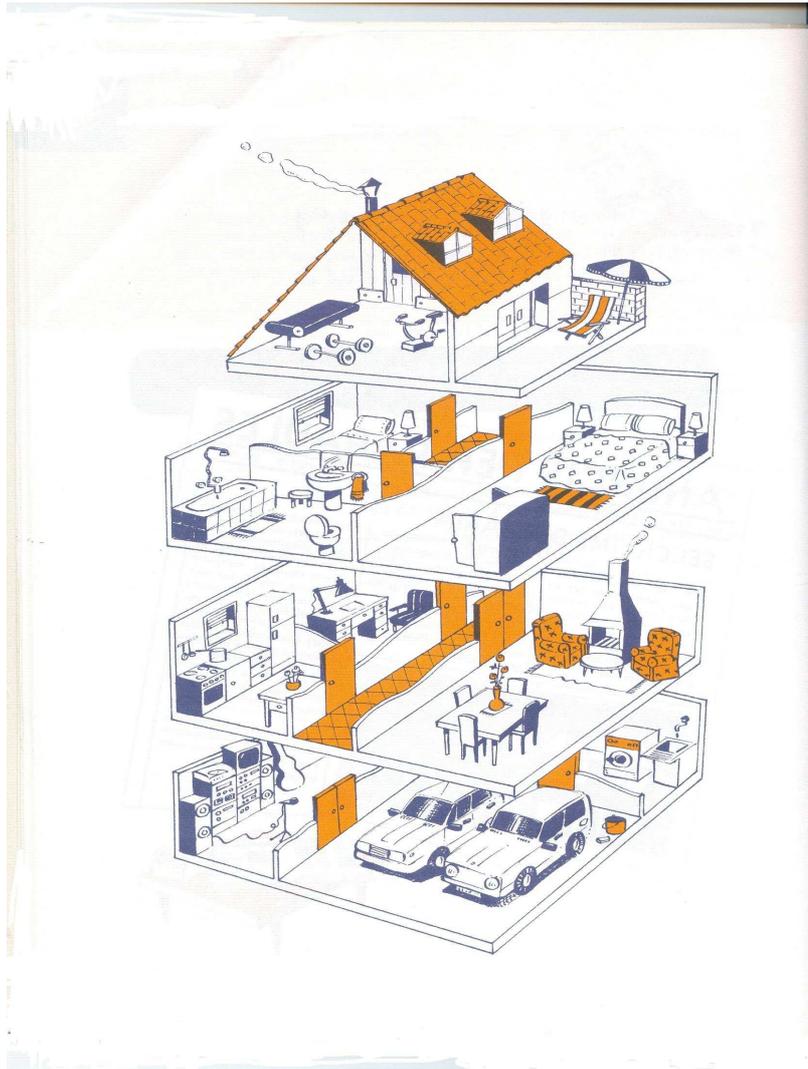
-Here(be) a clue.

-I guess you(be) right.

-Can you (make) a box?

2. Write these nouns on the picture below:

bedroom	dining-room	kitchen	
bathroom	gym	garage	terrace
office	music room	hall	



3. Answer these questions about you: (speaking activity)

-Would you like to live in this house? Why/Why not?

-Do you live in a house or a flat?

-How is it?

After you play

4. Match the first part of the sentence with the second part in the next column:

a. I was

look

ripe.

b. There is no way I'll be careful.

c. These spines are razors, I could break this off.

d. These berries so scared.

5. Write true or false next to the statements:

-Lycentia kidnaps Torin's parents.

-The Queen saves her baby.

-The prince of the Lands Above is Torin.

-The bad wizard kills the king.

Vocabulary sheet 1

Leaf= hoja de árbol

Moat scum= barro

Snail= caracol

Clue= pista

Slugs= orugas

Meal= comida

Provisions= provisiones (referido a la comida)

Replacement guard= guardia de reemplazo

Appetizer= aperitivo

Grape juice= zumo de uva

To squeeze= exprimir

Peat moss= arenas movedizas

CHAPTER 2

Before you play

1. Complete the sentences with the words in the box:

child	good	make	here
gone			

-The..... must be found immediately!

-They are!

-If only I could that tree grow.

-Everyday is a day here in paradise.

-I´m seeking Lycentia.

2. Complete these sentences with the verbs in brackets in the past

simple:

-I (not realize) you..... (feel) so strongly about foreign affairs.

-If you only(know).

3. Fill in the vowels to form adjectives.

k-nd f-r d-ng-r-s b-s- g-d y--ng

After you play

4. Your teacher will describe orally one of the characters in the game. You must guess who he or she is. Then, the person who

says the character has to describe another one. (Speaking activity) Example: -She lives in a castle. She is about 45.

-Is it the queen?

-Yes, it is!

5. What are the two words in these lists of letters? Example:
myoonterugh (family, adjective) mother and young

tsiolen (object, family)

dcaruigshttaelr (family, object)

6. Imagine that you live in the Bittlenuts house. Explain how you feel about the house and the relationships inside the family.

Example: I like the house but I don't like the mother. She treats cruelly the father. (Speaking activity)

7. DICE QUESTIONS: To play this game you need a dice. The class gives each number of the dice a question word, for example: number 1 is where, number 2 is who...Make groups of three or four students and start playing. Group 1 throws the dice and then asks a student in another group a question. The question must start with the question word which corresponds to the number. The student in the other group answers the question. The group which gets more points wins.

Vocabulary sheet 2

Kind= agradable

Gift= present= regalo

Royal ball= baile Real

Crystal shards= prismas de crystal

Wing= ala

What a stench!= ¡Qué peste!

Vulture= buitre

To realize= darse cuenta

Tile= azulejo

Free tickets= invitaciones

Clothespin= pinza

CHAPTER 3

Before you play

1. Complete these sentences in the future:

I(going to believe) you.

I(going to free) you.

2. Talk about what you have planned to do for your holidays.

Remember to use going to.

After you play

3. Make pairs. Student A thinks of an object that appears in this part of the game and says if it is an animal, vegetable or mineral. Student B says the name of an object. Student A compares the objects he/she is thinking of. The game continues until student B guesses student A's object.

4. Make a dictation. Choose one picture in the game and dictate the name of the things that appear on it. Try to remember all the details.
5. Write a sentence with each new word that you have learnt in this part of the game.

Vocabulary sheet

To be in a mess= estar metido en un lío

To trust= confiar

To be going to + infinitivo= futuro planeado

To miss= echar de menos

Maybe= quizás

Tall= alto

Nonsense= tontería

Dot= punto

Circle= círculo

CHAPTER 4

Before you play

1. What do you know about music? In this chapter, you should put in practice your musical knowledge. Revise the subject.
2. Do you like music? What type of music do you like? What is your favourite group?(speaking activity)
3. Write as many types of music as you can.

After you play

4. Work in couples. Student A thinks of a word from the game. Student B asks you if a letter is in the word. Student A says only yes or no. Stop when your partner has all the letters.

Example: -Student A thinks of the word "ammonia".

B: Is there an A?

A: Yes

B: Is there an E?

A: No

etc...

5. Find the mistakes in these sentences and correct them:

He are going to the Lands Below.

The policeman aren't going to arrest you!

I doesn't want to see you again!

I are a musician!

How I can move?

Vocabulary sheet

To smell= oler

Knob= pomo de puerta

To mean= querer decir, significar

To hurt= herir

To look for= buscar

To work out a deal= hacer un trato

Discouraged= sin ánimos

Root= raíz

Silkworm= gusano de seda

Sticky= pegajoso

Sap= savia de un árbol

To waste= gastar dinero, perder tiempo.

To drop=caer

CHAPTER 5

Before you play

1. Pairwork: Talk about your predictions for the end of the story.

Example: I think Torin will meet his parents. I don't think Lycentia will survive the end.

2. Draw a comic strip about what you think it will happen at the end of this story.

After you play

3. MEMORY GAME. How many things can you remember that were in Lycentia's home? Tell your partners. You lose points if you make mistakes. You must use complete sentences with *There was/ There were*.

4. MIXED LETTERS. Rearrange the letters to find the words hidden.

- a. riednn
- b. pehnwe
- c. msapgeclcl
- d. drelac

Vocabulary sheet

Magic spell= polvo mágico

Cradle= cuna

To remove= quitar

Again= otra vez

To roam= vagabundear

To dare= atreverse

To moan= gemir, lamentarse, quejarse

Collar= collar

To go back= regresar, volver

Dinner= cena

Nephew= sobrino

ANSWERS KEY

TORIN ´S PASSAGE: A LA RECERCA DELS ORÍGENS

CHAPTER 1

Before you play

8. Complete the sentences with the present simple tense:

-Who goes (go) there?

-We are (be) a pair.

-Here is (be) a clue.

-I guess you are (be) right.

-Can you make (make) a box?

9. Put the names of the objects on the picture:

Photo

bedroom	dining-room	kitchen	
bathroom	gym	garage	terrace
office	music room	hall	

After you play

10. Match the first part of the sentence with the second part in the next column:

- a. I was ~~look ripe.~~
- b. There is no way ~~I'll be careful.~~
- c. These spines are razors, ~~I could break this off.~~
- d. These berries ~~so scared.~~

11. Write true or false next to the statements:

- Lycentia kidnaps Torin's parents. True
- The Queen saves her baby. False
- The prince of the Lands Above is Torin. True
- The bad wizard kills the king. True

CHAPTER 2

Before you play

6. Complete the sentences with the words in the box:

child	good	make	here
gone			

- The child must be found immediately!
- They are gone!
- If only I could make that tree grow.
- Everyday is a good day here in paradise.

-I'm here seeking Lycentia.

7. Complete these sentences with the verbs in brackets in the past simple:

-I didn't realize (not realize) you felt (feel) so strongly about foreign affairs.

-If you only knew (know).

3. Fill in the vowels to form adjectives.

kind far dangerous busy good

young

After you play

6. What are the two words in these lists of letters? Example:

myoonterugh (family, adjective) mother and young

tsiolen (object, family) tile and son

dcaruigshttaelr (family, object) daughter and cristal

CHAPTER 3

Before you play

1. Complete these sentences in the future:

I am going to believe (going to believe) you.

