

The OLOA Project WebQuest

Guía Didáctica

Premios a Materiales Educativos en soporte electrónico 2010
Modalidad A
Tipo I- Material multimedia: una webquest educativa

Mireia Grané Suriñá
40975804Q
mgrane@xtec.cat
696978836



Language use, embracing language learning, comprises the actions performed by persons who as individuals and as social agents develop a range of ***competences****, both* ***general*** *and in particular* ***communicative language competences****. They draw on the competences at their disposal in various contexts under various* ***conditions*** *and under various* ***constraints*** *to engage in* ***language activities*** *involving* ***language processes*** *to produce and/or receive* ***texts*** *in relation to* ***themes*** *in specific* ***domains****, activating those* ***strategies*** *which seem most appropriate for carrying out the* ***tasks*** *to be accomplished. The monitoring of these actions by the participants leads to the reinforcement or modification of their competences.*

Common European Framework of Reference for Languages, 2001:9

1. INTRODUCCIÓN 4

2. ASPECTOS CURRICULARES: objetivos educativos, competencias básicas, contenidos y criterios de evaluación. 5

2.1- Objetivos educativos 5
2.2- Contenidos 7
2.3- Criterios de evaluación 9

3. METODOLOGÍA Y ORIENTACIONES DIDÁCTICAS 10

3.1- WebQuests educativas para el aprendizaje de lenguas extranjeras.....10
3.2- WebQuests y Web 2.0 11
3.3- Aprendizaje cooperativo y rol del profesor 12
3.4- Aspectos prácticos.....13

4. ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE.....14

4.1- Orden de las actividades y procesos mentales 14
4.2- Descripción de las actividades de enseñanza y aprendizaje.....16

5. ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN 20

6. BIBLIOGRAFÍA 23

1. INTRODUCCIÓN

The OLOA Project[1] es una secuencia didáctica diseñada en formato **webquest** dirigida a alumnado de lengua inglesa como lengua extranjera de **cuarto curso** de **Educación Secundaria Obligatoria**, es decir, estudiantes que están moviéndose en el nivel A2 del Marco común europeo de referencia. La tarea final, la elaboración de un **boletín pregrabado de noticias en inglés** en **formato radiofónico**, genera unas necesidades comunicativas que implican una movilización de saberes y habilidades que es necesario sistematizar. *The OLOA Project* guía a los alumnos en la producción de noticias pregrabadas en inglés para ser escuchadas y elaboradas a partir de la transferencia de conocimientos adquiridos, fomentando la **auto-evaluación** y la **reflexión** como herramientas de gestión para el propio aprendizaje. En un mundo digital, nuestros alumnos tienen que ser capaces de movilizar todos sus saberes y habilidades para recibir, crear y transformar conocimientos en situaciones distintas utilizando la palabra como único medio de transmisión. Consideramos el formato radiofónico, donde no existe la imagen, especialmente idóneo para crear y transformar esta información. La plena integración de las tecnologías de la información y de la comunicación es lo que da nombre al proyecto: **OLOA**. Partiendo de la webquest (**O**n **L**ine) el alumnado elabora un breve boletín de noticias para compartir y hacerlo público colgándolo en el blog de equipo (**O**n **A**ir).

Nuestros **objetivos** principales son dos: por un lado, contribuir al desarrollo de las competencias entre los estudiantes de educación secundaria obligatoria facilitando un entorno de aprendizaje significativo y, por otro lado, promover el uso de las nuevas tecnologías entre el profesorado. Una meditada integración de estas herramientas en la tarea del docente debería significar un salto cualitativo del material elaborado por el profesorado y, en consecuencia, una mejora del producto final del alumnado. Las nuevas tecnologías necesitan de unas bases pedagógicas que sustenten un aprendizaje sólido y que permitan un acercamiento de la escuela a una sociedad que evoluciona constantemente y que transmite la información a una gran velocidad.

[1] http://www.xtec.es/~mgrane/webquests/OLOA/home.htm

2. ASPECTOS CURRICULARES: objetivos educativos, competencias básicas, contenidos y criterios de evaluación.

The OLOA Project se ajusta en sus contenidos curriculares a la normativa española vigente sobre la enseñanza de **Educación Secundaria Obligatoria**[2]. Otro referente clave han sido las pautas y delimitaciones establecidas en el **Marco común europeo de referencia para las lenguas (MECR)**[3].

El enfoque orientado a la acción del Marco europeo tiene una estrecha relación con el currículo competencial introducido en España en 2007. Los alumnos afrontan distintas situaciones comunicativas y su habilidad para comunicarse se sustenta en un número determinado de **competencias**. De las 8 competencias de la Secundaria Obligatoria establecidas en el currículo, la propuesta contribuye al desarrollo de:

1. Competencia en comunicación lingüística.
2. Tratamiento de la información y competencia digital.
3. Competencia social y ciudadana.
4. Competencia para aprender a aprender.
5. Autonomía e iniciativa personal.

