

TRABAJO FIN DE MÁSTER



UCAM

UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE MURCIA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA COMUNICACIÓN

Máster Universitario en Formación del Profesorado de
Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación
Profesional y Enseñanzas de Idiomas

MYSTERY SKYPE: FOMENTO DE LA DESTREZA ORAL Y EL INTERCAMBIO INTERCULTURAL EN EL AULA DE INGLÉS A TRAVÉS DE LAS TIC.

Autora: M^a Carmen Castaño Sandoval

Directora

Raquel Galián Sabater

Murcia, Junio de 2019

TRABAJO FIN DE MÁSTER



UCAM

UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE MURCIA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA COMUNICACIÓN

Máster Universitario en Formación del Profesorado de
Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación
Profesional y Enseñanzas de Idiomas

MYSTERY SKYPE: FOMENTO DE LA DESTREZA ORAL Y EL INTERCAMBIO INTERCULTURAL EN EL AULA DE INGLÉS A TRAVÉS DE LAS TIC.

Autora: M^a Carmen Castaño Sandoval

Directora

Raquel Galián Sabater

Murcia, Junio de 2019

AUTORIZACIÓN PARA LA EDICIÓN ELECTRÓNICA Y DIVULGACIÓN EN ACCESO ABIERTO DE DOCUMENTOS EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE MURCIA

La autora, D^a. M^a Carmen Castaño Sandoval (DNI 48540874H), como Alumno de la UNIVERSIDAD CATÓLICA DE MURCIA, **DECLARA** que es el titular de los derechos de propiedad intelectual objeto de la presente cesión en relación con la obra (Indicar la referencia bibliográfica completa¹ y, si es una tesis doctoral, material docente, trabajo fin de Grado, trabajo fin de Master o cualquier otro trabajo que deba ser objeto de evaluación académica, indicarlo también) ... **MYSTERY SKYPE: FOMENTO DE LA DESTREZA ORAL Y EL INTERCAMBIO INTERCULTURAL EN EL AULA DE INGLÉS A TRAVÉS DE LAS TIC**, que ésta es una obra original y que ostenta la condición de autor en el sentido que otorga la Ley de la Propiedad Intelectual como único titular o cotitular de la obra.

En caso de ser cotitular, el autor (firmante) declara asimismo que cuenta con el consentimiento de los restantes titulares para hacer la presente cesión. En caso de previa cesión a terceros de derechos de explotación de la obra, el autor declara que tiene la oportuna autorización de dichos titulares de derechos a los fines de esta cesión o bien que retiene la facultad de ceder estos derechos en la forma prevista en la presente cesión y así lo acredita.

2º. Objeto y fines de la cesión

Con el fin de dar la máxima difusión a la obra citada a través del Repositorio institucional de la Universidad y hacer posible su utilización de *forma libre y gratuita* por todos los usuarios del repositorio, el autor **CEDE** a la Universidad Católica de Murcia **de forma gratuita y no exclusiva**, por el máximo plazo legal y con ámbito universal, los derechos de reproducción, distribución, comunicación pública, incluido el derecho de puesta a disposición electrónica, y transformación sobre la obra indicada tal y como se describen en la Ley de Propiedad Intelectual.

3º. Condiciones de la cesión

Sin perjuicio de la titularidad de la obra, que sigue correspondiendo a su autor, la cesión de derechos contemplada en esta licencia permite al repositorio institucional:

- a) Transformarla en la medida en que ello sea necesario para adaptarla a cualquier tecnología susceptible de incorporación a internet; realizar las adaptaciones necesarias para hacer posible la utilización de la obra en formatos electrónicos, así como incorporar los metadatos necesarios para realizar el registro de la obra e incorporar también "marcas de agua" o cualquier otro sistema de seguridad o de protección.
- b) Reproducirla en un soporte digital para su incorporación a una base de datos electrónica, incluyendo el derecho de reproducir y almacenar la obra en servidores, a los efectos de garantizar su seguridad, conservación y preservar el formato.
- c) Distribuir a los usuarios copias electrónicas de la obra en un soporte digital.
- d) Su comunicación pública y su puesta a disposición a través de un archivo abierto institucional, accesible de modo libre y gratuito a través de Internet.

4º. Derechos del autor

El autor, en tanto que titular de una obra que cede con carácter no exclusivo a la Universidad por medio de su registro en el Repositorio Institucional tiene derecho a:

- a) A que la Universidad identifique claramente su nombre como el autor o propietario de los derechos del documento.
- b) Comunicar y dar publicidad a la obra en la versión que ceda y en otras posteriores a través de cualquier medio. El autor es libre de comunicar y dar publicidad a la obra, en esta y en posteriores versiones, a través de los medios que estime oportunos.
- c) Solicitar la retirada de la obra del repositorio por causa justificada. A tal fin deberá ponerse

¹ Libros: autor o autores, título completo, editorial y año de edición.

Capítulos de libros: autor o autores y título del capítulo, autor y título de la obra completa, editorial, año de edición y páginas del capítulo.

Artículos de revistas: autor o autores del artículo, título completo, revista, número, año y páginas del artículo.

en contacto con el responsable del mismo.

d) Recibir notificación fehaciente de cualquier reclamación que puedan formular terceras personas en relación con la obra y, en particular, de reclamaciones relativas a los derechos de propiedad intelectual sobre ella.

5º. Deberes del autor

El autor se compromete a:

a) Garantizar que el compromiso que adquiere mediante el presente escrito no infringe ningún derecho de terceros, ya sean de propiedad industrial, intelectual o cualquier otro.

b) Garantizar que el contenido de las obras no atenta contra los derechos al honor, a la intimidad y a la imagen de terceros.

c) Asumir toda reclamación o responsabilidad, incluyendo las indemnizaciones por daños, que pudieran ejercitarse contra la Universidad por terceros que vieran infringidos sus derechos e intereses a causa de la cesión.

d) Asumir la responsabilidad en el caso de que las instituciones fueran condenadas por infracción de derechos derivada de las obras objeto de la cesión.

6º. Fines y funcionamiento del Repositorio Institucional

La obra se pondrá a disposición de los usuarios para que hagan de ella un uso justo y respetuoso con los derechos del autor, según lo permitido por la legislación aplicable, sea con fines de estudio, investigación, o cualquier otro fin lícito, y de acuerdo a las condiciones establecidas en la licencia de uso –modalidad “reconocimiento-no comercial-sin obra derivada” de modo que las obras puedan ser distribuidas, copiadas y exhibidas siempre que se cite su autoría, no se obtenga beneficio comercial, y no se realicen obras derivadas. Con dicha finalidad, la Universidad asume los siguientes deberes y se reserva las siguientes facultades:

a) Deberes del repositorio Institucional:

- La Universidad informará a los usuarios del archivo sobre los usos permitidos, y no garantiza ni asume responsabilidad alguna por otras formas en que los usuarios hagan un uso posterior de las obras no conforme con la legislación vigente. El uso posterior, más allá de la copia privada, requerirá que se cite la fuente y se reconozca la autoría, que no se obtenga beneficio comercial, y que no se realicen obras derivadas.

- La Universidad no revisará el contenido de las obras, que en todo caso permanecerá bajo la responsabilidad exclusiva del autor y no estará obligada a ejercitar acciones legales en nombre del autor en el supuesto de infracciones a derechos de propiedad intelectual derivados del depósito y archivo de las obras. El autor renuncia a cualquier reclamación frente a la Universidad por las formas no ajustadas a la legislación vigente en que los usuarios hagan uso de las obras.

- La Universidad adoptará las medidas necesarias para la preservación de la obra en un futuro.

b) Derechos que se reserva el Repositorio institucional respecto de las obras en él registradas:

- Retirar la obra, previa notificación al autor, en supuestos suficientemente justificados, o en caso de reclamaciones de terceros.