I am going to free (going to free) you.

CHAPTER 4

After you play

5. Find the mistakes in these sentences and correct them:

He *are* going to the Lands Below.

The policeman *aren't* going to arrest you! The policeman *isn't*
going to arrest you!

I *doesn't* want to see you again! I *don't* want to see you again!

I *are* a musician! I *am* a musician!

How *I can* move? How *can I* move?

CHAPTER 5

After you play

4. MIXED LETTERS. Rearrange the letters to find the words
hidden.

e. Riednn **DINNER**

f. pehnwe **NEPHEW**

c. msapgeclicl **MAGIC SPELL**

d. drelac **CRADLE**

14. Práctica relacionada con la página web BBC.com

Teniendo en cuenta que el juego es una característica de la especie humana, puesto que existe en todas las culturas y países (Huizinger,1972), ¿por qué no utilizarlo en el campo de la educación? Hasta finales del siglo XIX el juego era visto como entretenimiento y diversión; y sólo con la aparición de la Nueva Escuela se logra introducir el juego en la escuela, dándole de esta manera un alto valor como motivador y desarrollador de habilidades, destrezas y estrategias necesarias para el aprendizaje. A partir de entonces, todo el mundo aceptó que se podía aprender jugando y, además, el fuerte desarrollo tecnológico de esta Era amplió la oferta de juegos (de mesa, de simulación, de aventuras gráficas, de estrategias...) debido a la aparición de ordenadores y posteriormente de Internet. En conclusión, los juegos eran y son muchas veces la puerta de entrada de los niños a las nuevas tecnologías.

Para estudiar los juegos de ordenador que nos pueden interesar desde el punto de vista pedagógico, es decir, orientados hacia el aprendizaje de la lengua inglesa y adaptados al nivel intermedio de nuestros alumnos de segundo de ESO, hemos escogido la actual página de la cadena internacional británica BBC, dada su fama y valor reconocidos ya a nivel mundial para nuestra labor educativa. Así

pues, hemos creído conveniente presentar primero una clasificación de los juegos que aparecen en la seleccionada página web www.bbc.co.uk en las siguientes categorías comentadas:

-*Wordsearch*: Búsqueda de palabras a partir de una definición se debe escoger la palabra correcta de un grupo dado.

-*Crosswords*: sopa de letras. Hay que encontrar en diagonal, vertical u horizontal las palabras que se nos piden sobre el tema a tratar.

-*Hangman*: el popular juego del ahorcado. Adivina la palabra antes de que se te cuelgue de una horca.

-*What am I? Guess what am I*: Adivina quién o qué soy. Muy fácil de aplicar a los bajos niveles de inglés por su alto contenido visual.

-*Matching game*: hacer parejas girando alternadamente las diferentes viñetas.

-*Challenge board*: Se debe jugar en parejas.

Consiste en una competición para acertar las preguntas que se nos ofrecen.

-*Pop-ups*: Se escucha una palabra y se debe escoger la correcta escritura de la palabra de varias opciones dadas.

-*Filling in gaps*: Tenemos que completar una historia con espacios vacíos.

-*Rags to Riches*: similar al concurso televisivo español **50 por 15**, los concursantes debían acertar 15 preguntas para llevarse el premio gordo de 50 millones de pesetas. Conforme iban acertando preguntas la cifra de dinero ganado se iba incrementando. En este juego educativo, las preguntas iban relacionadas con partes de la oración como encontrar el sujeto o el predicado.

-*Concentration*: Se trata de tener memoria retentiva para poder hacer parejas descubriendo progresivamente una a una las cartas de la tabla.

-*Quiz*: En este juego, hay que completar unas listas de palabras por ejemplo los verbos irregulares, los adjetivos comparativos...

-*Yes or No questions*: Adivina los animales o los objetos que se nos describen.

-*Word Scramble*: Tenemos que ordenar las letras para que formen palabras correctas.

Después de este exhaustivo listado de tipología de juegos educativos en el que no hemos tenido en cuenta demás juegos de estrategia (Age of Empires, Praetorians, Civilization II), deportes (PC Futbol, Dune 2000, PGA Championship Golf 2000), aventuras (Los Lemmings, Simon the Sorcerer, Indiana Jones y el destino de la

Atlántida, The Secret of the Monkey Island,
Capitán Trueno en la montaña de los suspiros,
Ace Ventura, Harry Potter y la piedra
Filosofal), simulaciones (Los Sims, Sym City
Classic, Paris 1313, Train Simulator),
detectives (Mortadelo y Filemón: el
escarabajo de Cleopatra, Carmen Sandiego,
La Pantera Rosa en Misión Peligrosa, El
misterio del Niño Perdido) debido a su alto
nivel de violencia y agresividad, además de su
bajo valor educativo; por lo que creemos
incompatible con nuestro propósito de integrar
el juego como parte de la clase ordinaria de
lengua inglesa en secundaria, debemos
comentar que nos hemos visto obligados a
eliminar de nuestra estadística el apartado de

Games y el apartado *Entertainment* de la precitada página web. Asimismo, en el apartado *Languages* que supuestamente deberían aparecer los juegos educativos para aprender inglés no contiene más que ejercicios y links para aprender otras lenguas extranjeras para los británicos como el español, el italiano, el francés y el alemán.

Ya explicada la problemática de la búsqueda de material para nuestra estadística, comentaremos el apartado *Learning* dentro del cual hemos seleccionado el subapartado *School* y dentro de éste las edades que nos interesan de 11 a 16 años en la materia de *English*.

Una vez hechas las explicaciones anteriores, podemos empezar a analizar los juegos que hemos podido adaptar a nuestras necesidades educativas, dejando aparte aquellos juegos descartados por excesiva violencia, sexismo, adicción.. En primer lugar, encontramos el juego de rol **Survive Dickens´ London**, el cual está recomendado para un nivel alto de inglés quizás algún alumno avanzado de cuarto de ESO pudiera utilizarlo para descubrir la manera de vivir en esa época y su problemática. Para nuestros alumnos de segundo de secundaria hemos seleccionado los juegos que aparecen en el apartado *Games* dentro de *Schools*, el

problema es que no están divididos por edades, así que tenemos que realizar una primera aproximación pedagógica sobre este aspecto. Por lo tanto, tomaremos como punto de inicio la siguiente ficha bibliográfica para poder analizar los diferentes juegos de la citada página web sin olvidar los aspectos pedagógicos más importantes para nosotros como son la edad del jugador, las worksheets extras de cada actividad, el nivel de inglés necesario para poder realizar con éxito la actividad, el objetivo didáctico (que como característica de este tipo de juegos, suele estar muy claro y delimitado en contraposición a los demás juegos que existen en el mercado). La principal diferencia entre los

juegos de ordenador y los juegos educativos es básicamente que los primeros intentan divertir, mientras que los segundos intentan enseñar. Además, los juegos educativos no son tan variados como los juegos de ordenador. Realmente, lo que se intenta con los juegos educativos es mostrar una cara más atractiva de los programas educativos impuestos por el gobierno y obligatorios para todo el mundo. Por el contrario, lo que tienen en común todos los tipos de juegos es que son dinámicos, interactivos y de contenido simbólico.

La siguiente clasificación por edades es bastante amplia y variada debido a que se da más importancia al nivel

Ficha Bibliográfica de Juegos de la Página Web www.bbc.com

1. Título del juego **Ancient Greece**

Nivel de Inglés Intermedio

Edad del usuario 11-16 años

Material complementario relacionado (workbook, fichas de evaluación...) No

Número de jugadores 1

Objetivo didáctico: Aprender y revisar el pasado simple en inglés aprendiendo la historia de la antigua Grecia.

Actividades Lectura de cómic, señalar algún objeto del dibujo como interacción

Contenido Historia de los Juegos Olímpicos. Explicación de los participantes y los lugares más usuales en este tipo de competición.

Procedimientos A través de los diferentes escenarios de Atenas, Corinto y Olímpia se nos descubren los acontecimientos de las Olimpiadas.

Valores Aprender a esforzarse para mejorar y conseguir un objetivo.

2. Título del juego **Anglo Saxons: Hild and the village feast**

Nivel de Inglés Intermedio

Edad del usuario 11-16 años

Material complementario relacionado (workbook, fichas de evaluación...) Fichas que se pueden imprimir sobre rimas, manuscritos, letras antiguas, eje cronológico y dibujo de una casa de la época para buscar objetos que no existían.

Número de jugadores 1

Objetivo didáctico: Conocer la historia de los anglosajones

Actividades Encontrar 5 objetos en el poblado que se nos piden para realizar una fiesta típica de este lugar y época.

Contenido Descripción fidedigna de un poblado anglosajón y de sus costumbres.

Procedimientos Ir visitando las diferentes cabañas del pueblo y señalar con la flecha los objetos que se nos piden a través de su definición.

Valores Darse cuenta de la necesidad de trabajar para conseguir ocio.

3. Título del juego **Barnaby Bear**

Nivel de Inglés Elemental

Edad del usuario 9-16 años

Material complementario relacionado (workbook, fichas de evaluación...) No

Número de jugadores 1

Objetivo didáctico: A partir del protagonista, el osito Barnaby, se nos introduce en diversos juegos para mejorar nuestro conocimiento del medio.

Actividades *Information finder, Out of place, Weather report, Map symbols, Where in Britain, What´s changed, The recycling game.*

Contenido Por orden según los juegos: Adquirir estrategias para la búsqueda de información, colocación de objetos por sentido común, conocer la climatología en Inglaterra, conocer la flora inglesa, aprender la geografía inglesa, cambios en la historia de la campiña inglesa y aprender a reciclar.

Procedimientos Señalar el libro correcto, poner los elementos cambiados en su lugar, marcar la climatología en toda Inglaterra, hacer parejas de cartas para conocer la flora de Inglaterra, señalar las ciudades de Inglaterra, situar las cosas en su época histórica, clasificar la basura para reciclar.

Valores Conocer y respetar las diferencias ambientales e históricas entre Inglaterra y España.