Tres son los ejes curriculares que dan forma a la secuencia: los objetivos educativos, los contenidos y los criterios de evaluación. Una apropiada interrelación entre estos aspectos conducirá a los alumnos a interiorizar una visión del conocimiento competencial, significativo y más cercano a la realidad que los rodea.

2.1- Objetivos educativos

Las competencias antes mencionadas están directamente relacionadas con los **objetivos educativos**, que parten de los establecidos en el currículo.

Al finalizar la secuencia didáctica el alumnado ha de ser capaz de:

[2] España. Orden ECI/2220/2007, de 12 de julio. *Boletín Oficial del Estado*, 21 de julio de 2007, núm. 174, p. 31687.
[3] http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/indice.htm

Objetivos educativos	Competencias básicas relacionadas
1. Expresarse e interactuar oralmente en lengua inglesa en las distintas situaciones de comunicación intentando utilizar una adecuada pronunciación, ritmo y entonación, adoptando una actitud respetuosa y con cierto nivel de autonomía.	Comunicación lingüística Autonomía e iniciativa personal
2. Elaborar una breve noticia/entrevista de actualidad siguiendo el modelo y reflexionando sobre el funcionamiento de la lengua inglesa tomándola como objeto de observación y análisis, con el fin de crear la noticia del boletín.	Comunicación lingüística
3. Escuchar, leer y comprender información general y específica de textos orales y escritos relacionados con la elaboración de la noticia mostrando una actitud participativa, abierta y respetuosa y con cierto nivel de autonomía.	Comunicación lingüística Autonomía e iniciativa personal
4. Integrar la radio como medio de comunicación utilizando las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como instrumento comunicativo de forma autónoma, crítica y creativa usándolas responsablemente para elaborar el boletín final.	Tratamiento de la información y competencia digital. Autonomía e iniciativa personal
5. Buscar, seleccionar y transformar la información de la red en conocimiento usando habilidades relacionadas con el razonamiento para analizarla, sintetizarla, planificarla y reelaborarla, con el fin de crear una noticia para ser leída en voz alta y formar parte del proyecto global.	Tratamiento de la información y competencia digital.
6. Desarrollar el proyecto colectivo con creatividad, confianza, responsabilidad y sentido crítico organizando el trabajo individual en coordinación con el equipo de redacción.	Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal
7. Gestionar y controlar las propias capacidades y conocimientos aceptando la reflexión y el error como parte necesaria del propio aprendizaje adoptando una actitud receptiva, respetuosa, de confianza y cooperación.	Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal
8. Interpretar la actualidad escogiendo noticias significativas que sirvan para entender mejor la realidad social que vivimos con el fin de mejorar y preservar la vida propia y colectiva .	Social y ciudadana.

Cuadro1. Relación entre los objetivos educativos y las competencias que desarrollan.

2.2- Contenidos

Los contenidos son el eje central de un currículo y son esenciales en el desarrollo de las competencias. A pesar que en el currículo los contenidos se presentan agrupados en bloques, hemos clasificado los contenidos en función del tipo de saber que contemplan, en consonancia con el Marco común europeo de referencia.

Cada competencia está formada por tres tipos de **saberes** (los contenidos): el saber (conceptos), el saber hacer (procedimientos) y el saber ser y aprender (actitudes, valores y normas).

MECR	**Contenidos** ***The OLOA Project***
Conocimiento declarativo (saber)	Conceptos
Destrezas y Habilidades (saber hacer)	Procedimientos
Capacidad de aprender (saber aprender)	
Competencia existencial (saber ser)	Actitudes, valores y normas

Cuadro 2. Correspondencia entre los contenidos del MECR y los de *The OLOA Project*.

The OLOA Project integra parte del currículo de lenguas extranjeras de **4º curso** de Educación secundaria. Hemos desglosado los contenidos en el cuadro de la página siguiente.

Contenidos		
Conceptos	**Procedimientos**	**Actitudes, valores, normas**
• Producción oral: opinar, exponer, contrastar. Uso autónomo de estrategias de comunicación para iniciar, mantener y terminar la interacción. • Comprensión y análisis de las fuentes de información en formato digital. Observación y análisis contrastivo. • Reconocimiento de las 3 C del lenguaje periodístico. • Composición de la noticia radiofónica: partes y contenido (las 5 W's). Puntuación y ortografía. • Consolidación de la estructura de la frase simple. • Establecimiento de similitudes y diferencias en los tiempos de presente y pasado. Contraste con otras lenguas conocidas. • Reproducción de la noticia en voz alta: claridad y velocidad. • Reconocimiento y producción autónoma de la pronunciación: fonemas que presentan especial dificultad. • Reconocimiento y producción autónoma de la entonación de frases simples. • Reconocimiento y producción autónoma del ritmo acentual de la frase inglesa: acentuación de palabras clave.	• Comprensión de instrucciones para la elaboración de la tarea final. • Comprensión general y de los datos más relevantes de producciones orales subtituladas emitidas por medios audiovisuales y de textos semi-auténticos en soporte digital. • Identificación de la idea principal y las secundarias en textos relacionados con la tarea final. • Organización de vocabulario para la elaboración de un mapa conceptual. • Análisis y transformación de la información de la red a partir de modelos propuestos. • Manejo de programas y herramientas: Audacity, *CmapTools/Exploratree, Blogger, Scribd, Goear/ Esnips.* • Utilización responsable y autónoma de recursos digitales. • Organización del trabajo personal y colectivo como estrategia para adquirir autonomía de aprendizaje. • Utilización de la auto-evaluación y la reflexión como herramienta para conseguir mayor autonomía de aprendizaje.	• Aceptación del inglés como medio de comunicación y de acceso a la información. • Valoración de la interacción en lengua inglesa y reconocimiento de la importancia de cierto grado de corrección para una comunicación eficaz. • Interés en la cooperación y responsabilidad en el trabajo en equipo. • Valoración de la radio y de las nuevas tecnologías como fuentes de información. • Actitud positiva ante la reflexión y valoración del trabajo propio y del resto del equipo. • Actitud positiva e iniciativa en la identificación y uso de la pronunciación, ritmo y entonación propios de la lengua inglesa. • Aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje. • Valoración de la importancia de ser crítico con las fuentes de información.