Murcia, a 28 de Mayo de 2019

ACEPTA



Fdo.....

AGRADECIMIENTOS

EDUCAR

Educar es lo mismo
que poner un motor a una barca,
hay que medir,
pensar, equilibrar
y poner todo en marcha.
Pero para eso,
uno tiene que llevar en el ALMA,
un poco de marino,
un poco de pirata,
un poco de poeta,
y un Kilo y medio de
PACIENCIA concentrada.
Pero es consolador, soñar
mientras uno trabaja,
que esa barca, ese niño,
irá muy lejos por el agua.
Soñar que ese navío
llevará nuestra carga de palabras
hacia puertos distantes,
hacia islas lejanas.
Soñar que cuando un día,
este durmiendo nuestro propio barco,
en barcos nuevos seguirá
nuestra bandera enarbolada.

Gabriel Celaya

ÍNDICE

1.- JUSTIFICACIÓN	13
2.- MARCO TEÓRICO	14
2.1.- ÁMBITO LEGAL: IMPULSO DEL EMPLEO DE LAS TIC EN LA LOMCE	14
2.2.- PRÁCTICA DE LAS DESTREZAS ORALES DEL INGLÉS A TRAVÉS DE LAS TIC	16
2.3.- LOS INTERCAMBIOS LINGÜÍSTICOS EN EL AULA DE INGLÉS Y DESARROLLO DE LA COMPETENCIA INTERCULTURAL	19
3.- OBJETIVOS	20
3.1.- OBJETIVO GENERAL	20
3.2.- OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	21
4.- METODOLOGÍA.....	21
4.1.- DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	21
4.2.- CONTENIDOS	23
4.3.- ACTIVIDADES	23
4.4.- RECURSOS	27
4.5.- TEMPORALIZACIÓN	28
5.- EVALUACIÓN.....	29
6.- REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL	31
7.- REFERENCIAS BIBILOGRÁFICAS	33
8.- ANEXOS.....	36
ANEXO I. INICIO DE MYSTERY SKYPE	36
ANEXO II. SKYPE EN EL AULA	36
ANEXO III. EJEMPLO PLANTILLA GOOGLE DRIVE	36
ANEXO IV.RÚBRICA DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO	37
ANEXO V. CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO POR LOS ALUMNOS	38

1. JUSTIFICACIÓN

Hoy en día, el aprendizaje de lenguas extranjeras está adquiriendo gran importancia debido a los avances de la sociedad y la globalización. En años pasados, la asignatura de inglés estaba considerada como una más, carecía de la importancia que actualmente tiene. La mayoría de los estudiantes de hoy en día, se esfuerzan por adquirir una segunda lengua, en este caso el inglés, ya que saben que les será de gran utilidad para adquirir un puesto de trabajo en el futuro, ya sea en su país o en el extranjero.

En este Trabajo de Fin de Máster voy a exponer un proyecto educativo de carácter innovador orientado a fomentar la destreza oral en estudiantes de lengua inglesa mediante el uso de las TIC, favoreciendo a la vez el aprendizaje sobre otra cultura y país.

Este proyecto plantea el uso de las nuevas tecnologías, más concretamente, de la aplicación llamada Mystery Skype, como herramienta metodológica para el fomento de la destreza oral y el intercambio intercultural en estudiantes de 4º de Educación Secundaria Obligatoria.

La elección de este curso es debido a la carencia de la destreza oral detectada durante la realización de las prácticas en un centro educativo de Enseñanza Secundaria. Como he podido comprobar, se sigue enseñando la lengua extranjera a través de la gramática y el vocabulario, usando materiales arcaicos como pueden ser los libros de texto y haciendo poco uso o ninguno de actividades motivadoras e innovadoras en las que los alumnos participen de manera activa.

En el aprendizaje de una lengua extranjera es fundamental el adquirir una buena destreza oral, ya que el lenguaje es imprescindible para poder llevar a cabo una comunicación eficaz. En caso contrario, no seríamos capaces de establecer comunicación con gente de otros países y culturas y esto significa un retroceso en la sociedad actual, en la cual, una buena adquisición de la lengua inglesa es fundamental para el futuro de los alumnos. Es necesario crear un ambiente ideal de aprendizaje que ayude a motivar a los alumnos con actividades y métodos basados en situaciones reales para que fomenten la práctica oral de la lengua inglesa, ya que esta habilidad constituye un pilar fundamental a la hora de adquirir una segunda lengua. El poder practicarla con alumnos de otro país habitualmente en el aula, crea una dimensión socio-

comunicativa y cultural a la vez que fomenta al alumno a elaborar conocimientos a través de la interacción. Lo que se pretende con este proyecto es que a la vez que los alumnos practican la destreza oral del inglés sean conscientes de la diversidad y riqueza cultural existente.

Los docentes debemos de adquirir la responsabilidad de guiar al alumno en la construcción de una base de aprendizaje consistente y de utilidad que les sirva tanto para su desenvolvimiento en la sociedad actual como en la del futuro.

Este proyecto pretende el impulso de la destreza oral de la lengua inglesa que tanto trabajo cuesta adquirir entre el alumnado y que tanto carece de medios para impartirla en algunos de los actuales centros educativos. Tal como indica Jordano de la Torre (2008), se ha observado que la mayoría de Centros Escolares tratan las destrezas orales a través de pequeñas actividades de comprensión oral extraídas del libro de texto y/o en el aula virtual si la hubiera, pero rara vez se ha exigido que el alumno interactúe con otros compañeros en la L2.

La idea de este trabajo es realizar videoconferencias con alumnos de otro país mediante la aplicación Mystery Skype, agrupando a los alumnos de tal manera que se facilite el aprendizaje cooperativo. De esta forma se impulsa la práctica oral y se sumergen en un intercambio cultural.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Ámbito legal: impulso del empleo de las TIC en la LOMCE.

La actual Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), hace mención al empleo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), como método de aprendizaje debido al avance de la sociedad y la globalización.

En el preámbulo IV, Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (BOE NÚM. 295, Martes 10 de diciembre 2013) podemos leer, “necesitamos propiciar las condiciones que permitan el oportuno cambio metodológico, de forma que el alumnado sea un elemento activo en el proceso de aprendizaje” (p.97860). En este proyecto, se pretende hacer al alumno partícipe de su aprendizaje en todo momento, que se implique de lleno.

Dicho preámbulo continúa diciendo “la globalización y el impacto de las nuevas tecnologías hacen que sea distinta su manera de aprender, de comunicarse, de concentrar su atención o de abordar una tarea” (p.97860). La sociedad digitalizada es la sociedad de la información, el uso generalizado de las nuevas tecnologías puede ayudar a adaptar el proceso educativo a las necesidades individuales de los alumnos, así como ayudarles a adquirir las competencias digitales fundamentales.

La Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (BOE NÚM.295, martes 10 de diciembre 2013), en el preámbulo XI, dice que las Tecnologías de la Información y la Comunicación van a ser fundamentales en la mejora de la calidad educativa. Se debe hacer un uso responsable de las nuevas tecnologías por parte de todos, alumnos y docentes. El profesorado debe formarse en el aprendizaje de estas herramientas ya que les será de gran utilidad para llevar a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje eficaz (p.97865). Dicho preámbulo, continua diciendo que “se tendrán en cuenta los principios de diseño para todas las personas y accesibilidad universal y permitirá personalizar la educación y adaptarla a las necesidades y al ritmo de cada alumno o alumna” (p.97865).