4. Título del juego **Children in Victorian Britain**

Nivel de Inglés Advanced

Edad del usuario 11-16 años

Material complementario relacionado (workbook, fichas de evaluación...) Worksheets, learning explanations divididas en tres ejes principales: work, school y play.

Número de jugadores 1

Objetivo didáctico: Conocer como vivía la población infantil en la época Victoriana en Inglaterra.

Actividades Leer el cómic que nos explica como trabajaban, iban a la escuela o jugaban en aquella época. Se hacen algunas preguntas de comprensión lectora a modo de interacción. Puedes ser el protagonista y escoger lo que quieres hacer en cada momento, pero cuidado o acabarás muerto.

Contenido Historia Victoriana Británica.

Procedimientos Lectura del texto, jugar al juego y completar unas fichas guión para luego imprimirlas.

Valores Reconocimiento de la mejora en sanidad y en calidad de vida entre la población inglesa desde esa etapa a la actualidad.

5. Título del juego **Children of World War 2: Rationing challenge 1943**

Nivel de Inglés Intermedio

Edad del usuario 11-16 años

Material complementario relacionado (workbook, fichas de evaluación...) No

Número de jugadores 1

Objetivo didáctico: Conocer la existencia de los cupones de racionamiento a nivel internacional.

Actividades Seleccionar una lista de la compra e intentar conseguir comprar todo en una tienda.

Contenido Historia de la Segunda Guerra Mundial y de sus consecuencias más importantes para la población.

Procedimientos Interacción con el dependiente de la tienda que nos irá marcando los límites que podemos comprar y nos irá quitando los cupones.

Valores Aprender de manera práctica los problemas de alimentación que padecía la población inglesa en esa época.

6. Título del juego **Digger and the Gang: Sprats ´ Adventures**

Nivel de Inglés Intermedio alto

Edad del usuario 9-11 años

Material complementario relacionado (workbook, fichas de evaluación...) Posibilidad de practicar ejercicios de matemáticas o de ciencias en inglés.

Número de jugadores 1

Objetivo didáctico: utilizar el idioma inglés para resolver un misterio a través de las aventuras de una panda de amigos.

Actividades En este caso, la aventura consiste en encontrar al ladrón que se ha llevado una estatua del Partenón en Atenas. Se trata de una especie de cómic en el que se debe ir escogiendo un camino u otro para descubrir al culpable.

Contenido Presente y pasado simples de verbos regulares e irregulares.

Procedimientos A partir de una serie de preguntas iremos descubriendo pistas para desenmascarar al ladrón.

Valores Aprender a trabajar en equipo puesto que cada decisión la toma un miembro de la banda.

7. Título del juego **Iron Age Celts**

Nivel de Inglés Intermedio alto

Edad del usuario 9-11 años

Material complementario relacionado (workbook, fichas de evaluación...) Posibilidad de imprimir todas las actividades.

Número de jugadores 1

Objetivo didáctico: Conocer la historia de los celtas: cómo vivían, cómo vestían, sus creencias...

Actividades *Dream for a Druid, In the Roundhouse, A Tale of Weaving, Build a Hillfort, Design a Torc, The Smallest Warrior, The War Chariot, Roman's Rules y Make a Celtic Cartoon.* En general, se debe leer una pequeña historia y luego escoger algunas características de la misma , por ejemplo, la ropa que llevará el joven soldado en la batalla de The Smallest Warrior.

Contenido Historia celta. Presente y pasado simples de verbos regulares e irregulares.

Procedimientos Tomar elecciones en las diferentes actividades para aprender vocabulario antiguo y practicar la lengua por medio de las historias relacionadas con el mundo de los celtas.

Valores Conocer y respetar otras culturas antiguas como en este caso, la cultura celta.

8. Título del juego **Magic Key**

Nivel de Inglés Intermedio

Edad del usuario 9-11 años

Material complementario relacionado (workbook, fichas de evaluación...) Este juego se divide en los siguientes subjuegos: *Code calling, Hms Sweet Tooth, Lug and the Giant Storks, The Patchworker, Dragonland, Fraser the Eraser, The Cream cake mystery, The Sound Monster, Floppy and the Puppies.*

Número de jugadores 1

Objetivo didáctico: utilizar el idioma inglés para resolver un misterio a través de las aventuras de una panda de amigos.

Actividades En este caso, la aventura consiste en encontrar al ladrón que se ha llevado una estatua del Partenón en Atenas. Se trata de

una especie de cómic en el que se debe ir escogiendo un camino u otro para descubrir al culpable.

Contenido Presente y pasado simples de verbos regulares e irregulares.

Procedimientos A partir de una serie de preguntas iremos descubriendo pistas para desenmascarar al ladrón.

Valores Aprender a trabajar en equipo puesto que cada decisión la toma un miembro de la banda.

9. Título del juego **Megamaths Tables**

Nivel de Inglés Intermedio/ Principiante

Edad del usuario 5-11 años

Material complementario relacionado (workbook, fichas de evaluación...) Posibilidad de imprimir todas las actividades.

Número de jugadores 1

Objetivo didáctico: Aprender matemáticas a través de la lengua inglesa

Actividades *Grid Game, Megamaze and Pick a number.*

Contenido Matemático

Procedimientos Actividades en las que se nos pide responder a unas preguntas de cálculo mental.

Valores Interdisciplinidad de las actividades a realizar. Necesidad del uso del inglés.

10. Título del juego **Onion Street**

Nivel de Inglés Intermedio alto

Edad del usuario 11-18 años

Material complementario relacionado (workbook, fichas de evaluación...) No

Número de jugadores 1

Objetivo didáctico: A partir del tema de la música realizar diferentes actividades de entretenimiento.

Actividades *Drumsteps, Music Machine, Music Mixers, Name the choon, Music Talk and Stock room Game.*

Contenido Vocabulario relacionado con el mundo musical. Historia de la música.

Procedimientos Responder preguntas relacionadas con la música, dar consejos para mezclas, escuchar canciones de la galería almacenada...

Valores Necesidad de conocer la lengua inglesa para poder ser autónomo en el mundo musical.

11. Título del juego **Numbertime**

Nivel de Inglés Elemental

Edad del usuario 5-9 años

Material complementario relacionado (workbook, fichas de evaluación...) No

Número de jugadores 1

Objetivo didáctico: Aprender matemáticas simples y sencillas a través del ordenador y de la lengua inglesa.

Actividades *Dartboard, Mend the number square, Find one more, Find the number, Snakes and Ladders and Test the road.*

Contenido Matemático.

Procedimientos Seleccionar y arrastrar los números para ponerlos en su lugar correcto.

Valores Darse cuenta de la utilidad de conocer las tablas matemáticas y el inglés

12. Título del juego **Pod 's Mission**

Nivel de Inglés Intermedio

Edad del usuario 11-16 años

Material complementario relacionado (workbook, fichas de evaluación...) No

Número de jugadores 1

Objetivo didáctico: Conocer el medio ambiente y sus procesos químicos, eléctricos y naturales.

Actividades *Circuit Builder, Hotter and Colder and Put Annie Back Together.*

Contenido Se trabaja el sentido común del alumno y su conocimiento de los fenómenos naturales que suceden a nuestro alrededor.

Procedimientos Escoger la bombilla que se debe iluminar en la primera actividad, adivinar la temperatura de los objetos y colocar los huesos en su correspondiente parte del cuerpo.

Valores Aprender el funcionamiento de los fenómenos naturales.

13. Título del juego **Spelling with the Spellits**

Nivel de Inglés Intermedio

Edad del usuario 9-16 años

Material complementario relacionado (workbook, fichas de evaluación...) No

Número de jugadores 1

Objetivo didáctico: Aprender a deletrear las palabras inglesas.

Actividades Escuchar unas oraciones y luego intentar completar los vacíos que aparecen en las oraciones escritas.

Contenido Ortografía inglesa.

Procedimientos A partir de un texto oral, completar los huecos de las palabras con las letras que les faltan.

Valores Comprender las bases de la ortografía inglesa y saber aplicarlas de forma correcta.

14. Título del juego **Starship**

Nivel de Inglés Intermedio

Edad del usuario 9-16 años

Material complementario relacionado (workbook, fichas de evaluación...) No

Número de jugadores 1

Objetivo didáctico: Aprender las bases de la sintaxis inglesa. Practicar las matemáticas.

Actividades *Alien Cookbook, Blast the Rocket, Cross the Swamp, Number Jumbler, Calamity's Quest, Penguins on Ice, Word Jumbler, Space Spins, Story Plant and Word Balloons.*

Contenido A través de una nave espacial y del espacio en sí, se practica el inglés y las matemáticas.

Procedimientos Ordenar las palabras que llevan los pingüinos para formar oraciones correctas, hacer un pastel, llenar el depósito de la nave, contar las sílabas de las palabras, crear tu propia aventura espacial y escoger sinónimos entre los diferentes globos que aparecen en la pantalla.

Valores Importancia de conocer una lengua internacional.

15. Título del juego **The Vikings: Viking Exploring Game**

Nivel de Inglés Intermedio

Edad del usuario 9-16 años

Material complementario relacionado (workbook, fichas de evaluación...) Sí, hay un tablero imprimible.

Número de jugadores 1

Objetivo didáctico: Conocer la historia de los antepasados vikingos cuando habitaron el Reino Unido.

Actividades *Rune Stones, A day in the life of a Viking, Make your own timeline and Thorkel and the trading voyage.*

Contenido Entender la vida de los vikingos junto con sus tradiciones y creencias más arraigadas.

Procedimientos A partir del personaje Thorkel se trata de encontrar cinco objetos en un pueblo vikingo necesarios para conseguir trabajo en un barco mercante.

Valores Comprensión de que el trabajo duro aporta realización personal y mejora la autoestima.

16. Título del juego **What came first? The Time Tunnel**

Nivel de Inglés Intermedio

Edad del usuario 9-16 años

Material complementario relacionado (workbook, fichas de evaluación...) No

Número de jugadores 1

Objetivo didáctico: Reconocer y clasificar los diferentes dibujos de habitaciones según su pertenencia en el tiempo y época.

Actividades *Odd one out*

Contenido Hay las siguientes habitaciones dibujadas: Viking House, Victorian House, Roman House, Tudor Street and 1950 's living room.