Cuadro 3. Contenidos de *The OLOA Project*

2.3- Criterios de evaluación

En el siguiente cuadro se relacionan los **criterios** de evaluación, que parten de los establecidos en el currículo, con los **objetivos** educativos y la dimensión de la **rúbrica** que los evalúa:

Criterio de evaluación	Objetivo educativo	Rúbrica[4]
1. Crear una breve noticia / entrevista y un boletín radiofónico para ser leído y colgarlo en un blog de equipo, aplicando los conocimientos sobre el funcionamiento de la lengua: registro adecuado estructuras, vocabulario, ortografía, puntuación, cohesión y coherencia.	2,5	• Language • Content, structure and sources
2. Utilizar estrategias para elaborar la tarea final en colaboración con el equipo con creatividad confianza y pensamiento crítico.	3, 6	• Collaborative work skills and role playing
3. Integrar y mostrar interés para usar las TIC con cierta autonomía para buscar información y producir la noticia a partir de modelos transformando la información en conocimiento	2, 4, 5	• ICT and use of web resources • Content, structure and sources
4. Exponer ideas e intercambiar información en inglés produciendo un discurso comprensible con la adecuada pronunciación, ritmo y entonación.	1, 2	• Oral production
5. Comprender e interpretar información general y específica de noticias breves auténticas en formato digital e inferir el sentido a la propia producción.	3, 8	• Oral production • ICT and use of web resources • Content, structure and sources
6. Utilizar estrategias y las propias capacidades para reflexionar sobre el proceso de aprendizaje aceptando la auto y la co-evaluación como herramienta de mejora.	7	• Assessment and reflection

Cuadro 4. Correspondencia entre los criterios de evaluación, los objetivos educativos y la rúbrica.

[4] http://www.xtec.es/~mgrane/webquests/OLOA/evaluation.htm

3. METODOLOGÍA Y ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

3.1- WebQuests educativas para el aprendizaje de lenguas extranjeras

Las **webquest,** basadas en presupuestos constructivistas del aprendizaje, facilitan la integración de las **TIC** en el currículo, contribuyen a diversificar el **rol del profesorado** y proporcionan un marco metodológico que integra aspectos básicos de un **aprendizaje competencial**: el trabajo cooperativo y significativo y la transformación de la información mediante el desarrollo de procesos cognitivos de nivel superior.

The OLOA Project se ha diseñado siguiendo la **propuesta** de **webquest para L2**[5] de Pérez Torres [6](2006), desarrollada a partir del modelo original diseñado por Bernie Dodge en 1995. El contexto de aula de lengua extranjera implica una sistematización diferente de los componentes de una webquest para la enseñanza de una lengua extranjera (Pérez, 2006). Integrarla con usuarios básicos de una lengua puede comportar riesgos que no podemos obviar si queremos que el proyecto final sea satisfactorio. Por ello, debemos considerar los siguientes aspectos antes de implementar la secuencia:

1. El **nivel** de conocimiento **lingüístico** de nuestros alumnos. Tanto la tarea final como el andamiaje lingüístico parten de las capacidades y habilidades del nivel **A2**[7] del Marco común europeo de referencia para las lenguas. Es por ello que recomendamos conocer bien el propio contexto al decidir en qué curso se desarrolla. La programación se ha diseñado a partir del currículo de lenguas extranjeras de 4º de ESO.

2. El uso **significativo** y **comunicativo** de la lengua. La tarea final, el boletín radiofónico, está orientada a la consecución de los objetivos, tanto lingüísticos como no lingüísticos, que se quieren alcanzar.