Las TIC han ido evolucionando a lo largo del siglo XXI hasta llegar a ser incorporadas a la enseñanza. Según Hernández Requena, (2008) “los roles más importantes en la educación han sido la transformación en tres aspectos que ha sufrido el proceso de la enseñanza:

- 1) Su naturaleza.
- 2) El lugar y la forma donde se realiza.
- 3) El papel a desempeñar por los estudiantes y los profesores en tal proceso” (p.28).

En este proyecto se usan las TIC, en concreto la aplicación Mystery Skype, como metodología de aprendizaje, ya que como dice la ley, la sociedad va avanzando y la enseñanza lo debe ir haciendo a su vez, proponiendo nuevas herramientas y mejoras que ayuden al alumno a aumentar su motivación y aprendizaje.

Según Ferrer Soria (2014), “las TIC no son herramientas complementarias, son necesarias para el aprendizaje y conocimiento en la actualidad” (p.34). Hoy por hoy, podemos decir que las nuevas tecnologías

forman parte de nuestro día a día, y por lo tanto, en la enseñanza también deben estar presentes.

2.2 Práctica de las destrezas orales del inglés a través de las TIC.

Las destrezas orales en la enseñanza de cualquier idioma son fundamentales. En este apartado se van a tratar la comprensión oral (Listening) y la expresión oral (Speaking) mediante el uso de las nuevas tecnologías como herramientas de aprendizaje. El objetivo principal en el aprendizaje de un idioma es la comunicación, la cual según Meza Y Turci (2007) “cambia el énfasis en la enseñanza de lenguas extranjeras de lo gramatical a lo funcional” (p.10).

Para desarrollar las destrezas orales debemos desarrollar a su vez la competencia comunicativa, según Lynch (1996), el proceso interactivo en la enseñanza de lenguas se produce principalmente al desarrollar la comunicación oral. Por lo tanto, las destrezas orales son fundamentales para desarrollar una eficaz competencia comunicativa. La producción oral se trata de un proceso bidireccional en el que el hablante y el oyente juegan un papel importante en el acto comunicativo. En el aula se suele interactuar muy poco, ya que la mayoría de actividades se realizan de forma individual. Es necesario crear una interacción entre hablante y oyente para fomentar la práctica oral en el aula. Como Zanón (2010) indica, esta interacción va apareciendo poco a poco en el aula donde el hablante pasa a ser el profesor, un compañero o los medios de comunicación.

La Comisión Europea (2012) señala que “la tecnología ofrece oportunidades sin precedentes para mejorar la calidad, accesibilidad y equidad de la educación y la formación. Es un motor fundamental para dar más eficacia al aprendizaje y reducir los obstáculos a la educación, en particular, las barreras sociales” (p. 10).

Las tecnologías de la información y la comunicación han ido avanzando a pasos agigantados, es por ello que se han producido cambios y mejoras en lo que a educación se refiere. Tal y como indica Belloch (2012) “el impacto de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) sobre la educación, propicia posiblemente uno de los mayores cambios en el ámbito de la Educación” (p.9). Hoy en día, con los recursos que nos ofrece Internet, en el

aula se abre una ventana la cual nos permite acceder a una amplia variedad de recursos e información, a la vez que nos ofrece la posibilidad de establecer comunicación con gente de cualquier parte del mundo.

En lo que al aprendizaje de idiomas se refiere, estas nuevas tecnologías han contribuido eficazmente al desarrollo de los mismos, ayudando en este caso, a reforzar las destrezas orales que tanto cuesta aprender a los alumnos. Según Rubio y Martínez (2008) “la destreza oral es quizá la más difícil de desarrollar por el complejo procesamiento cognitivo que entraña y por estar ligada al contexto social e interpersonal. Además necesita la integración de más destrezas de forma espontánea” (p.56). El docente debe tener en cuenta el hecho de que la práctica oral sea la que más dificultad entrañe a los alumnos, y por tanto, debe involucrarse en la producción de actividades que ayuden al fomento y ejercicio de esta destreza del inglés mediante contextos reales y motivadores.

Según Barrera (2009) “el profesor de inglés debe ser consciente de la importancia de la comunicación en el proceso de aprendizaje, por lo que es imprescindible proporcionar al alumnado el mayor número posible de interacciones reales”. Continúa diciendo “Internet y las TIC proporcionan la posibilidad de ofrecer al alumnado herramientas que pueden involucrarse en dichas situaciones de comunicación con estudiantes de otros países” (p.3).

Los términos TIC y motivación van unidos, ya que las nuevas tecnologías resultan ser herramientas muy motivadoras para los alumnos durante el aprendizaje de una lengua extranjera. El docente debe hacer uso de las TIC para ayudar al alumno en su motivación por adquirir una segunda lengua. Palmero (2005) define motivación como “un proceso básico relacionado con la consecución de algún objetivo o meta que le es gratificante” (p.1). Desde el punto de vista didáctico, Beltrán (2011), afirma que el término motivación se basa en un “constructo hipotético que hace referencia a una serie de procesos psicológicos implicados en la activación, dirección y mantenimiento de una determinada conducta” (p.116). El docente debe saber llevar a cabo estos procesos para que la enseñanza sea productiva. Según Andreu (2007), los profesores de una lengua extranjera (ELE) deben analizar las diferentes circunstancias contextuales y sociolingüísticas de la comunicación con el fin de

poner en práctica la metodología didáctica más adecuada para conseguir que sus alumnos se encuentren motivados durante el aprendizaje.

En años anteriores, no se le daba importancia al desarrollo de las destrezas orales en el aprendizaje del inglés, los profesores focalizaban más en gramática y vocabulario. Hoy en día, con la aparición de las nuevas tecnologías se da más énfasis a la producción y comprensión oral, al ser fundamentales para llevar a cabo el acto comunicativo. Tras muchos estudios, la destreza oral se ha convertido en una de las más importantes en el proceso de la comunicación ya que, no solo consiste en entender el mensaje escuchado, si no, autores como Zanón (2010) afirman que “se trata de un proceso subjetivo, que depende de múltiples factores relacionados con el sujeto que lo construye en el momento en el que se produce; depende, asimismo, del tipo de texto y de la situación” (p. 196). Autores como Lorenzo y Vidal (1992) señalan que:

Las actividades telemáticas favorecen el trabajo en equipo y el desarrollo de estrategias para la búsqueda de información: orden, selección y composición. Por otra parte, al poner en contacto alumnos de diferentes países, la telemática contribuye al desarrollo integral de la persona, al intercambio de opiniones, a la socialización juvenil y al entendimiento internacional mutuo. Así mismo, facilita la introducción de la enseñanza de la cultura y de la civilización y el mayor conocimiento de la cultura propia (p.187).

Este proyecto pretende fomentar el aprendizaje colaborativo a través del trabajo en grupo, Guitert y Giménez (2000) afirman que “el trabajo cooperativo es un proceso en el que cada individuo aprende más de lo que aprendería por sí solo, fruto de la interacción de los integrantes del equipo” (p.114). La interacción se convierte en un elemento clave al unir todas las contribuciones de los participantes para la producción de conocimiento y a la vez aporta un aprendizaje significativo.

Este proyecto trata de llevar a cabo lo descrito por Barrera, Lorenzo y Vidal, favorecer las interacciones reales entre alumnos para que entre otras cosas, valoren lo aprendido, aprendan otra cultura y les ayude a desarrollar autonomía personal y pensamiento crítico, a la vez que fomentan las destrezas orales de forma instintiva. Todo ello es posible gracias a la incorporación de las nuevas tecnologías a la sociedad actual. Un gran avance para la enseñanza.

2.3 Los intercambios lingüísticos en el aula de inglés y desarrollo de la competencia intercultural.

Este proyecto se centra en la realización de interacciones reales con estudiantes de otros países a través de las TIC. De esta forma, se favorece el intercambio lingüístico a la vez que multicultural.