Procedimientos Sacar del dibujo los objetos que no pertenecen a la época.

Valores Conocer los nuevos inventos de nuestra época y entender cómo mejoran nuestra calidad de vida.

17. Título del juego **Words and Pictures**

Nivel de Inglés Elemental

Edad del usuario 5-11 años

Material complementario relacionado (workbook, fichas de evaluación...) Todo se puede imprimir.

Número de jugadores 1

Objetivo didáctico: Mejorar la ortografía infantil y saber deletrear palabras.

Actividades Drag´n Spell, Sandcastle´Quiz, Jim´ s crancophone, Magic Pencil, Snap it!, Wordblender, Write a postcard and The Whirlyword Machine.

Contenido Ortografía y fonética inglesas.

Procedimientos Utilizar las palabras y los fonemas para aprender y practicar el uso de la lengua inglesa con fines comunicativos, como escribir una postal, formar palabras...

Valores Importancia de usar una correcta ortografía para hacerse entender.

18. Título del juego **World War One**

Nivel de Inglés Avanzado

Edad del usuario 16-18 años

Material complementario relacionado (workbook, fichas de evaluación...) No

Número de jugadores En equipo

Objetivo didáctico: mantenerse uno mismo y todo su batallón vivos hasta el final de la batalla.

Actividades Leer la historia e ir tomando las decisiones pertinentes.

Contenido Historia de la Primera Guerra Mundial.

Procedimientos Seleccionar y escoger las armas y los caminos que se tomarán para salir victoriosos de las batallas a mantener.

Valores Sentido de trabajo en equipo.

19. Título del juego **Welsh**

Nivel de Inglés Elemental

Edad del usuario 5-11 años

Material complementario relacionado (workbook, fichas de evaluación...) No

Número de jugadores 2

Objetivo didáctico: Aprender la historia de Gales.

Actividades *Bobings, Snapdragon and Did you know...?*

Contenido Historia de Gales.

Procedimientos A través de los divertidos personajes que van apareciendo, se descubre el mundo de los galeses con un juego de quiz.

Valores Respeto por otras culturas. Multiculturalidad dentro de un mismo país.

Please be kind to answer this short questionnaire:

1. What do you think of the webquests? Do you like them?

2. Do you feel that you have learnt a lot of English or not with them? Why/why not?

3. Would you like to go on doing webquests next year? Why/ why not?

4. Did you take profit of your time in the computers room? Why/ why not?

Thank you for your help!

DOGC núm. 3670 - 04/07/2002

Departament d'Ensenyament

- • DECRET 179/2002, de 25 de juny, pel qual es modifiquen el Decret 75/1992, de 9 de març, pel qual s'estableix l'ordenació general dels ensenyaments de l'educació infantil, l'educació primària i l'educació secundària

obligatòria a Catalunya, el Decret 96/1992, de 28 d'abril, pel qual s'estableix l'ordenació dels ensenyaments d'educació secundària obligatòria i el Decret 75/1996, de 5 de març, pel qual s'estableix l'ordenació dels crèdits variables de l'educació secundària obligatòria. (Pàg. 12041)

El Reial decret 3473/2000, de 29 de desembre, que té caràcter bàsic, ha modificat el Reial decret 1007/1991, de 14 de juny, pel qual s'estableixen els ensenyaments mínims corresponents a l'educació secundària obligatòria. Les modificacions afecten els horaris mínims i els aspectes bàsics del currículum dels ensenyaments de l'educació secundària obligatòria.

El Decret 127/2001, de 15 de maig, pel qual es modifiquen determinats aspectes de l'ordenació curricular de l'educació secundària obligatòria, del batxillerat i del batxillerat nocturn ha introduït a Catalunya els nous horaris de les àrees de l'educació secundària obligatòria que satisfan les exigències dels mínims estatals. Això no obstant, la possibilitat d'augmentar l'horari total de l'educació secundària obligatòria permet ampliar l'assignació horària de l'àrea de ciències de la naturalesa i de l'àrea de ciències socials.

A més dels canvis esmentats, cal adequar el currículum de l'educació secundària obligatòria als nous mínims establerts.

Es modifica el currículum comú de les àrees de l'etapa regulat pel Decret 96/1992, 28 d'abril. Les modificacions en la part comuna del currículum comporten la necessitat d'ajustar alguns apartats del Decret 75/1996, de 5 de març, pel qual s'estableix l'ordenació dels crèdits variables de l'educació secundària obligatòria. Les modificacions que introdueix aquest Decret s'han elaborat tenint en compte tant el conjunt de les finalitats de l'etapa, definides a la Llei orgànica d'ordenació general del sistema educatiu, com les característiques del seu desplegament a Catalunya.

Per tot això, a proposta de la consellera d'Ensenyament, amb l'informe del Consell Escolar de Catalunya, d'acord amb el dictamen de la Comissió Jurídica Assessora,

Decreto:

Article 1

Es modifica l'article 11 del Decret 96/1992, de 28 d'abril, pel qual s'estableix l'ordenació dels ensenyaments d'educació secundària obligatòria, que queda redactat en els termes que s'estableixen a continuació:

"Article 11

"El nombre i la distribució de crèdits per a cada cicle és el següent:

"a) Primer cicle.

"Crèdits comuns:

"Llengua catalana, llengua castellana i literatura: 12 crèdits (llengua catalana i literatura: 6 crèdits; llengua castellana i literatura: 6 crèdits).

"Llengües estrangeres: 6 crèdits.

"Ciències de la naturalesa: 6 crèdits.

"Ciències socials: 6 crèdits.

"Educació física: 4 crèdits.

"Tecnologia: 4 crèdits.

"Educació visual i plàstica: 2 crèdits.

"Música: 2 crèdits.

"Matemàtiques: 6 crèdits.

"Religió/activitats d'estudi alternatives (1r curs): 2 crèdits.

"Tutoria: 2 crèdits.

"Crèdits de síntesi: 2 crèdits.

"Crèdits variables: 6 crèdits.

"En l'oferta de crèdits variables del centre hi haurà 1 crèdit de religió per a l'alumnat que voluntàriament hi hagi optat, i crèdits de segona llengua estrangera. Les activitats d'estudi alternatives a aquest crèdit de religió consistiran en el conjunt de l'oferta de crèdits variables d'aprofundiment o d'ampliació del centre.

"No s'inclourà en l'avaluació final del cicle un apartat corresponent a cap de les activitats d'estudi alternatives.

"b) segon cicle.

"Crèdits comuns:

"Llengua catalana, llengua castellana i literatura: 12 crèdits (llengua catalana i literatura: 6 crèdits; llengua castellana i literatura: 6 crèdits).

"Llengües estrangeres: 6 crèdits.

"Ciències de la naturalesa: 6 crèdits.

"Ciències socials: 6 crèdits.

"Educació física: 4 crèdits.

"Tecnologia: 4 crèdits.

"Educació visual i plàstica: 2 crèdits.

"Música: 2 crèdits.

"Matemàtiques: 6 crèdits.

"Tutoria: 2 crèdits.

"Crèdits de síntesi: 2 crèdits.

"Crèdits variables: 10 crèdits.

"Un dels 6 crèdits de ciències socials tindrà continguts d'ètica.

"En l'oferta de crèdits variables del centre hi haurà 3 crèdits de religió per a l'alumnat que voluntàriament hi opti, crèdits de segona llengua estrangera i crèdits de cultura clàssica. Les activitats d'estudi alternatives a aquests crèdits de religió consistiran en el conjunt de l'oferta de crèdits variables d'aprofundiment o d'ampliació del centre.

"No s'inclourà en l'avaluació final del cicle un apartat corresponent a cap de les activitats d'estudi alternatives.

"El Departament d'Ensenyament i el Consell General d'Era Val d'Aran acordaran el nombre de crèdits de llengua aranesa respectant els mínims de caràcter general."

Article 2

Es modifica l'annex del Decret 96/1992, de 28 d'abril, pel qual s'estableix l'ordenació dels ensenyaments d'educació secundària obligatòria, que passa a tenir la redacció que consta a l'annex d'aquest Decret.

Article 3

Es modifiquen als apartats 1 i 3 de l'article 6 del Decret 75/1996, de 5 de març, pel qual s'estableix l'ordenació dels crèdits variables de l'educació secundària obligatòria, que queden redactats en els termes que s'estableixen a continuació, i se suprimeix l'apartat 2 de l'article 6 del mateix Decret.

"6.1 L'alumnat cursarà 6 crèdits variables al llarg del primer cicle i 10 crèdits variables al llarg del segon cicle."

"6.3 A l'annex 1 es determinen els crèdits variables tipificats de ciències socials amb continguts d'ètica."

Article 4

Se suprimeix l'apartat 3 de l'article 9 del Decret 75/1996, de 5 de març, pel qual s'estableix l'ordenació dels crèdits variables de l'educació secundària obligatòria.

Article 5

La disposició addicional primera del Decret 75/1996, de 5 de març, queda redactada de la forma següent:

"—1 D'acord amb el que regulen la disposició addicional tercera del Reial decret 756/1992, de 26 de juny, la disposició addicional primera del Reial decret 1254/1997, de 24 de juliol, i l'Ordre del Ministeri d'Educació, Cultura i Esport de 2 de gener de 2001, a l'alumnat que cursi simultàniament l'etapa d'educació secundària obligatòria i els ensenyaments de règim especial de grau mitjà de música se li aplicarà, amb la sol·licitud prèvia, les convalidacions dels crèdits comuns de música, i a l'alumnat que cursi simultàniament els ensenyaments de règim especial de grau mitjà de dansa, se li aplicarà, amb la sol·licitud prèvia, les convalidacions dels crèdits comuns de música i d'educació física.

"Pel que fa als crèdits variables, es convalidaran, amb la sol·licitud prèvia, tots els crèdits variables del curs de l'educació secundària obligatòria en què estigui matriculat l'alumnat que cursi simultàniament un curs del primer o del segon cicle del grau mitjà dels ensenyaments de música o de dansa."

Disposicions transitòries

—1 El calendari d'aplicació del nou currículum que estableix aquest Decret és el següent:

Primer i tercer curs, any acadèmic 2002-2003.