[5] http://www.isabelperez.com/webquest/taller/l2/index.htm
[6] http://adrastea.ugr.es/record=b1617112~S1*spi.
[7] http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cap_03.htm#32

3. Un andamiaje abundante y adecuado al nivel de los alumnos. La secuencia proporciona abundante **información previa** sobre la radio y el mundo de las noticias y aporta múltiples **andamios** y todo tipo de recursos que guían al alumnado durante todo el proceso. Esto permitirá al alumno responsabilizarse progresivamente del propio aprendizaje. El *Workshop* concreta un taller específico de lengua que ayuda al alumnado a llevar a cabo la tarea eficazmente y cumplir con los objetivos previstos. Es imprescindible conocer de antemano las distintas posibilidades de andamiaje que se ofrecen para poder guiar en función de las distintas necesidades y así poder respetar la Zona de Desarrollo Próximo. Es en esta franja donde se dan los progresos en la construcción del conocimiento que los alumnos van realizando a partir de la interacción con los otros miembros del equipo y de la guía adecuada del profesor en dicho progreso.

4. La **integración** de la propuesta en una unidad o **momento del curso** que hayamos trabajado, por ejemplo, los medios de comunicación o la noticia. Ello permitirá acercar el proyecto a una realidad más reciente. Se puede ofrecer dentro de la programación anual de la asignatura de inglés o como asignatura optativa.

3.2- WebQuests y Web 2.0

La metodología webquest se ha reforzado con la integración de **herramientas Web 2.0**, entorno que promueve un aprendizaje más centrado en el alumno y proporciona mayor desarrollo de la autonomía en el aprendizaje. Los estudiantes utilizan ***Blogger*** para crear el blog, ***Audacity*** para grabar y editar el audio, ***Goear*** o ***Esnips*** para subir audio a la red, ***Scribd*** para subir documentos y ***CmapTools*** o ***ExploraTree*** para construir un mapa semántico.



Imagen 1. Herramientas 2.0

Las actividades 4 y 5 se han diseñado integrando el entorno ***Hot Potatoes***, una herramienta de creación que permite elaborar ejercicios interactivos. Resulta particularmente interesante si se integra en un contexto significativo.

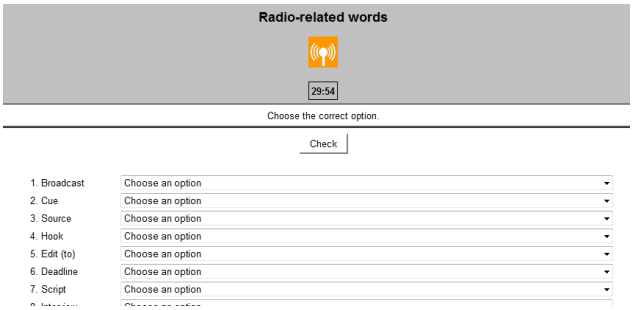


Imagen 2. Ejercicio interactivo.

The OLOA Project is licensed under a Creative Commons Attribution-Non commercial-Share Alike 3.0 License Spain

Como creadores de material, tenemos nuestra propia licencia mediante ***Creative Commons***, un software libre que permite compartir y facilitar la difusión en la red.

Imagen 3. Licencia CC de *The OLOA Project*

También consideramos de utilidad para el profesorado el entorno ***Teacher's Tube*****,** especializado en videos educativos. A diferencia de otros entornos, existe un cierto control sobre el material que allí se publica. Al inicio de la secuencia hemos publicado un multimedia con el fin de crear expectativas y generar discusión sobre las iniciales OLOA[8].

3.3- Aprendizaje cooperativo y rol del profesor

Una webquest lleva inherente el **aprendizaje cooperativo**. Se forman equipos, se asignan roles individuales y se les propone elaborar una tarea conjunta que tiene que cumplir con unas características bien definidas. El producto final, el boletín radiofónico, es fruto de la colaboración y coordinación constante del equipo de redacción. Es importante partir de una buena **organización inicial** para crear un clima de trabajo que permita llevar a cabo los objetivos. Es indispensable que el alumnado posea de manera explícita toda la información necesaria sobre el proyecto que va a desarrollar a partir del momento que inicia la secuencia: concepto de trabajo en equipo, organización y recursos, temporización y criterios de evaluación.

[8] http://teachertube.com/viewVideo.php?video_id=117643&title=The_OLOA_Project&ref=mgrane

Recomendamos formar equipos sólidos y equilibrados. Los equipos están formados por cuatro alumnos y los **roles** son:

- **Editor/presentador**. Pensado para el alumno más preparado para movilizar sus capacidades en situaciones distintas. Ejerce de coordinador de equipo más que de redactor. Entre sus actividades opcionales figura una posible entrevista.
- ***Local news*.** Encargado de redactar una noticia de ámbito local (centro escolar, localidad).
- ***News of the world***. Encargado de redactar una noticia de ámbito internacional.
- ***Entertainment***. Encargado de redactar una noticia cultural, deportiva o de sociedad.