Como Serra-Comas (2017) indica, “la ilusión y empatía que supone relacionarse con alumnos de otros países y culturas genera una necesidad de mejorar en el aprendizaje para poder comunicarse y compartir experiencias, intereses y expectativas, ello conduce necesariamente al incremento del interés en el aprendizaje” (p. 74).

Unas encuestas realizadas por Masiero (2014) a un grupo de estudiantes que participaron en un intercambio, se les hacía esta pregunta al finalizar “después de esta experiencia, ¿te gustaría profundizar tu conocimiento del inglés?” el 100% respondió que sí, que era necesario para poder comunicarse mejor con los adolescentes conocidos en el intercambio. Es por ello que Serra-Comas (2014) destaca, “un aprendizaje basado en la interacción social en un contexto multilingüe y multicultural, fomenta la implicación del alumnado de una manera efectiva” (p. 74).

En relación con la competencia intercultural, Paricio –Tato (2014) señala que a partir de los años 70, con el auge de los enfoques comunicativos, dicha competencia se limitaba a la dimensión puramente lingüística, dejando a un lado la dimensión cultural, quedando ésta reducida a lo meramente anecdótico, con informaciones breves proporcionadas por los libros de texto.

Hoy en día, existen programas y currículos en los que se le da gran importancia al aprendizaje y competencia intercultural. El Marco Común Europeo de Referencias para las Lenguas (2002), menciona que “el conocimiento, la percepción y la comprensión de la relación entre el «mundo de origen» y el «mundo de la comunidad objeto de estudio» (similitudes y diferencias distintivas) producen una consciencia intercultural que incluye, naturalmente, la conciencia de la diversidad regional y social en ambos mundos” (p. 101). Actualmente, con los programas escolares europeos se puede demostrar el estrecho vínculo que existe entre el aprendizaje de una lengua extranjera y la cultura de la comunidad en la que se habla. (Paricio-Tato, 2014).

Según Paricio-Tato (2014), es importante hacer que los alumnos adquieran este tipo de conocimientos para fomentar la tolerancia y aceptación de las diversas culturas existentes, a la vez que se incrementa el interés por las distintas realidades sociales y culturales. Tal y como indican Pozzo y Fernández (2008), uno de los objetivos en la enseñanza de lenguas extranjeras, además de tener fines comunicativos, es hacer ver al aprendiz, que hay un mundo más amplio al que puede acceder mediante su propia lengua el cual tiene un trasfondo cultural.

Prados (2011), indica que la multiculturalidad es un hecho mundial más o menos presente en las sociedades, que no solo consiste en la convivencia de varias culturas, sino en una combinación de múltiples identidades culturales, y hoy en día con las redes sociales e Internet es una realidad. Al contactar con gente de otros países a través de las nuevas tecnologías, se rompe con los prejuicios y estereotipos que se puedan tener al entablar una conversación cara a cara, y se contribuye a la creación de una comunidad integradora culturalmente, en la que unos y otros comparten experiencias y a la vez resulta ser un proceso de aprendizaje entre culturas.

Según Moran (2001), “the words of the language, its expressions, structures, sounds, and script reflect the culture just as the cultural products and practices reflect the language. Language, therefore, is a window to the culture” (p.37). Por lo tanto, cultura y lenguaje no van separadas, si no que se adquieren juntas. Arias (2015) señala que “es importante comprender como docentes y estudiantes de una lengua extranjera, como el inglés, que entender el lenguaje nos permite entender la cultura y viceversa” (p.347).

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

- Fomentar la destreza oral en estudiantes de lengua inglesa mediante el uso de la aplicación Mystery Skype como recurso metodológico, favoreciendo la competencia intercultural y el trabajo en equipo.

Este proyecto innovador, tiene como fin primordial el promover que los alumnos de 4º de Educación Secundaria Obligatoria desarrollen la habilidad

auditiva y comunicativa en lengua inglesa a través de un recurso altamente estimulante para ellos como son las videoconferencias.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Partiendo del objetivo general, en este proyecto se proponen una serie de objetivos específicos que ayudarán a la obtención de éste y que se exponen a continuación:

- Promover el uso de la lengua inglesa mediante la práctica oral, a través de las nuevas tecnologías.
- Ayudar al desarrollo de la competencia lingüística e intercultural.
- Incorporar contextos reales y motivadores en los que el alumno pueda interactuar en la lengua objeto de aprendizaje.
- Fomentar el trabajo cooperativo con el fin de aportar ideas de manera simultánea.

4. METODOLOGÍA

4.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

La metodología del siguiente proyecto trata de mejorar ciertas carencias observadas en el aula de inglés respecto a la destreza oral y su escaso uso en las aulas, favoreciendo a su vez el intercambio cultural. Para ello, se plantea el uso de las nuevas tecnologías, en este caso, de la iniciativa online Mystery Skype, como recurso metodológico para el fomento de la destreza oral y el intercambio cultural en alumnos del 4º curso de Educación Secundaria Obligatoria.

Una metodología innovadora y adaptada al alumno de acuerdo a la nueva sociedad, en la que se combina el aprendizaje cooperativo con la participación activa del alumno, buscando el fomentar la práctica oral y el intercambio cultural, y por lo tanto, con un fin como es el de enriquecer el proceso educativo.

Con todo ello, se presenta una herramienta online llamada Mystery Skype, la cual, permite que alumnos de todo el mundo se pongan en contacto a través de videoconferencia utilizando para ello un planteamiento lúdico. Dicha aplicación, transforma cada llamada en un juego de preguntas y respuestas

que harán a los alumnos participar de forma activa y sentirse motivados durante toda su duración (ANEXO I). Se establecerá una videoconferencia con un centro educativo de Suecia y la lengua para comunicarse será la inglesa en todo momento.

Previamente establecidos los temas a tratar por los docentes de ambos centros (consultar tabla 2), los alumnos del centro de Suecia determinarán lo que tienen que adivinar los estudiantes de nuestro centro educativo, comunicándose a su docente únicamente. Los alumnos españoles, divididos en grupos, jugarán a las adivinanzas usando el método pregunta-respuesta. De esta forma, a la vez que los alumnos practican el idioma, se van enriqueciendo culturalmente y favoreciendo el trabajo en equipo.

La exigencia de innovar en los métodos de enseñanza-aprendizaje a través de las nuevas tecnologías, pretende solucionar la falta de la práctica oral detectada en las aulas de Educación Secundaria. Hoy en día, los docentes tienen acceso a una amplia variedad de recursos metodológicos para impartir sus clases, y es por ello que se debe hacer uso de los mismos.

La innovación de este proyecto reside en el uso de las nuevas tecnologías mediante el uso de programas de edición como *Google Drive*, y del recurso online *Mystery Skype*, para establecer contacto con un país extranjero mediante videoconferencia. De esta forma, se pretende fomentar el interés del alumnado por practicar la destreza oral del inglés a la vez que se sumergen en la cultura de otro país. Los alumnos organizados en grupo, trabajarán de forma cooperativa para alcanzar los objetivos propuestos.

Hasta ahora, en el aula de inglés se han seguido los métodos tradicionales a la hora de enseñar, la cantidad de tareas que tienen que realizar los docentes debido a las destrezas que abarca el inglés, y por tanto, la falta de tiempo para la preparación de las clases, hacen que la metodología de enseñanza en muchos centros educativos siga siendo la tradicional. Es por ello, que hay una carencia en el desarrollo de actividades en las que el alumno pueda reforzar su conocimiento respecto a la destreza oral. Se cree necesario el ir descubriendo nuevos métodos de enseñanza para hacer que los alumnos adquieran un buen nivel de conocimiento del idioma.