Segon i quart curs, any acadèmic 2003-2004.

—2 La modificació de la disposició addicional primera del Decret 75/1996, de 5 de març, pel que fa a la convalidació dels crèdits variables s'aplicarà a partir del curs 2002-2003.

Barcelona, 25 de juny de 2002

Jordi Pujol

President de la Generalitat de Catalunya

Carme-Laura Gil i Miró

Consellera d'Ensenyament

Llengües estrangeres

Introducció

El Consell d'Europa estableix un marc europeu comú de referència per a l'ensenyament de les llengües, en el qual proclama la necessitat que els aprenents desenvolupin competències suficients per tal de relacionar-se amb persones de llengua materna diferent i, per tant, afavorir la mobilitat, la comprensió recíproca, la cooperació, i eliminar els prejudicis i la discriminació. Adquirir la capacitat de comunicar en una llengua estrangera és una primera raó que justifica la presència de les llengües estrangeres en el currículum de l'escolaritat obligatòria.

Però a aquesta raó social se n'hi afegeixen altres d'educatives; l'aprenentatge de les llengües estrangeres contribueix al desenvolupament personal de l'alumnat en els aspectes psicològic, afectiu, intel·lectual i social. Però, de manera molt específica, fomenta l'acceptació de la diferència i l'apreciació de la diversitat lingüística i cultural, desenvolupa l'actitud de respecte envers el dret dels pobles i dels individus a la seva identitat i és un instrument privilegiat per a la reflexió sobre el llenguatge.

En coherència amb aquestes finalitats educatives, cal precisar les opcions que defineixen l'aprenentatge d'una llengua. Atès que una llengua es considera fonamentalment com un mitjà de comunicació, aprendre un idioma serà adquirir una competència comunicativa, és a dir, adquirir l'aptitud de fer servir adequadament una competència lingüística dins una situació determinada i en funció d'una discursivitat

pròpia, alhora que permetrà de sensibilitzar els alumnes sobre els diferents aspectes de la comunicació humana. D'altra banda, qualsevol llengua és també el mitjà d'expressió d'unes determinades comunitats, de manera que aquest aprenentatge inclou una sensibilització envers el vessant cultural que és inherent a l'idioma.

L'ensenyament d'un idioma estranger té també la particularitat de ser objectiu i mitjà de l'aprenentatge, la qual cosa repercuteix en la relació de l'alumnat amb la seva pròpia llengua.

L'aprenentatge de l'idioma estranger implica accedir a un nou sistema fonològic, a unes estructures lingüístiques, a unes correspondències oral-escrit, a uns àmbits lexicosemàntics, a una organització argumentativa i, finalment, a una cultura vehiculada per aquesta llengua.

L'activitat mental constructivista de l'alumnat és el factor decisiu en la realització dels aprenentatges escolars. Quan l'alumnat inicia un aprenentatge, ho fa a partir de les seves idees i representacions prèvies. Així, l'actitud espontània de l'alumnat que aprèn una llengua estrangera és enfocada com un procés creatiu mitjançant el qual va atribuint nous símbols a significats que ja coneix. Al principi es tracta, pel que fa a la comprensió, de reelaborar els missatges de la llengua estrangera en forma de missatges en llengua materna, i, pel que fa a l'expressió, d'establir equivalències representatives entre els nous símbols, parlats i escrits, i les seves contrapartides ja significatives de la llengua materna.

L'alumnat és el centre del procés d'aprenentatge, assistit pel professorat com a referent lingüístic a l'abast; es pot definir l'actuació del professorat com una intervenció pedagògica que té com a finalitat guiar i facilitar aquest procés de construcció creativa. Les activitats que el professorat proposi hauran de permetre la intervenció activa de l'alumnat, de manera que els nous aprenentatges tinguin com a base el que l'alumnat ja té, sobre les preguntes que es fa i les hipòtesis que avança, i potenciïn una autèntica activitat reflexiva, de presa de decisions i de recerca. Això implica defugir actituds homogeneïtzadores i tenir en compte la diversitat dels alumnes. Per tant, convindrà, d'una banda, diversificar les activitats, els suports i el tipus d'ajuda pedagògica; d'altra, proposar tasques amb diferents graus d'aprofundiment i de complexitat, afavorir propostes i estratègies d'aprenentatge diverses, respectant sempre els principis que afavoreixen un aprenentatge significatiu.

Pel que fa a la distribució del currículum, mentre que els continguts conceptuals es presenten seqüenciats curs per curs, els objectius terminals (globalitzant aspectes de procediments, de conceptes i de valors) estan agrupats per cicles, i els continguts procedimentals i actitudinals s'engloben en una llista única per a tota l'etapa, igual que els objectius generals. Són els objectius terminals que han d'inspirar la programació d'aula feta per cada departament o per cada professor/a.

Els objectius terminals han estat dissenyats partint de la consideració que la competència comunicativa mínima per a aquesta etapa és la que permet intervenir de manera senzilla però activa en intercanvis orals i escrits, i comprendre documents orals i escrits de poca complexitat.

Pel que fa als procediments, els quals tenen com a finalitat el desenvolupament d'habilitats i estratègies comunicatives, s'organitzen d'una banda en procediments relatius a la comprensió, l'expressió, i la interacció, en la qual els interlocutors són alhora productors i receptors. De manera especial cal fomentar la capacitat dels alumnes per comunicar-se i interactuar oralment tant en contextos informals com en contextos amb un cert grau de formalitat. Les estratègies de mediació (aquelles en les quals l'usuari fa el paper d'intermediari entre interlocutors que no s'entenen), es consideren

com a component natural i desitjable de les converses, la redacció i la lectura dels aprenents en aquesta etapa educativa, però no es treballen sistemàticament.

A partir de les activitats de comunicació, s'ha de promoure la reflexió sobre la llengua, i sobre el propi procés d'aprenentatge amb la finalitat que l'alumnat esdevingui progressivament un aprenent més conscient, crític i autònom.

Pel que fa als fets, conceptes i sistemes conceptuals, s'han agrupat els continguts d'ordre pragmàtic en nou funcions comunicatives, les quals agrupen les microfuncions i macrofuncions del marc europeu comú de referència més rellevants per a aquesta etapa. Aquestes funcions es consideren el suport de tots els elements lingüístics, com ara els elements fonètics i gràfics, els elements morfosintàctics, els lèxics i els elements de gramàtica textual, necessaris per realitzar-les en els diferents discursos.

Els continguts conceptuals també donen una especial importància als aspectes culturals, així com a la possibilitat de gaudir d'obres d'interès per als alumnes adequades al seu nivell de comprensió.

Pel que fa als valors, normes i actituds, destaquen les actituds referides a la interacció comunicativa, l'esforç individual i la cooperació en l'aprenentatge i la valoració de la pluralitat cultural.

La realització de tasques comunicatives en "situacions reals" i "pedagògiques" és essencial per a la comunicació i l'aprenentatge, en la mesura que aquestes tasques posen en funcionament les estratègies de comunicació i aprenentatge de l'alumnat per tal d'acomplir objectius comunicatius. Els objectius terminals de cada cicle expliciten les capacitats comunicatives concretes observables emmarcades en els àmbits de comunicació públic, privat, educatiu i professional que s'espera que l'alumnat assolixi en cada curs, de manera que les tasques que porten a terme als alumnes siguin progressivament més complexes, menys familiars i amb menys suports externs i les produccions presentin nivells superiors de fluïdesa, complexitat i correcció formal. Atès que els fets lingüístics mai no es donen aïllats o descontextualitzats, la seqüenciació de capacitats determinada pels objectius terminals esdevé, doncs, la base integradora per a la seqüenciació de continguts. Encara que nombrosos objectius terminals estiguin redactats en termes de producció lingüística, el seu assoliment també pressuposa determinades capacitats receptives. En aquest sentit és raonable esperar que els alumnes siguin capaços de descodificar missatges de més gran complexitat que els que són capaços de produir.

Finalment, als tradicionals entorns de comunicació oral i escrita, resulta imprescindible afegir-hi l'ús actiu dels mitjans audiovisuals i dels entorns de comunicació electrònica, els quals han esdevingut un component essencial de la competència comunicativa de la dona i l'home contemporanis.

Objectius generals

L'alumnat, en acabar l'etapa, ha de ser capaç de:

1. Valorar l'aprenentatge i ús de la llengua estrangera com un mitjà de desenvolupament personal, de comunicació i d'aprenentatge.
2. Demostrar una progressiva autonomia en el treball individual i un control gradual del propi procés d'aprenentatge.
3. Compartir activitats comunicatives i de desenvolupament de la llengua i col·laborar-hi.
4. Utilitzar la llengua estrangera de manera efectiva com a vehicle de comunicació general, demostrant que ha adquirit les habilitats bàsiques receptives i productives, tant del llenguatge oral com de l'escrit.
5. Mostrar una certa consciència i comprensió de l'organització interna de la llengua estrangera: de l'existència de diferents varietats (dialectes, registres) i d'alguns aspectes

formals (lexicosemàntics, gramaticals, fonològics), com a element facilitador de l'aprenentatge.

6. Desenvolupar estratègies comunicatives pròpies en àrees de comunicació bàsica.

7. Demostrar que ha adquirit un conjunt d'estratègies lingüístiques com a base per a futurs aprenentatges.

8. Transferir al coneixement de la llengua estrangera les estratègies de comunicació i els hàbits de reflexió adquirits en les llengües primeres o amb d'altres llengües estrangeres.

9. Utilitzar la llengua estrangera com a mitjà de comunicació amb una actitud creativa i gaudir de l'ús de la llengua.

10. Mostrar una actitud crítica, i alhora de respecte, envers les opinions i els punts de vista dels altres, la informació rebuda i les activitats i tasques de classe (pròpies i d'altri).

11. Reconèixer la importància que té el coneixement de la llengua estrangera com a mitjà per a una millor comprensió de la llengua i cultura pròpies, i com a llenguatge de comunicació i entesa internacional en un món multicultural.

Continguts

Procediments

1. Ús de la llengua.