El **papel** que desempeña el **profesorado** durante la elaboración de la propuesta es clave para su buen funcionamiento. Un rol más activo del alumnado implica repensar el nuestro y actuar como **facilitadores** y **guías** del aprendizaje. En nuestro proyecto, como guías, ayudamos a los alumnos a formar los equipos y asignar los roles, nos aseguramos que comprenden las actividades y la tarea final, supervisamos el trabajo individual y de equipo, los vamos redirigiendo en función de su propia auto-regulación y proporcionamos *feedback* directo. Por otro lado, como facilitadores, proporcionamos ayuda lingüística, les orientamos sobre los recursos que tienen a su disposición, resolvemos preguntas específicas y, en general, apoyamos en todo momento el proceso de aprendizaje.

3.4- Aspectos prácticos

Para iniciar el proyecto se necesitan **ordenadores** con buena conexión a internet, **auriculares** y **micrófonos**. Para asegurarnos que las nuevas tecnologías mejoran la calidad de nuestro trabajo, recomendamos comprobar con anterioridad que el alumnado pueda **descargar** todos los ficheros (de texto y audio). Es una buena idea consultar con la coordinación informática del centro.

La distribución del **aula** donde trabajamos también afecta el grado de interacción entre el alumnado. Si el centro dispone de una buena conexión Wi-Fi, una buena opción es trabajar con portátiles y agrupar a los equipos. Esto permitirá un aprendizaje más centrado en el alumno y mayor movilidad. Es preferible trabajar en **sesiones desdobladas** ya que ello permitirá una atención más individualizada.

Los **documentos** sobre los que el alumnado trabaja se han elaborado en formatos que permiten su modificación por si fuera necesario adaptarlos a contextos concretos. El **blog** que elabora cada equipo puede también utilizarse para introducir enlaces y recursos diferentes a los propuestos. Recomendamos promover los comentarios y valoraciones de los oyentes.

Antes de empezar el proyecto, el profesorado tiene que conocer el **editor de sonido** *Audacity* y la creación y el funcionamiento de blogs. Se pueden utilizar las herramientas de la **web 2.0** que aquí proponemos (Blogger, Goear o Esnips, Scribd, *Exploratree, CmapTools,*) o cualquier otra que cumpla con la misma función.

Recomendamos consultar ***The OLOA Project Blog*** antes de empezar a planificar la secuencia. Su objetivo es difundir actividades ya realizadas por los alumnos y actualizar o ampliar posibles recursos que puedan ir quedando obsoletos. Se puede acceder al blog desde la página del profesor de la webquest: http://www.xtec.es/~mgrane/webquests/OLOA/teacher.htm

4. ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Las **actividades** de la propuesta tienen como objetivo ayudar a los alumnos a asimilar y acomodar nueva información y a elaborar un boletín radiofónico en inglés. Básicamente giran entorno a la recepción, la producción y la reformulación de textos y discursos orales, escritos y audiovisuales.

4.1- Orden de las actividades y procesos mentales

Progresión es una palabra clave en todo proceso de aprendizaje. Las actividades se han organizado respetando una jerarquía de **niveles cognitivos** desde los más básicos (recordar, comprender y aplicar) a procesos mentales superiores (analizar, evaluar y crear). Se incluyen momentos específicos de reflexión tanto individual como de equipo durante toda la propuesta con el fin de promover la **metacognición** como herramienta de mejora del propio aprendizaje. En el apartado Orientaciones para la evaluación se dan recomendaciones específicas sobre el proceso evaluativo.

El **orden** de las actividades respeta los tres momentos de toda secuencia didáctica: inicial, desarrollo y síntesis. El Proceso de la webquest, donde se realizan la mayoría de las actividades, se ha dividido en 4 bloques (steps). Las actividades introductorias se desarrollan en el primer bloque. El segundo bloque se centra en actividades que abordan el conocimiento, las habilidades y las capacidades del alumnado necesarias para elaborar la tarea final. Finalmente, los bloques 3 y 4 sirven de síntesis, con el objetivo que los alumnos puedan aplicar el conocimiento en la realización de su propia noticia y el boletín de equipo.

Gráfico 1. Correspondencia entre los momentos de la secuencia didáctica y los apartados de la webquest.