4.2 CONTENIDOS

Partiendo de los contenidos establecidos en el Decreto n.º 220/2015, de 2 de septiembre de 2015, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, el cual reúne los contenidos en cuatro bloques, en este proyecto se tratarán las partes correspondientes a los bloques 1 y 2 respectivamente “Comprensión de textos orales y Producción de textos orales (p. 31063 y 31066).

El fin del proyecto es que los alumnos adquieran conocimiento a través de la comprensión de textos orales al intentar entender lo que dice la persona nativa, a la vez que producir textos orales al tener que comunicarse en otro idioma. De esta forma se fomenta la destreza oral.

Se habla con regularidad del empleo de las nuevas tecnologías en el proceso educativo, y aun estando recogido en la actual Ley Educativa (LOMCE), el uso de éstas en muchos de los centros educativos se ciñe a la proyección de videos haciendo uso de la pizarra digital y a la búsqueda de información, pero no al uso interactivo de las mismas.

Los contenidos de este proyecto irán enfocados a temas relacionados con el país interlocutor y serán a su vez variados, siempre abordando una temática que sea comprensible para los alumnos, a la vez que motivadora para que se impliquen de lleno en la tarea a desarrollar.

4.3 ACTIVIDADES

En esta fase lo que se pretende es cumplir los objetivos anteriormente expuestos, centrándose en las destrezas orales de la lengua inglesa (comprensión y producción) y el intercambio cultural, utilizando para ello las nuevas tecnologías, en este caso, la herramienta online, Mystery Skype.

Antes del comienzo de la actividad a realizar, los docentes de ambos centros se ponen en contacto a través de “Skype en el aula” (ANEXO II) y establecen las temáticas y pautas a seguir para el correcto desarrollo de la actividad. En el aula de 30 alumnos, éstos se dividirán en seis grupos heterogéneos acorde a su nivel, compuestos por cinco alumnos cada uno, en los cuáles habrá un portavoz que sirva de guía y ayuda a los demás.

Las actividades estarán organizadas a lo largo de las 9 sesiones en las que se desarrollará este proyecto (consultar tabla 1):

1ª SESIÓN:

La primera sesión constará de una introducción a la actividad que se va a realizar y al recurso *Mystery Skype*, en la que se explicará el funcionamiento del mismo, la tarea a realizar con dicha herramienta y los objetivos que se pretenden alcanzar. El docente mostrará un video sobre *Mystery Skype*, para que los alumnos se familiaricen con dicho recurso. En esta sesión también se organizarán los grupos, que como previamente se ha mencionado constarán de cinco alumnos cada uno, siendo un total de seis grupos. El docente les proporcionará a cada uno de los grupos, los temas sobre el país con el que van a contactar, en este caso Suecia. Los temas para cada sesión serán distribuidos de la siguiente manera: grupo 1, 2 y 3 un topic, y grupos 4, 5 y 6 otro topic (consultar tabla 2). La temática variará a medida que avancen las sesiones, estableciéndose un tema cada tres grupos.

2ª SESIÓN:

En la segunda sesión, se les explicará la función y utilidad de *Google Drive*, un programa para editar y compartir documentos que tendrán que utilizar durante la actividad. El docente creará una carpeta en dicha herramienta y les enviará a los alumnos de nuestro centro una invitación al correo electrónico, ya que teniendo en cuenta la era digital en la que vivimos, están más que familiarizados con el e-mail, siendo éste de bastante utilidad en el ámbito educativo. Esta invitación les permitirá el acceso a dicha carpeta, para que puedan editar y compartir la información sobre la actividad. Los alumnos accederán a ella para visualizar el contenido e ir adentrándose en la actividad a realizar.

3ª y 4ª SESIÓN:

El docente y los alumnos se dirigirán a la sala de ordenadores disponiendo de un ordenador cada grupo. Éstos buscarán información sobre el tema que les corresponda y la irán editando en el documento de *Google Drive* creado para ello por el docente. En el ANEXO III se puede visualizar un ejemplo de una de las diversas plantillas que el docente creará para cada tema, permitiendo así que todos los alumnos de los seis grupos por los que está compuesta esta actividad, puedan visualizarla. Los estudiantes harán uso de

esta aplicación para seguir el trabajo desde casa y además estar en contacto con el resto de compañeros y con el docente, creando, compartiendo y editando de forma conjunta los documentos.

5ª SESIÓN:

Con toda la información mostrada en *Google Drive* sobre todos los temas a tratar según cada grupo, los alumnos prepararán las preguntas que les van a hacer a los alumnos del centro de Suecia para intentar averiguar lo que éstos han establecido para cada tema. Se formulará una pregunta por alumno de forma que todos participen, siendo un total de cinco preguntas por grupo. Todas las preguntas se verán reflejadas en el documento de *Google Drive*. Éstas siempre partirán del nivel de conocimientos de los alumnos, por lo tanto, serán revisadas por el profesor y adaptadas y contextualizadas conforme a las características culturales y de rendimiento académico propias del aula.

6ª SESIÓN:

En esta sesión se hará uso del recurso online *Mystery Skype*. Al inicio de la videoconferencia se hará una breve presentación por parte de ambos docentes a modo de introducción y saludo. Un alumno del grupo 1 de nuestro centro, comenzará formulando una pregunta según la temática que le corresponda, luego otro del grupo 2 y luego el 3 y así sucesivamente hasta que todos hayan realizado sus preguntas, de manera que todos participen y trabajen en equipo. Los alumnos del otro centro educativo con el que se interactúa, irán respondiendo a las mismas. El objetivo es recabar toda la información posible, la cual será tenida en cuenta para tratar de adivinar, dentro de la temática establecida, lo que los alumnos del centro de Suecia han determinado que tienen que averiguar nuestros estudiantes.

Acabada ya la fase de pregunta-respuesta, los alumnos de cada grupo harán un breve debate en el cual tendrán que exponer la información que hayan averiguado de tal forma que lleguen a una conclusión. Será el portavoz del grupo el que exponga la respuesta, y los estudiantes del otro centro educativo con el que se interactúa, dirán si lo han adivinado o no.

Concluida la actividad, se realizará una breve despedida y agradeceremos la colaboración a los alumnos y docente del centro educativo de Suecia.

SESIONES 7, 8 Y 9:

Estas sesiones se llevarán a cabo de la misma forma que la 6, pero cambiando los topics. A continuación, se exponen dos tablas, Tabla 1, con la organización de las sesiones, las actividades a realizar en cada una y los grupos, y la Tabla 2 con los temas que les corresponden a cada grupo para la realización de la interacción, los grupos y las sesiones en las que se realizarán.

Tabla 1.

Organización de las sesiones.

SESIONES	ACTIVIDADES	GRUPOS
SESIÓN 1	-Introducción Mystery Skype. -Creación de grupos. -Distribución temas.	1, 2, 3, 4, 5, 6
SESIÓN 2	-Explicación Google Drive. -Creación de documento.	1, 2, 3, 4, 5, 6
SESIÓN 3 y 4	-Búsqueda de información según temática. -Anotar dicha información en el documento de Google Drive.	1, 2, 3, 4, 5, 6
SESIÓN 5	-Preparación de las preguntas (5 por grupo, 1 por alumno) -Escribirlas en Google Drive.	1, 2, 3, 4, 5, 6
SESIÓN 6	-Inicio Mystery Skype (videoconferencia con el otro centro) -Comienzo de preguntas según tema. Grupo 1, luego 2 y así hasta terminar los 6. -Exposición de respuestas por el portavoz de cada grupo. -Despedida y agradecimientos.	1, 2, 3, 4, 5, 6
SESIONES 7, 8 Y 9	-Igual que la seis pero cambiando la temática	1, 2, 3, 4, 5, 6

Fuente: elaboración propia.