1.1 Relatiu a la comprensió.

a) Percepció, discriminació i interrelació dels elements significatius; desestructuració i globalització de l'enunciat.

b) Utilització dels coneixements previs i del context lingüístic, paralingüístic i no lingüístic en la comprensió dels enunciats.

c) Adequació del tipus d'escolta o lectura a les característiques del text i la finalitat amb la qual s'escolta o es llegeix.

d) Anticipació successiva d'idees mentre s'escolta o es llegeix.

e) Identificació de diferents tipus de textos (descriptiu, narratiu, d'instruccions, conversacional) i reconeixement de la seva organització.

f) Discriminació de la informació rellevant i irrellevant en funció de la tasca, i de les idees principals i secundàries.

g) Identificació i interpretació de trets socioculturals relacionats amb els textos que s'escolten o llegeixen.

h) Obtenció d'informació global i específica d'un text i identificació de la intencionalitat de l'emissor.

1.2 Relatiu a l'expressió.

a) Establiment de correspondències orals-escrites: oralitat del text escrit i transcripció de textos orals.

b) Identificació, amb suport, dels principals trets de la situació comunicativa: intenció comunicativa, expectatives dels receptors, grau de formalitat de la situació.

c) Planificació, amb suport, del missatge en funció de la situació comunicativa.

d) Organització bàsica del missatge en funció de la situació de comunicació; utilització d'elements que afavoreixin la cohesió i la coherència del discurs.

e) Producció "en situació" d'enunciats senzills; producció dirigida amb pautes o suports; manipulació, extensió i resum de textos; exposicions preparades i expressió personal, tot mantenint l'equilibri entre la fluïdesa i la correcció formal.

f) Utilització d'estratègies de compensació pròpies de l'aprenent estranger.

g) Revisió de les pròpies produccions amb pautes específiques, i correcció, amb l'ajut del company, del professor o de materials adients, dels problemes de significat i de forma detectats.

1.3 Relatiu a la interacció.

- a) Interacció amb el professor/a i els companys amb elements de suport, com ara, models de interacció, dibuixos, llistats de paraules, graelles.
- b) Cooperació en la gestió de la conversa mitjançant l'escolta atenta, la demanda i oferiment d'ajut, la provisió de feedback adequat i la negociació dels torns de parla.
- c) Ús de les convencions pròpies del discurs en llengua meta per obrir, mantenir i cloure la conversa, en situacions d'interacció autèntica i simulada.
- d) Tractament dels problemes de comunicació sorgits durant la conversa: negociació dels significats i de les formes.

2. Reflexió sobre la llengua estrangera i la comunicació.

2.1 Reflexió sobre els principals aspectes de les situacions de comunicació: interlocutors, lloc, finalitat, registre formal o informal.

2.2 Formulació i confirmació d'hipòtesis sobre el funcionament de la llengua a partir de tasques de comunicació.

2.3 Conceptualització, a partir d'inferències, dels mecanismes bàsics de funcionament de la llengua i apropiació de la terminologia necessària per a l'aprenentatge.

2.4 Descripcions comparatives concretes entre llengües, tant d'elements lingüístics com dels usos socioculturals.

2.5 Desenvolupament de l'esperit crític respecte als usos lingüístics.

3. Tècniques de treball i estratègies per a l'autonomia de l'aprenentatge.

3.1 Utilització de fonts impreses (diccionaris, índexs, enciclopèdies, llibres de consulta, premsa) i d'altres fonts (orals, audiovisuals, informàtiques i telemàtiques).

3.2 Elaboració i utilització del propi material de treball: apunts, fitxes, quadres.

3.3 Memorització comprensiva.

3.4 Autoorganització del propi treball: fixació d'objectius, distribució del temps, autoavaluació del progrés i reflexió sobre les formes de millorar les pròpies produccions.

3.5 Autoorganització del treball de grup: coplanificació, participació i coavaluació del treball.

3.6 Participació activa en la dinàmica de la classe: atenció, intervencions, aportació de documents a classe, exposicions i participació en l'avaluació del grup.

3.7 Presa de consciència sobre el propi aprenentatge lingüístic i reflexió sobre les pròpies característiques com a aprenent d'una llengua estrangera.

3.8 Distinció entre els diferents tipus d'errors i la seva importància, i comprensió del paper de l'error en l'aprenentatge.

3.9 Reconeixement de la importància de la llengua estrangera per aprofundir en coneixements que siguin d'interès al llarg de la vida professional.

Fets, conceptes i sistemes conceptuals

1. Aspectes pragmàtics: principals funcions comunicatives.

2. Aspectes semanticoformals de la llengua.

3. Llengua i cultura.

4. Tipologia de situacions i de documents de treball.

Valors, normes i actituds

1. Valoració de la comunicació interpersonal.

1.1 Actitud de desinhibició enfront de la interacció comunicativa.

1.2 Actitud receptiva en les situacions de comunicació.

1.3 Interès per comunicar-se i expressar-se (oralment i per escrit) amb persones que parlen la llengua estrangera.

1.4 Interès per expressar-se amb exactitud.

1.5 Acceptació dels errors propis com a un fenomen natural a l'aprenentatge d'idiomes.

1.6 Reconeixement del paper que juga la llengua estrangera en les tecnologies de la informació i la comunicació i de la utilitat d'aquests per a comunicar-se amb persones de procedències diverses.

2. Respecte per la pluralitat cultural i valoració de la pròpia identitat.

2.1 Curiositat envers les altres realitats i interès per conèixer altres maneres de pensar, viure i organitzar la realitat.

2.2 Acceptació de l'alteritat i la diferència.

2.3 Superació dels prejudicis i estereotips sobre les cultures i els pobles.

2.4 Respecte envers els parlants de la llengua estrangera, independentment del seu origen, la seva raça o llengua materna, que propiciï l'apropament i l'eliminació de barreres en la comunicació.

2.5 Respecte crític envers les diferències d'opinió sobre temes d'interès.

2.6 Interès per adquirir una perspectiva més àmplia de la cultura pròpia amb referència a d'altres.

3. Obertura i curiositat intel·lectuals.

3.1 Valoració de l'increment de perspectiva cultural.

3.2 Interès per la producció de nous models lingüístics i de noves possibilitats expressives.

4. Valoració de l'aprenentatge d'una llengua estrangera i dels elements diversos que hi incideixen.

4.1 Esforç personal i responsabilitat.

4.2 Actitud positiva per adquirir autonomia en l'aprenentatge.

4.3 Cooperació i responsabilitat en el treball de grup.

4.4 Hàbit de reflexió lingüística.

4.5 Valoració de la llengua estrangera com a forma d'accedir a la comunicació amb d'altres aprenents de la mateixa llengua estrangera i com a mitjà de comunicació internacional.

Primer cicle

Primer curs

Fets, conceptes i sistemes conceptuals

1. Aspectes pragmàtics: principals funcions comunicatives.

1.1 Demanar i transmetre informacions personals i d'altres persones, llocs, coses o fets presents, passats o futurs.

1.2 Expressar i descobrir actituds emocionals (grat-desgrat, satisfacció-insatisfacció), intel·lectuals (obligacions, capacitat) i morals (disculpa, agraïment, petició).

1.3 Fer que es facin accions mitjançant suggeriments.

1.4 Relacionar-se socialment amb salutacions, presentacions i fórmules de cortesia molt usuals.

1.5 Disposar de recursos elementals per prendre la paraula i mantenir una conversa.

1.6 Reparar la comunicació en cas de malentès o de problemes de forma.

1.7 Descriure persones, llocs o coses molt properes als interessos dels alumnes.

1.8 Narrar de forma rudimentària però entenedora.

1.9 Demanar i expressar opinions pròpies de forma rudimentària però entenedora.

2. Aspectes semanticoformals de la llengua.

2.1 Fonologia i fonètica: aspectes prosòdics fonamentals; sistema fonològic de la llengua.

2.2 Aspectes de morfologia, sintaxi i gramàtica textual que es deriven dels objectius terminals, de les funcions comunicatives, i dels textos treballats a classe.

2.3 Lèxic: camps semàntics bàsics; els mots i les expressions que derivin dels interessos dels alumnes i de les tasques de comunicació; els mots transparents i pròxims.

2.4 Ortografia: els grafemes regulars i la seva relació amb els fonemes corresponents; l'ortografia gramatical i arbitrària corrent.

3. Llengua i cultura

3.1 Aspectes sociolingüístics: normes de cortesia bàsiques; varietat estàndard de la llengua oral i escrita; registre col·loquial.

3.2 Elements de la vida quotidiana: normes i comportaments propis dels joves de la mateixa edat; articulats amb punts bàsics de referència relatius a les tradicions, fets històrics, geogràfics i culturals dels països que parlen la llengua objecte d'aprenentatge.

4. Tipologia de situacions i de documents de treball.

4.1 Situacions comunicatives pròpies de la classe i de l'aprenentatge; intercanvis i converses breus; situacions reals i imaginàries.

4.2 Textos i documents, orals, escrits i audiovisuals, amb suports diversificats; principalment textos pedagògics de procedència variada, amb funcions textuais diverses; amb funcions pràctiques, poètiques i lúdiques; cançons tradicionals i modernes.

4.3 Llibres de lectura adequats als nivells i interessos dels alumnes.

Segon curs

Fets, conceptes i sistemes conceptuals

1. Aspectes pragmàtics: principals funcions comunicatives.

1.1 Demanar i transmetre informacions personals, sobre l'entorn i sobre fets presents, passats o futurs.

1.2 Expressar i descobrir actituds emocionals (grat-desgrat, satisfacció-insatisfacció), intel·lectuals (obligacions, capacitat, permís) i morals (disculpa, agraïment, petició).

1.3 Fer que es facin accions, mitjançant instruccions, suggeriments i consells.

1.4 Relacionar-se socialment amb salutacions, presentacions i fórmules de cortesia molt usuals.

1.5 Disposar d'alguns recursos per prendre la paraula i mantenir una conversa.

1.6 Reparar la comunicació en cas de malentès o de problemes de forma.

1.7 Descriure persones, llocs i coses properes als interessos dels alumnes i comparar-les.

1.8 Narrar de forma rudimentària però entenedora.

1.9 Demanar i expressar opinions pròpies de forma rudimentària però entenedora.

2. Aspectes semanticoformals de la llengua.

2.1 Fonologia i fonètica: aspectes prosòdics fonamentals; sistema fonològic de la llengua.

2.2 Aspectes de morfologia, sintaxi i gramàtica textual que es deriven de dels objectius terminals, de les funcions comunicatives, i dels textos treballats a classe.