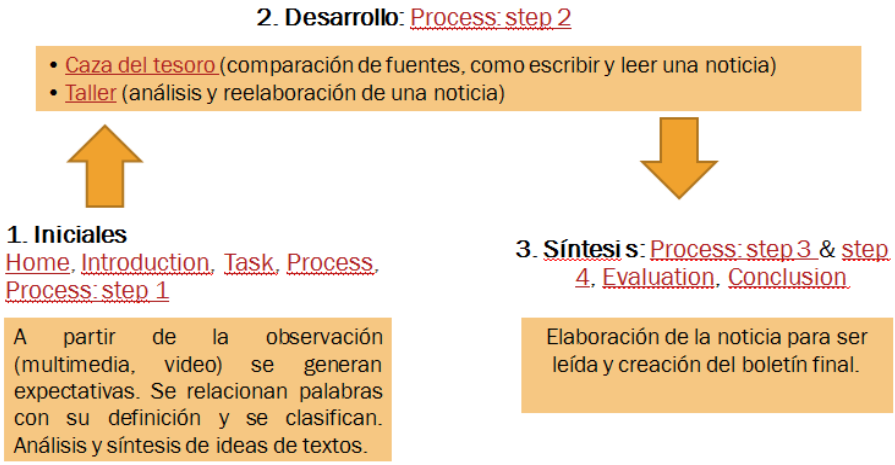
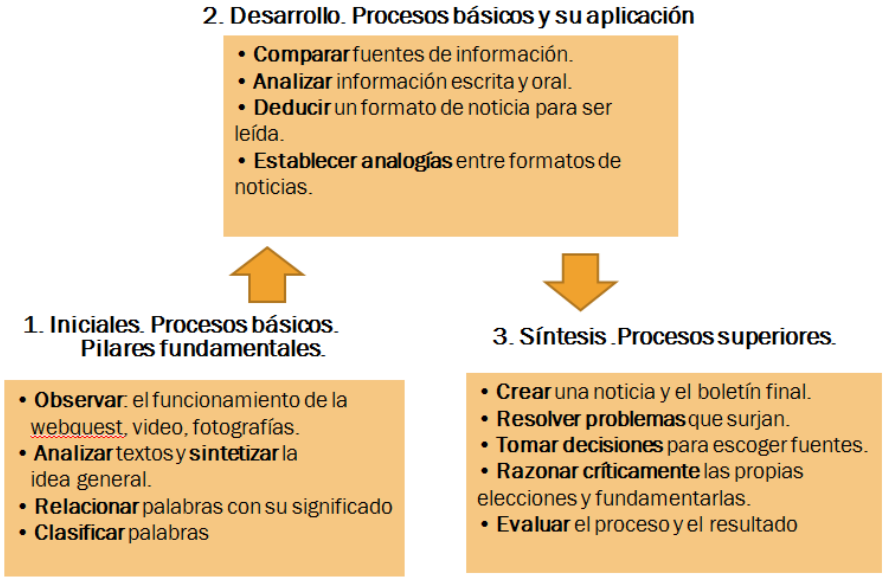


Gráfico 2. Evolución de los **procesos mentales** que sustentan el proceso de aprendizaje.



4.2- Descripción de las actividades de enseñanza y aprendizaje

The OLOA Project ha sido concebida como una webquest de larga duración para ser integrada dentro del currículo de 4º de ESO. La **temporización** asignada al proyecto, unas 26 horas, es aproximada. Alguna de las actividades puede presentar dificultades específicas para el alumnado. Por consiguiente, consideramos esencial adaptar el número sesiones de cada una de las actividades al propio contexto y finalizar o realizar algunas de ellas en casa. Se alterna el trabajo individual, el de equipo y el del grupo clase para fomentar la interacción.

Una webquest se concreta en diversos recursos auténticos y semi-auténticos y documentos vinculados entre si estructurados en unos apartados concretos y accesibles a través de la red. Para complementar la descripción de las actividades, recomendamos acceder a la dirección: http://www.xtec.es/~mgrane/webquests/OLOA/home.htm

Webquest	Actividades/Secuencia didáctica	Organización aula	Recursos materiales[9]	Tiempo
Actividades iniciales				
Inicio **Introducción** **Tarea** **Evaluación**	Presentación del proyecto, la tarea final y la evaluación. Los símbolos-guía (icons).	Grupo clase	Videos: *OLOA* *War of the worlds*. Imágenes: *Pictures of the week*	2 h.
Proceso	**Los roles del equipo**			2 h.
	1. Un equipo de redacción.	Equipo	Vídeo: *an editorial team*.	
	2. Vuestros roles.	Equipo	▪ *Role Chart*[10]	
	Diario individual del proceso	Individual	▪ *Individual Diary*	
Step 1	**Bloque 1: el mundo de la radio**			6 h.
	3. Discusión. La radio.	Equipo		
	4. Comprensión lectora. *Radio Days*.	Parejas	Textos y ejercicio.	
	5. Vocabulario. *Radio Words*.	Parejas	Glosario y ejercicio.	
	6. Opcional. Mapa conceptual: *Radio World.*	Individual Parejas	Glosario *CmapTools /Exploratree*	
	7. Vuestro primer audio: radio and you.	Individual	▪ Radio and you *Audacity*	
	8. Creación del blog de equipo.	Equipo	▪ *Blogger, Goear, Scribd*	
	Reflexión	Individual	▪ *Self-assessment 1*	
		Equipo	▪ *Editorial meeting 1*	
Actividades de desarrollo				
Step 2	**Bloque 2: de la noticia escrita a la radiofónica**			6 h.
	9. Caza del Tesoro: ¿cómo se crea una noticia?	Parejas	▪ *Source chart* ▪ *Start your report* ▪ *Write your report*	

[9] Una webquest incluye múltiples andamios para el aprendizaje y enlaces a páginas externas que no se relacionan en los recursos.
[10] Los documentos de texto en formato modificable se introducen con viñetas.