Tabla 2.

Organización de sesiones, temas y grupos.

SESIÓN	TEMAS	GRUPOS
6	Gastronomía sueca	1, 2, 3
6	Tradiciones	4, 5, 6
7	Marcas suecas	1, 2, 3
7	Escritores Suecos conocidos	4, 5, 6
8	Deportes suecos	1, 2, 3

SESIÓN	TEMAS	GRUPOS
8	Museos Suecia famosos	4, 5, 6
9	Grupos musicales suecos	1, 2, 3
9	Fiestas típicas suecas	4, 5, 6

Fuente: elaboración propia.

Acabada nuestra actividad con sus correspondientes sesiones y temáticas, se establecerá fecha para que el otro centro educativo realice la tarea de la misma forma que nuestros alumnos, siendo nuestros estudiantes los que esta vez respondan a sus preguntas, las cuales constarán de las mismas temáticas elegidas para nuestra actividad, esta vez relacionadas con nuestro país, de forma que los estudiantes del centro educativo de Suecia, se familiaricen con la cultura española.

Se considera imprescindible diseñar dicha actividad basándonos en una buena planificación y contextualización, siempre teniendo en cuenta las singularidades propias del aula en la que se va a asentar, con el fin de llevar a cabo el desarrollo de la producción y comprensión oral.

4.4 RECURSOS

Los materiales necesarios para llevar a cabo la actividad se centrarán en la etapa de 4º de Educación Secundaria Obligatoria, por lo que no se partirá de un nivel básico. Se requieren unos conocimientos previos de la lengua inglesa que se habrán adquirido en cursos anteriores.

Los recursos que se van a utilizar en este proyecto constan de material audiovisual compuesto por: un ordenador con cámara delantera encendida que permitirá la visualización de un aula y otra, una pizarra digital desde la cual los alumnos establecerán contacto visual, unos altavoces o una buena instalación de sonido que será fundamental para llevar a cabo la comunicación de manera eficaz, la página de *Mystery Skype* a través de la cual el docente se registrará y accederá con sus datos, acceso a *Google Drive* mediante correo electrónico por parte de los alumnos y el docente, y de vital importancia será el disponer de una buena conexión a Internet que permita el buen desarrollo de la actividad sin cortes ni interrupciones.

4.5 TEMPORALIZACIÓN

El grupo objeto de este proyecto, como ya se mencionó anteriormente, está compuesto por una clase de 30 alumnos de 4º de la E.S.O. con un buen nivel de inglés. El proyecto incluirá diversas actividades y temáticas que se desarrollarán en 9 sesiones de 55 minutos cada una, siendo éstas distribuidas a lo largo del tercer trimestre durante la hora lectiva de inglés, realizando una o dos sesiones a la semana.

Los alumnos trabajarán buscando información sobre los diversos temas de cada sesión y se dedicará un día a la semana a resolver dudas, de manera que cuando empiece la actividad, los alumnos estén totalmente preparados para llevarla a cabo de manera eficaz.

Llegado el día que dé comienzo la actividad con el recurso Mystery Skype (sesión 6), se dedicarán los primeros cinco minutos a hacer las presentaciones correspondientes. A continuación, los tres primeros grupos (1, 2, 3) de nuestro centro, dispondrán de 20 minutos para realizar las preguntas anteriormente preparadas a cada uno de los grupos del otro centro según el topic que les haya tocado, y dependiendo de las respuestas que les den los alumnos del otro centro educativo, intentar averiguar lo que se está hablando. Una vez pasado ese tiempo, es el turno de los otros tres grupos (4, 5, 6), los cuales dispondrán de otros 20 minutos para realizar la misma actividad basada en un topic diferente. Se dejarán cinco minutos para exponer la respuesta por parte del portavoz de cada uno de los seis grupos, y los últimos cinco minutos para despedir y agradecer la colaboración al otro centro educativo.

Asimismo, unos días antes de realizar la actividad, se practicará con los alumnos la misma, para que una vez llegado el día no se encuentren con ningún tipo de problema y para solventar las dudas que les puedan surgir.

En la siguiente tabla (tabla 3), se muestran los minutos dedicados a cada una de las partes correspondientes a las sesiones de la 6 a la 9, que son en las que se llevará a cabo la interacción con el otro centro educativo. Las sesiones de la 1 a la 5 se realizarán durante los 55 minutos en la hora lectiva de lengua inglesa.

Tabla 3.

Distribución de minutos según sesión.

SESIONES 6, 7, 8 Y 9	
5 minutos	- Presentaciones-Introducción
20 minutos	- Preguntas grupos 1, 2 y 3
20 minutos	- Preguntas grupos 4, 5 y 6
5 minutos	- Respuestas de los 6 grupos
5 minutos	- Despedida y agradecimientos

Fuente: elaboración propia.

5. EVALUACIÓN

En la evaluación de este proyecto se tendrán en cuenta dos aspectos fundamentales: por un lado, se evaluará al alumno en cuanto a la adquisición de los objetivos didácticos establecidos, y por otro lado, se llevará a cabo la evaluación del proyecto propuesto como innovación educativa. Según Casanova (1998), “no se enseña para “aprobar”. Se enseña y se aprende para alcanzar una plena e integral formación como persona” (p. 4).

En este proyecto se van a utilizar los siguientes tipos de evaluación: diagnóstica o inicial, formativa y sumativa o final.

La **diagnóstica** es la que se lleva a cabo al inicio de la actividad, se trata de ir explorando cual es la situación real del alumno, en este caso, se valora el nivel de inglés adquirido en cursos anteriores, para que el docente lleve una idea del tipo de alumnado con los que va a realizar la actividad y de donde tiene que partir. Esta evaluación se llevará a cabo a través de una prueba en la que el docente y el alumno tendrán una conversación que será grabada, con una duración aproximada de cinco minutos, la cual versará sobre información personal y aficiones.

La evaluación **formativa** se llevará a cabo mediante la observación directa de los grupos, la participación activa del alumno, la colaboración entre unos y otros, la forma de comunicarse con el grupo del otro centro educativo y cómo resuelven la actividad propuesta. Para este tipo de evaluación el docente hará uso del diario del profesor en el que irá anotando sus impresiones. Este instrumento será de gran utilidad porque le permitirá al docente detectar las posibles dificultades que puedan surgir durante la realización de las actividades, y de esa forma modificar estrategias y además profundizar en los

temas que presenten más dificultad y requieran mayor atención. A continuación, en la tabla 4 se muestra un ejemplo del diario del profesor para este tipo de evaluación.

Tabla 4.

Diario del profesor

ALUMNO X	GRUPO N °X	1(Nada)	2(Poco)	3(Mucho)
Participación activa				
Colaboración en grupo				
Uso de la lengua inglesa				
Utilización de las TIC				
Interés y esfuerzo				

Fuente: elaboración propia.

La **sumativa o final** se llevará a cabo con la exposición del proyecto final que se realizará al finalizar todas las sesiones programadas y se desarrollará en el aula, de manera que los alumnos de cada grupo, intervendrán de forma individual haciendo una exposición oral detallada en relación con un tema elegido de entre los trabajados, poniendo a prueba su competencia comunicativa oral e intercultural. El docente valorará el grado de adquisición de la comprensión y producción oral en lengua inglesa, los conocimientos culturales obtenidos, y la resolución de la actividad propuesta. De esta forma, el docente conocerá si ha habido una mejora significativa o no de la destreza oral en el alumno y a su vez podrá valorar los beneficios obtenidos desde el comienzo de este proyecto y el grado de aprendizaje final del alumno. A continuación, en la tabla 5 se muestra un ejemplo de como evaluar la exposición final del proyecto con las puntuaciones correspondientes:

1- Insuficiente 2- Suficiente 3- Bien 4- Notable 5- Sobresaliente

Tabla 5.