2.3 Lèxic: camps semàntics bàsics; els mots i les expressions que derivin dels interessos dels alumnes i de les tasques de comunicació; els mots transparents i pròxims.

2.4 Ortografia: els grafemes regulars i la seva relació amb els fonemes corresponents; l'ortografia gramatical i arbitrària corrent.

3. Llengua i cultura.

3.1 Aspectes sociolingüístics: normes de cortesia bàsiques; varietat estàndard de la llengua oral i escrita; registre col·loquial.

3.2 Elements de la vida quotidiana: normes i comportaments propis dels joves de la mateixa edat; articulats amb punts bàsics de referència relatius a les tradicions, fets històrics, geogràfics i culturals dels països que parlen la llengua objecte d'aprenentatge.

3.3 Punts de referència bàsics socials, institucionals, geogràfics, històrics, científics i tecnològics presents o implícits en els suports i documents de treball, especialment els que permeten entendre aspectes essencials del món actual.

4. Tipologia de situacions i de documents de treball.

4.1 Situacions comunicatives pròpies de la classe i de l'aprenentatge; intercanvis i converses breus; situacions reals, imaginàries i virtuals.

4.2 Textos i documents, orals, escrits i audiovisuals, amb suports diversificats; principalment textos pedagògics de procedència variada, amb funcions textuais diverses; amb funcions pràctiques, poètiques i lúdiques; cançons tradicionals i modernes.

4.3 Llibres de lectura graduats adaptats als nivells i interessos dels alumnes.

Objectius terminals

1. Tenir una actitud favorable envers la matèria i escoltar de manera activa i receptiva.
2. Entendre i utilitzar progressivament la llengua estrangera com a llengua vehicular a classe.
3. Extreure informacions globals i específiques de converses, narracions i exposicions orals senzilles referides a la vida quotidiana i a temes d'interès, que reuneixin les característiques següents: suport de tasques que guiïn la comprensió; registre estàndard de la llengua; velocitat d'enunciació adaptada; entonació i ritmes accentuats; condicions d'audició favorables; i suport d'elements no-verbals (imatges, gestos) que facin entenedora la situació.
4. Extreure informacions globals i específiques i seguir el fil narratiu de breus textos, principalment de publicacions adreçades a aprenents de la llengua (revistes, llibres de lectura graduats).
5. Utilitzar el context, lingüístic i no lingüístic, com a mitjà per augmentar la comprensió.
6. Organitzar el propi treball amb eficàcia i utilitzar el material d'aprenentatge bàsic (material propi i de classe, diccionaris, enciclopèdies, índexs, catàlegs, gramàtiques) de manera adequada i com a font habitual d'informació.
7. Impartir instruccions de manera que l'interlocutor pugui realitzar una acció de manera adequada, com ara seguir un mapa fins a arribar a un lloc, ordenar una seqüència o fer un dibuix.
8. Adoptar rols socials en petites representacions de situacions habituals o familiars, reals, imaginàries o virtuals, amb l'ajut de guions i models.
9. Ressenyar breument un llibre de lectura adequat, incloent-hi informació essencial i l'opinió personal.
10. Elaborar un compromís personal o de grup sobre conductes socials desitjables en relació amb la vida personal i familiar, l'escola, la ciutat o la natura, i avaluar el compromís adoptat, després del període de temps acordat.
11. Entrevistar un/una company/a, que adopta una identitat real o fictícia, i demanar-li i donar-li informació sobre qüestions personals, hàbits, preferències, aficions, habilitats, fites, plans per al futur, seguint una pauta o model.
12. Escriure una postal o una breu carta informal amb informacions personals, adreçada a un amic o persona amb la qual es desitja establir una relació d'amistat, a partir de models, i informar de les activitats que es porten o s'han portat a terme i dels plans per a un futur proper.
13. Redactar i recitar poemes, enigmes, raps, cal·ligrames i altres textos lúdics.
14. Endevinar, a través de preguntes o descripcions, la identitat o la localització d'una persona, animal o objecte, demanant aclariments quan calgui.
15. Narrar breument, oralment o per escrit, esdeveniments propers, amb suport visual i lingüístic.
16. Dissenyar un pla d'activitats per al futur proper i explicar-les als companys, tot seguint una pauta o model.
17. Elaborar i presentar cartells amb senzills eslògans propagandístics o publicitaris.

18. Compondre un pòster o fulletó amb informació sobre persones, animals o llocs: un personatge popular, l'escola, el barri, un espectacle, una atracció turística, utilitzant models o pautes, i presentar oralment el seu contingut.
19. Crear i participar en senzills jocs de taula amb preguntes sobre diversos temes d'interès general (cultura, ciència, història, geografia, actualitat) amb suport lingüístic i informatiu.
20. Redactar un diari personal durant un període de temps determinat.
21. Crear, amb un company o companya, textos orals a partir d'imatges suggeridores.
22. Mostrar coneixement d'aspectes formals bàsics del codi de la llengua estrangera (fonologia, morfologia, sintaxi, ortografia) per mitjà d'activitats contextualitzades i tasques d'expressió oral i escrita.

Segon cicle

Tercer curs

Fets, conceptes i sistemes conceptuals

1. Aspectes pragmàtics: principals funcions comunicatives.
 - 1.1 Demanar i transmetre informacions sobre fets presents, passats o futurs rellevants i exposar o explicar fets o processos senzills amb un discurs simple però organitzat.
 - 1.2 Expressar i descobrir actituds emocionals (grat-desgrat, satisfacció-insatisfacció), intel·lectuals (obligació-absència d'obligació, capacitat, permís, probabilitat) i morals (intenció, disculpa, agraïment, petició).
 - 1.3 Fer que es facin accions mitjançant instruccions, suggeriments i consells.
 - 1.4 Relacionar-se socialment amb salutacions, presentacions, acomiadaments i altres fórmules de cortesia usuals.
 - 1.5 Disposar de recursos per prendre la paraula fer progressar i tancar una conversa.
 - 1.6 Reparar la comunicació en cas de malentès o de problemes de forma.
 - 1.7 Descriure persones, llocs i coses i comparar-les.
 - 1.8 Narrar amb un discurs simple, però organitzat.
 - 1.9 Demanar i expressar opinions pròpies.
2. Aspectes semanticoformals de la llengua.
 - 2.1 Fonologia i fonètica: aspectes prosòdics fonamentals; sistema fonològic de la llengua.
 - 2.2 Aspectes de morfologia, sintaxi i gramàtica textual que es deriven de dels objectius terminals, de les funcions comunicatives, i dels textos treballats a classe.
 - 2.3 Lèxic: camps semàntics bàsics; els mots i les expressions que derivin dels interessos dels alumnes i de les tasques de comunicació; els mots transparents i pròxims.
 - 2.4 Ortografia: els grafemes regulars i la seva relació amb els fonemes corresponents; l'ortografia gramatical i arbitrària corrent.
3. Llengua i cultura
 - 3.1 Aspectes sociolingüístics: normes de cortesia bàsiques; varietat estàndard de la llengua oral i escrita; sensibilitat als registres formal i col·loquial; sensibilitat als elements semiòtics gestuals.
 - 3.2 Elements de la vida quotidiana: normes i comportaments propis dels joves de la mateixa edat dels països que parlen la llengua objecte d'aprenentatge.
 - 3.3 Punts de referència socials, institucionals, geogràfics, històrics, científics i tecnològics presents o implícits en els suports i documents de treball, especialment aquells que permeten entendre aspectes essencials del món actual.
 - 3.4 Aspectes culturals propis de les comunitats que parlen la llengua estrangera que puguin tenir una vinculació especial amb la cultura pròpia: influències mútues a nivell de tradicions, fets històrics i manifestacions artístiques.
4. Tipologia de situacions i de documents de treball.

4.1 Situacions comunicatives pròpies de la classe i de l'aprenentatge; intercanvis, converses i exposicions; situacions reals i imaginàries.

4.2 Textos i documents, orals, escrits i audiovisuals, amb suports diversificats; textos pedagògics i autèntics de procedència variada, amb funcions textuais diverses; amb funcions pràctiques, poètiques i lúdiques; cançons tradicionals i modernes.

4.3 Llibres de lectura graduats adaptats als nivells i interessos dels alumnes.

Quart curs

Fets, conceptes i sistemes conceptuals

1. Aspectes pragmàtics: principals funcions comunicatives.

1.1 Demanar i transmetre informacions sobre fets presents, passats o futurs rellevants i exposició de fets o processos senzills amb un discurs organitzat i progressivament més elaborat.

1.2 Expressar i descobrir actituds emocionals (grat-desgrat, satisfacció-insatisfacció, preferència), intel·lectuals (obligació-absència d'obligació, capacitat, permís, probabilitat) i morals (intenció, disculpa, agraïment, petició).

1.3 Fer que es facin accions, mitjançant instruccions, suggeriments i consells.

1.4 Relacionar-se socialment amb salutacions, presentacions, acomiadaments i altres fórmules de cortesia usuals.

1.5 Estructurar el discurs prenent la paraula, fent progressar i tancant una conversa i expressant relacions lògiques elementals entre les diverses unitats significatives.

1.6 Reparar la comunicació en cas de malentès o problemes de forma.

1.7 Descriure persones, llocs, coses properes als interessos dels alumnes i comparar-les.

1.8 Narrar amb un discurs organitzat i progressivament més elaborat.

1.9 Demanar i expressar opinions pròpies.

2. Aspectes semanticoformals de la llengua.

2.1 Fonologia i fonètica: aspectes prosòdics fonamentals; sistema fonològic de la llengua.

2.2 Aspectes de morfologia, sintaxi i gramàtica textual que es deriven de dels objectius terminals, de les funcions comunicatives, i dels textos treballats a classe.