	10. Taller: de la noticia escrita a la radiofónica.	Parejas	▪ Texto. ▪ *Report analysis.* ▪ *Script planning.* ▪ *Script template.* ▪ *Script creation.* *Audacity, Goear, Scribd*	
	Reflexión	Individual	▪ *Self-assessment 2*	
		Equipo	▪ *Editorial meeting 2*	
Actividades de síntesis				
Step 3	**Bloque 3: vuestras noticias**			4 h.
	Reflexión	Equipo	▪ *Editorial meeting 3*	
	11. Los roles. Creación de la noticia	Individual Equipo	▪ *Report analysis.* ▪ *Script planning.* ▪ *Script template.* ▪ *Script creation.* *Audacity, Goear, Scribd*	
	Reflexión	Individual	▪ *Self-assessment 3*	
Step 4	**Bloque 4: vuestro boletín radiofónico**			4 h.
	Reflexión	Equipo	▪ *Editorial meeting 4*	
	12. Elaboración del boletín	Equipo	▪ *Model bulletin* *Audacity, Goear, Scridb*	
Evaluación	Reflexión final y evaluación.	Individual Equipo Grupo clase	▪ *Self-assessment* ▪ *Team assessment* ▪ *Teacher's grid*	2 h.
Conclusión	Valoración final	Grupo clase Individual	Valoración webquest	

Cuadro 5. Actividades de enseñanza y aprendizaje.

A continuación procederemos a describir cada uno de los apartados y las actividades que componen el cuadro anterior.

▪ **Inicio.** Es la página inicial del proyecto. Es el momento de presentar el **formato webquest**. Se introduce el tema con un material multimedia (1:12) que pretende generar preguntas sobre las iniciales ***OLOA***. Los estudiantes observan y sitúan el tema.

▪ **Introducción.** Compuesta de actividades visuales, pretende **involucrar** al alumnado en el tema. Unas imágenes de la actualidad, preguntas iniciales y el vídeo *War of the Worlds* (2:19), que describe el episodio que protagonizó Orson Welles en 1938, sirven para introducir las noticias de actualidad, el mundo de la radio y su relación con la tarea final.

▪ **Tarea.** El tema se concreta dentro de la **realidad** del alumno. Se presentan los símbolos-guía (icons) y la tarea final. Para una buena implementación de la propuesta es fundamental dar pautas claras sobre: **producto final** que tienen que elaborar, la importancia del trabajo en **equipo** y el proceso de **evaluación**. Recomendamos enfatizar la importancia de los momentos de reflexión. Se puede iniciar una lluvia de ideas colectiva que podemos realizar con cualquiera de los dos creadores de mapas conceptuales propuestos en la actividad 6 (*CmapTools /Exploratree)*.

▪ **Proceso.** Apartado que incluye las 12 actividades centrales.

Los roles (actividades 1 y 2)

El propósito principal es la formación de los equipos de trabajo. Se inicia con una introducción a los **roles**. Un vídeo (0:52) introduce el tema mostrando la formación de un equipo de redacción en una escuela británica. Los alumnos responden tres preguntas de comprensión general. En la segunda actividad los alumnos escogen y consensúan los roles. Es un buen momento para analizar conjuntamente el andamiaje específico para estudiantes de inglés, enlazado en un recuadro en la parte posterior izquierda: *basic radio glossary, reference links* y *useful language*.

Individual Process Diary

Antes de iniciar el primer bloque es importante que cada alumno entienda el funcionamiento del Diario Individual que tendrán que rellenar al finalizar cada sesión. A continuación, **cuatro bloques** componen el proceso.

Bloque 1: el mundo de la radio (actividades 3 a 8)

El **primer bloque** contiene las **actividades iniciales,** concebidas como un mini-proceso que concluye con la creación del blog de equipo. Los alumnos observan, buscan, clasifican, relacionan, discuten, identifican, describen, escriben, juzgan y se autoevalúan.
Se inicia el primer bloque con una discusión para detectar los conocimientos previos, la experiencia personal y la opinión de cada alumno sobre la radio. Seguidamente, realizan dos ejercicios interactivos. El primero consiste en 5 preguntas de comprensión global sobre tres textos relacionados con la radio y el segundo es un ejercicio de vocabulario que introduce el glosario de la webquest. También se propone, de manera opcional, elaborar un mapa conceptual partiendo del glosario y con el título *Radio World*. Tanto el programa *Exploratree* como *CmapTools* permiten crear mapas conceptuales de forma rápida y también modificar fácilmente posibles equivocaciones. Posteriormente, los alumnos crean y graban un texto breve de reflexión siguiendo el modelo. El primer bloque finaliza con la elaboración del blog de equipo.

Bloque 2: de la noticia escrita a la radiofónica (actividades 9 y 10)

Las **actividades de desarrollo** componen este **segundo bloque**: una Caza del Tesoro y un Taller. Sirven para introducir y profundizar en las características de las noticias y especificidades de esta tipología textual. Los alumnos clasifican, identifican, comparan, encuentran soluciones, completan, deducen, usan, analizan, contrastan, juzgan y se

autoevalúan. La Caza del Tesoro consta de tres apartados: las fuentes, la redacción y la locución de la noticia. El alumnado tiene que responder preguntas o rellenar cuadros con la información que encontrará en los enlaces de cada uno de los apartados para poder responder a la pregunta inicial: ¿Cómo se crea una noticia radiofónica? A continuación, el taller propone que, siguiendo los modelos propuestos, el alumnado transforme una noticia escrita en noticia radiofónica teniendo en cuenta las características aprendidas en la actividad anterior. Es fundamental que el alumnado asuma que tiene que existir una planificación y una transformación de la noticia.