Exposición del proyecto

ALUMNO 1	1	2	3	4	5
Expresión oral					
Comprensión oral					
Aprendizaje cultural					
Resolución de la actividad					

Fuente: elaboración propia

La puntuación obtenida en este apartado, se realizará en función de los resultados obtenidos en las actividades realizadas y también teniendo en cuenta el diario del profesor.

En cuanto a la **evaluación del proyecto**, ésta se llevará a cabo después de la implementación del mismo, teniendo en cuenta si se han cumplido los objetivos anteriormente propuestos, para así proceder a su ejecución. Para ello, el docente hará uso de una rúbrica mediante la cual pueda comprobar la viabilidad del proyecto (ANEXO IV).

A su vez, se realizará una evaluación del proyecto por parte del alumnado, a través de un cuestionario anónimo, en el cuál tendrán que valorar el proyecto personalmente. En el ANEXO V, se ha incluido un modelo de cuestionario para que los alumnos evalúen el proyecto global.

De resultar satisfactorio, se podría confirmar que este proyecto ha contribuido al fomento de la destreza oral, favoreciendo el intercambio multicultural mediante el trabajo cooperativo, utilizando para ello las nuevas tecnologías, en alumnos de 4º de Educación Secundaria Obligatoria, motivos por los cuales se elaboró este proyecto.

6. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL

Este proyecto de innovación educativa se puede considerar que reúne las características primordiales necesarias para el cumplimiento del objetivo general, el fomento de la destreza oral entre los alumnos a través de las nuevas tecnologías, ya que estas resultan muy motivadoras a la hora de llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, y a su vez, favoreciendo el intercambio intercultural. Se ha pretendido que la actividad propuesta sea un conjunto de aprendizaje, conocimiento, enriquecimiento cultural y trabajo cooperativo. La relación entre lengua y cultura a través del aprendizaje de un idioma, abarca varios componentes como la concienciación de la cultura de otro país desde un enfoque comunicativo-interactivo y el aprendizaje de las tradiciones y costumbres, valores y creencias de una comunidad lingüística.

Las características destacables de este proyecto, y por tanto, los puntos fuertes que hacen que tenga un carácter innovador en el ámbito educativo, serían variados. Al realizar las videoconferencias de forma semanal, el alumno se obliga a practicar la destreza oral de la lengua inglesa al menos una vez por

semana. Si no se estableciese tiempo, el estudiante por su cuenta no haría uso de la misma. De esta forma, el alumno puede ver sus progresos regularmente y mejorar las carencias que se detecten. El uso de las nuevas tecnologías como recurso metodológico, atractivo, hacen que el aprendizaje resulte motivador, a la vez que innovador. Este proyecto, permite el trabajo cooperativo y a su vez favorece la autonomía personal al tener el alumno que participar de forma individual al realizar su pregunta. Al tratarse de un juego, los alumnos adquieren conocimientos tanto del idioma como de la cultura de una forma inconsciente y eso hace que se convierta en una actividad de aprendizaje informal. El proyecto presenta una dimensión adaptable y flexible ya que el docente adapta la actividad y contenidos al nivel de los alumnos, lo que la hace aún más motivadora al verse el alumno capacitado para la correcta realización de la misma.

Las posibles limitaciones de este proyecto serían la falta de medios tales como: aula audiovisual y ordenador por parte del centro para llevar a cabo la correcta realización de las actividades y la existencia de una buena conexión a Internet es imprescindible, ya que al tratarse de la realización de videoconferencias, se tiene que disponer de una buena red para evitar posibles interferencias durante la interacción. Además, el alumno debe disponer de una buena base de inglés reforzada de años anteriores para evitar problemas de comprensión durante la comunicación. También es importante la correcta utilización de los recursos y del programa por parte del docente para poder resolver las dudas existentes o cualquier imprevisto que pudiera ocurrir.

El proyecto planteado es totalmente viable, ya que las nuevas tecnologías son usadas cada vez más para favorecer el proceso educativo, y a la vez está contextualizado dentro del curso y etapa educativa correspondiente para que resulte exitoso.

Si este proyecto se llevara a la práctica una vez concluyera, su desarrollo futuro sería el de crear una aplicación llamada "*Guess What*" en la que el docente pudiera incluir diferentes tipos de juegos, así como establecer los perfiles y necesidades individuales de cada alumno, y mediante el uso de tablets, cada uno de ellos pudiera establecer comunicación con alumnos de otros centros extranjeros. Una aplicación basada en el juego con herramientas sencillas y útiles para hacer un uso total de la misma, e incluir diferentes tipos

de actividades que puedan ser personalizables e individuales para cada alumno siempre bajo supervisión del docente.

Desde el punto de vista personal, la elaboración de este proyecto ha resultado ser muy satisfactoria, ya que he descubierto nuevos recursos metodológicos para favorecer el aprendizaje del alumno de una forma innovadora, y el mantenerlos motivados a la vez que aprenden. Como futura docente, la realización de este trabajo, me ha aportado una visión amplia y enriquecedora sobre la enseñanza de una lengua extranjera.

Considero que el buen docente debe estar continuamente formándose e innovando en cuanto a métodos de enseñanza se refiere. Según Tribó Travería (2008) “necesitamos unos profesores de secundaria con una sólida formación intelectual y disciplinar, complementaria de la formación profesional que nos demanda el mundo de la educación y con capacidad de adaptación a las nuevas situaciones sociales” (p.186).

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre, E. I. R., González, N. L. M., & González, R. M. G. (2012). Aprendizaje colaborativo en ambientes virtuales y sus bases socioconstructivistas como vía para el aprendizaje significativo. *Apertura*, 4(2), 32-41.
- Andreu, C. A. (2007). Motivación y edad: dos factores clave en el aprendizaje de la expresión oral. In *Las destrezas orales en la enseñanza del español L2-LE: XVII Congreso Internacional de la Asociación del Español como lengua extranjera (ASELE): Logroño 27-30 de septiembre de 2006* (pp. 205-216). Universidad de La Rioja.
- Arias, L. B. (2015). Influencia cultural en la motivación para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP*, 8(2).
- Asín, A. S., & Boix, J. L. (2008). Los futuros profesores de educación secundaria: inicio de su profesionalización y construcción de su identidad docente. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 11(2), 3.
- Barrera, I. (2009). Internet Como Recurso Educativo En El Aula De Inglés. *Revista Digital Innovación Y Experiencias Educativa*. 19, 1-9.

- Belloch, C. (2012). Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje. *Recuperado el, 25.*
- Beltrán, M. J. (2011). La motivación del alumnado en los centros educativos. *Pedagogía Magna*, (10), 115-121.
- Casanova, M. A. (1998). Evaluación: Concepto, tipología y objetivos. *La evaluación educativa. Escuela básica*, 1, 67-102.
- Coello, J. (2001). La evaluación diagnóstica, formativa y sumativa. *Tomado de la Revista de la Educación del Pueblo*, 81, 5-23.
- Comas, A. S. (2017). Los intercambios lingüísticos en el aula de inglés a través de las TIC para la mejora de la motivación, la participación y las emociones negativas de los alumnos de secundaria. *Revista de Estudios Filológicos. Journal of English and Spanish Studies*, (1), 66-83.
- De la Torre, M. J. (2008). *Aplicación de las TIC en la enseñanza-aprendizaje de la interacción y producción oral en los estudios de inglés para turismo a distancia* (Doctoral dissertation, Universidad Nacional de Educación a Distancia. UNED)
- Galés, L., & Vidal Santallusia, F. (1992). *Una experiencia telemática: interdisciplinariedad y vivencia comunicativa en el aula de idioma*. Barcelona, I.B. Menéndez Pelayo.
- García, C. B. (2012). *Un estudio sobre la producción oral del idioma inglés*. Tijuana: UABC.
- Garrán, S. M. (2017). La comunicación oral. Actividades para el desarrollo de la expresión oral. *Ogigia. Revista Electrónica de Estudios Hispánicos*, (21), 47-66.
- González Guerrero, K., Padilla Beltrán, E., & Vega Rojas, P. L. (2012). Modelos, tipos y escalas de evaluación, utilizados para la evaluación docente. *Revista de Educación y Desarrollo Social*, 6(2).
- Guitert i Catasús, M. & Giménez, T. (2000). El trabajo cooperativo en entornos virtuales de aprendizaje. En J. Duart y A. Sangra (comps.). *Aprender en la virtualidad*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Lynch, T. (1996). *Communication in the language classroom* (pp.105-121). Oxford: Oxford University Press.