2.3 Lèxic: camps semàntics bàsics; els mots i les expressions que derivin dels interessos dels alumnes i de les tasques de comunicació; els mots transparents i pròxims.

2.4 Ortografia: els grafemes regulars i la seva relació amb els fonemes corresponents; l'ortografia gramatical i arbitrària corrent.

3. Llengua i cultura

3.1 Aspectes sociolingüístics: normes de cortesia bàsiques; varietat estàndard de la llengua oral i escrita; sensibilitat als registres formal i col·loquial; sensibilitat als elements semiòtics: gestuals i proxèmics.

3.2 Elements de la vida quotidiana: normes i comportaments propis dels joves de la mateixa edat dels països que parlen la llengua objecte d'aprenentatge.

3.3 Punts de referència socials, institucionals, geogràfics, històrics, científics i tecnològics presents o implícits en els suports i documents de treball, especialment aquells que permeten entendre aspectes essencials del món actual.

3.4 Comparació entre elements culturals i socials propis de diferents grups socials que parlen la llengua estrangera.

3.5 Aspectes culturals propis de les comunitats que parlen la llengua estrangera que puguin tenir una vinculació especial amb la cultura pròpia: influències mútues a nivell de tradicions, fets històrics i manifestacions culturals i artístiques.

4. Tipologia de situacions i de documents de treball.

4.1 Situacions comunicatives pròpies de la classe i de l'aprenentatge; intercanvis, converses i exposicions; situacions reals i imaginàries.

4.2 Textos i documents, orals, escrits i audiovisuals, amb suports diversificats; principalment textos pedagògics de procedència variada, amb funcions textuais diverses; amb funcions pràctiques, poètiques i lúdiques; cançons tradicionals i modernes.

4.3 Llibres de lectura graduats adaptats als nivells i interessos dels alumnes.

Objectius terminals

(Els 22 objectius terminals del primer cicle són propis també del segon cicle amb un grau superior de fluïdesa, complexitat i correcció.)

23. Discriminar les idees principals i secundàries de textos diversos, extrets de mitjans de comunicació social no especialitzats, de la premsa juvenil i de publicacions adreçades a aprenents de la llengua.

24. Resumir un llibre, un drama televisiu, una pel·lícula, incloent-hi informació sobre l'argument i els personatges i l'opinió personal.

25. Llegir autònomament amb comprensió suficient llibres adequats al nivell i interessos dels alumnes.

26. Reflexionar sobre regularitats i excepcions pròpies del sistema lingüístic de la llengua estrangera.

27. Escriure, en suport paper o per via electrònica, cartes informals i cartes amb un cert grau de formalitat, demanant o donant informació sobre algun aspecte d'interès, i utilitzant models.

28. Descriure una imatge amb la finalitat que un company/a la reproduïxi amb la més gran precisió possible.

29. Confeccionar un pla de treball per a un període de temps limitat, comparar-lo amb els plans de treball redactats pels companys i companyes i avaluar-ne posteriorment el grau d'assoliment.

30. Redactar una autobiografia o una biografia d'un avantpassat, d'un personatge històric o de ficció, explicant els fets més importants de la seva vida.

31. Explicar de manera senzilla, amb suport lingüístic, processos tecnològics o científics estudiats, a partir d'anotacions, diagrames o altres tipus de recursos.

32. Participar en un xat o fòrum per Internet, partint d'una tasca concreta molt estructurada.

33. Narrar amb pautes una notícia real o imaginària breu sobre un tema d'interès per al alumne, incloent-hi totes les informacions pròpies d'una notícia. (qui, què, quan, on, per què, com).

34. Elaborar i interpretar una enquesta destinada a copsar l'opinió d'altres persones sobre un tema d'interès per als adolescents, i presentar oralment els resultats, amb el suport de diagrames i esquemes.

35. Planificar detalladament una activitat real, simulada o virtual, prèvia obtenció d'informació rellevant pel seu desenvolupament.

36. Redactar i llegir en veu alta, amb dicció clara i entonació apropiada, narracions curtes buscant causar un efecte sobre el lector (interès, emoció, por, riure, sorpresa).

37. Resoldre de forma conjunta tasques en què s'ha de compartir la informació, la qual es troba repartida entre tots els membres del grup: trencaclosques informatius, completar una graella, completar una seqüència lògica, tot esdevenint progressivament més independents dels models d'interacció.

38. Conversar sobre situacions habituals simulades, amb suport lingüístic (una discussió amb un company o un adult, una situació difícil per a un amic, la celebració d'un èxit, una reunió per prendre una decisió, difusió d'un rumor).

39. Elaborar i exposar oralment petits treballs sobre un àrea cultural o científica: història, literatura, música, biologia, ecologia, tecnologia, utilitzant models o pautes.

40. Simular converses telefòniques informals i semiformals amb la finalitat de demanar i facilitar informació, fer una comanda o concertar una cita.

41. Utilitzar els coneixements adquirits dels aspectes formals i pragmàtics sobre la llengua per millorar les pròpies produccions.

Specialized Search Engines and Directories		
<p>There are approximately zillions of specialized search engines out there, as can be seen at Search Engine Guide. The list below is a selective subset of these, chosen because they might help you find materials useful as resources in a WebQuest. All of these links lead to sites that contain specific information that may not turn up when you do a general search of the Web using Altavista, Yahoo, and other search engines and directories. For a more comprehensive list, you might also want to check the Invisible-Web site.</p>		
Directories Especially for Educators		
Material appropriate for children	Yahooligans Kids Click! ThinkQuest Entries Kids Search ToolsAsk Jeeves for Kids	http://www.yahooligans.com http://www.kidsclick.org (NEW URL) http://www.thinkquest.org/library/ http://www.rcls.org/ksearch.htm http://www.askforkids.com/
School and university sites	searchedu.com	http://www.searchedu.com
Wired schools	Web66 School Registry CyberPlayGround List	http://web66.umn.edu/ http://www.edu-cyberpg.com/Schools/default.asp
Multi-subject starting points	BBC Education Web Guide Blue Web'n EduHound Education World Kathy Schrock's Guide Marcopolo S.C.O.R.E The Internet Scout Project	http://db.bbc.co.uk/education-webguide/pkg_main.p_home http://www.kn.pacbell.com/wired/bluewebn/ http://www.eduhound.com/ http://www.education-world.com/ http://school.discovery.com/schrockguide/ http://www.marcopolo-education.org/ http://www.score.k12.ca.us/ http://scout.wisc.edu/
Children's software	California Learning Resource Network	http://www.clrn.org/home/
Lesson plans	ALI Units of Practice EdHelper Lesson Plans Page	http://ali.apple.com/ali/uops.shtml http://www.edhelper.com/ http://www.lessonplanspage.com
Curriculum standards	Education World	http://www.education-world.com/standards/national/index.shtml

Info on educational issues	ERIC Search ERIC Digests	http://ericadr.piccard.csc.com/teams/Login.do NEW http://www.ericfacility.net/ericdigests/index/
Search Engines and Databases Not Just for Education		
IF you're looking for...	THEN check here:	OR type these in the location bar:
Encyclopedia entries	Encarta Wikipedia	http://encarta.msn.com/ http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page
Magazine articles	AJR Newslink Magazines	http://newslink.org/mag.html
Newspaper articles	AJR Newslink Newspaper Index	http://newslink.org/
Current news	Google News	http://news.google.com/
Blog Postings	Technorati	http://www.technorati.com/ NEW
Radio stations	Radio-Locator	http://www.radio-locator.com
Literature in the public domain	Google Book Search On-Line Books Page Search e-Books The Bartleby Library	http://www.books.google.com/ NEW http://digital.library.upenn.edu/books/ http://www.searchebooks.com http://www.bartleby.com/
Copyrighted books in print	Amazon Barnes and Noble	http://www.amazon.com http://www.barnesandnoble.com
Images	Google Image Search Pics4Learning Fagan Finder E-Bay Postcards	http://www.google.com/advanced_image_search?hl=en http://pics.tech4learning.com/ http://www.faganfinder.com/img/ http://listings.ebay.com/aw/listings/list/category914/index.html
Images, sounds, videos of animals	Junglewalk	http://www.junglewalk.com
Live images from everywhere	EarthCam	http://www.earthcam.com/
Primary source documents	Library of Congress American Memory	http://lcweb2.loc.gov/ammem/mdbquery.html
Federal (U.S.) legislation	Thomas	http://thomas.loc.gov/
Company information	Thomas Register Industrial Quick Search	http://www.thomasregister.com/ (free membership required) http://www.industrialquicksearch.com/
Sounds	findsounds.com	http://www.findsounds.com
Pictures and information about anv	E-Bay	http://www.ebay.com

product of the last two centuries		
Biographies	Biographical Dictionary Biography.com Biography-Center Lives	http://www.s9.com/biography/ http://www.biography.com/search/ http://www.biography-center.com http://www.amillionlives.com/
Maps	Perry-Castañeda Maptech MapServer (topo)	http://www.lib.utexas.edu/maps/index.html http://mapserver.maptech.com/
Country profiles	Atlapedia Online Kiosk: Journal of Geopolitics	http://www.atlapedia.com/online/country_index.htm http://www.bay.k12.fl.us/pdk/kiosk/index.html
State & county profiles	US Census Dept QuickFacts	http://quickfacts.census.gov/qfd/index.html
Medical information	HealthCentral.com	http://www.healthcentral.com/home/home.cfm
Military information	searchmil.com	http://www.searchmil.com
Trademarks	T.E.S.S.	http://www.uspto.gov/main/trademarks.htm
Patents	U.S. Patent Office	http://www.uspto.gov/patft/index.html
TV episodes	Epguides	http://epguides.master.com/texis/master/search/mysite.html?
Movies, actors	Internet Movie Database	http://www.imdb.com/
Measurement Conversion	ConvertPlus	http://convertplus.com/en/
Shareware & freeware	VersionTracker C Net Download Tucows	http://www.versiontracker.com http://www.download.com http://www.tucows.com/
Even more search engines	Search-Engines2	http://www.search-engines-2.com/

Written by [Bernie Dodge](#). Last updated October 8, 2006