- Masiero-Espinosa, N. M. (2014). eTwinning: el intercambio con escuelas europeas en el desarrollo de la competencia comunicativa en el aula de 3° y 4° de la ESO.
- Mattheiss, E., Kickmeier-Rust, M., Steiner, C. & Albert, D. (2009). Motivation in Game-Based Learning: it's more than "flow". DeLFI Workshops, 77-84.
- Meza, M., & Turci, S. (2007). Uso de materiales instruccionales para el desarrollo de la destreza oral en un curso de Inglés III para las carreras Comercio Exterior, Turismo y Hotelería en la Universidad Simón Bolívar. *Revista de Investigación*, 31(61), 67-84.
- Moran, P. R., & Lu, Z. (2001). *Teaching culture: Perspectives in practice*. Boston, MA: Heinle & Heinle.
- Palmero, F. (2005). Motivación: conducta y proceso. *Revista electrónica de motivación y emoción*, 8(20-21), 1-29.
- Paricio Tato, M. S. (2014). Competencia intercultural en la enseñanza de lenguas extranjeras.
- Pozzo, M. I., & Fernández, S. S. (2008). La cultura en la enseñanza de español LE: Argentina y Dinamarca, un estudio comparativo. *Diálogos Latinoamericanos*, (14).
- Prados, M. Á. H. (2016). Tecnologías, desarrollo universitario y pluralidad cultural. *Digital Education Review*, (28), 163-165.
- Requena, S. R. H. (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías, aplicado en el proceso de aprendizaje. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 5(2), 28.
- Rubio Alcalá, F. D., & Martínez Lirola, M. (2008). La comunicación oral del inglés en España: influencia de los aspectos educativos y mediáticos en el éxito del aprendizaje. *Revista de Enseñanza Universitaria*, 32, 51-63.
- Rubio, O. (2010, noviembre). El Futuro del aprendizaje de idiomas por medio de las tecnologías de la información y comunicación y ambientes de aprendizaje personal. *Plurilinkgua*, 6 (2). Recuperado de <http://idiomas.ens.uabc.mx/plurilinkgua/docs/v6/2/ElFuturoAprendizaje.pdf>
- Skype (sf) Mystery Skype: Practica geografía con alumnos de todo el mundo. Recuperado de <http://www.aulaplaneta.com/2016/05/02/recursos-tic/mystery-skype-practica-geografia-con-alumnos-de-todo-el-mundo/>

Skype (sf) *Skype*. Recuperado de: <https://education.microsoft.com/skype-in-the-classroom/mystery-skype>

Soria, G. F. (2014). Las TIC en la LOMCE o una LOMCE con TICs. In *Forum Aragón: revista digital de FEAE-Aragón sobre organización y gestión educativa* (No. 12, pp. 34-36).

Travería, G. T. (2008). El nuevo perfil profesional de los profesores de secundaria. *Educación xx1*, 11(1).

Zanón, N. T. (2010). Claves para comprender la destreza de la comprensión oral en lengua extranjera. *Epos: Revista de filología*, (26), 195-216.
Recuperado de <http://revistas.uned.es/index.php/EPOS/article/view/10643/10181>

8. ANEXOS

ANEXO I. INICIO MYSTERY SKYPE ANEXO II. SKYPE EN EL AULA

The image displays two screenshots of the Microsoft Community website. The left screenshot shows the 'Mystery Skype' page, featuring a video player and text: 'Juega un juego de Mystery Skype con otra clase para adivinar dónde se encuentran. Es una forma divertida de aprender sobre otras culturas y mejora el pensamiento crítico y las habilidades de comunicación de sus estudiantes.' The right screenshot shows the 'Skype in the Classroom' page, featuring a video player and text: 'Descubre cientos de aventuras virtuales! Haz que este año sea divertido e inspirador para tus estudiantes. Tenemos todo tipo de recursos para que empieces. Descubre más>'

ANEXO III. EJEMPLO PLANTILLA GOOGLE DRIVE.

GROUPS 1, 2, 3: SWEDISH GASTRONOMY.

- 1- WRITE INFORMATION ON DIFFERENT SWEDISH MEALS:
- 2- WRITE QUESTIONS ABOUT SWEDISH FOOD TO DO TO THE OTHER CENTER (five per group):

GROUP 1

1-

2-

3-

4-

5-

GROUP 2

1-

2-

3-

4-

5-

GROUP 3

1-

2-

3-

4-

5-

ANEXO IV. RÚBRICA DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO

CRITERIOS	0-4 Insuficiente	5-6 Suficiente	7-8 Notable	9-10 Sobresaliente	Ponderación de criterios
Mejora de la expresión oral en lengua inglesa.	No se expresa con claridad. Resulta difícil de entender	Demuestra una pronunciación comprensible aunque no del todo clara	Se expresa claramente y muestra una pronunciación adecuada al nivel.	Habla con gran fluidez y muestra una buena pronunciación.	30%
Mejora de la comprensión oral en lengua inglesa	No entiende o ignora gran parte de la información	Comprende parte del mensaje pero con falta de información	Buena comprensión del mensaje y entendimiento de parte de la información	Comprende el mensaje en su totalidad sin ausencia de información.	30%
Desarrollo de la formación cultural del alumno	No se aprecia conocimiento alguno de la cultura sueca	Se aprecia algún leve conocimiento de la cultura sueca y escaso manejo de la información	Buen conocimiento cultural sueco y manejo de la información.	Excelente conocimiento de la cultura sueca y buen manejo de la misma.	20%
Participación y trabajo en equipo	No muestra interés en ayudar y colaborar con el grupo. La mayoría no ha cumplido con la tarea.	Unos pocos han cumplido con la tarea y han colaborado escasamente con el grupo.	Han participado de una forma razonable y cumplido con la tarea propuesta.	Todos han colaborado con gran actitud, participado con interés y cumplido con la tarea a tiempo.	10%
Uso de las TIC	No hace buen uso de los recursos digitales propuestos para la realización del proyecto.	Utiliza los recursos digitales adecuadamente. Buena gestión de la información.	Utiliza con destreza los recursos digitales requeridos en el proyecto y gestiona muy bien la información.	Utiliza los recursos digitales con gran destreza y demuestra una gran habilidad para gestionar la información	10%

ANEXO V. CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO POR PARTE DE LOS ALUMNOS

¿Te ha gustado la actividad?	SI	NO	NS
¿Crees que has mejorado la práctica oral del inglés?	SI	NO	NS
¿Piensas que con esta actividad ha aumentado la confianza en ti mismo/a a la hora de comunicarte en inglés?	SI	NO	NS
¿Implantarías esta actividad cómo método de aprendizaje en otros cursos?	SI	NO	NS