Las **actividades de síntesis** tienen lugar durante el **tercer** y el **cuarto bloque**. El alumnado aplica el conocimiento adquirido y se inician los procesos mentales de orden superior: encuentra fuentes y modelos, identifica y organiza las partes de la noticia, genera y utiliza ideas del taller para crear su propia noticia, integra saberes, decide, critica, valora, transforma, juzga y se autoevalúa.

Bloque 3: vuestras noticias (actividad 11)

El tercer bloque se centra en la **creación de las noticias** en función del rol asumido. Por un lado, cada alumno crea su propia noticia siguiendo las pautas y modelos vistos en el segundo bloque. Por otro lado, el editor coordina y ayuda a sus compañeros promoviendo un intercambio de información entre los miembros del equipo y el resto de grupos. Una vez escrita la noticia, se graba y se edita con música y/o efectos de sonido.

Bloque 4: vuestro boletín radiofónico (actividad 12)

Finalmente, se agrupan las noticias de la actividad anterior con la única finalidad de **elaborar el boletín en formato radiofónico**, que da sentido global a todas las actividades anteriores. El equipo edita este boletín final incluyendo el trabajo de cada miembro y da forma al producto global. Se incluye en el blog de equipo y se hace extensivo al resto del alumnado. Es recomendable dar a conocer el proyecto a otros alumnos del centro ya que esto añade motivación.

- **Evaluación.** El proceso de evaluación ya se ha introducido en la presentación de la tarea. Aquí se incluye la rúbrica evaluativa y los documentos necesarios para la evaluación sumativa.

- **Conclusión.** Pretende ser una última reflexión sobre el proyecto que han realizado los alumnos. Esta última fase incluye una encuesta de valoración final del proyecto.

5. ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN

Entendemos la evaluación no tan sólo desde su vertiente certificadora sino también como herramienta para reconocer los propios errores y superarlos. Es por ello que vinculamos la evaluación a la **reflexión / auto-evaluación** de los alumnos. Reflexionando sobre lo que hacen integran la evaluación dentro de su propio proceso de aprendizaje. Contemplamos una evaluación inicial (diagnostica y regula), una evaluación formativa (regula y hace reflexionar) y una sumativa (certifica).

Conocer el grupo con el que trabajamos nos permitirá saber de dónde partimos. Las actividades iniciales (1 a 8) se han diseñado para detectar los conocimientos previos, crear controversia y presentar retos cognitivos. Esta **evaluación inicial** debería provocar lluvias de ideas colectivas y detectar la competencia lingüística del alumnado. Al inicio de la secuencia también recomendamos identificar no tanto qué es lo que el alumno sabe, sinó que es lo que cree saber. Por ello, hemos elaborado un formulario KPSI[11], que el profesorado puede encontrar enlazado en *The OLOA Project Blog*[12].

La **evaluación formativa** está relacionada con los distintos momentos de reflexión. El rol de los docentes en este proceso de retroalimentación del aprendizaje es el de ayudarles a reconocer, metacognitivamente, la importancia de asimilar los objetivos de aprendizaje, de anticipar y planificar la acción y de identificar los criterios de evaluación. Cada alumno posee su propio sistema personal de aprender y lo tiene que ir construyendo de forma autónoma. Por ello, hemos creado documentos específicos que sirvan de guía durante este proceso reflexivo y de auto-regulación.

a) El *Individual Process Diary* es de uso individual y sirve para recordar al alumnado en qué momento del aprendizaje se encuentra y para fomentar su autonomía. Recomendamos se rellene después de cada sesión.
http://www.xtec.cat/~mgrane/webquests/OLOA/documents/individualdiary.rtf

b) Aprender a aprender significa aprender a autoevaluarse y a regular el propio proceso. Por otro lado, la evaluación entre iguales también incide en el propio

[11] http://www.scribd.com/doc/33621571/KPSI
[12] http://theoloaproject.blogspot.com/

aprendizaje ya que no aprendemos solos, sino en interacción. Cuando se evalúan planteamientos de otros compañeros o conjuntos, es cuando el alumno reconoce los suyos propios y permite un proceso de reconducción.

Se incluyen 3 momentos de reflexión individual (*Self-assessment*) y 4 equipos de redacción (*Editorial meeting*) integrados en momentos concretos de la propuesta adaptados según distintas prioridades en cada fase. Estos documentos se han elaborado respetando los distintos apartados de la **rúbrica de evaluación** del proyecto para facilitar la posterior evaluación sumativa. Los siguientes enlaces incluyen un ejemplo de cada cuadro evaluativo:

http://www.xtec.cat/~mgrane/webquests/OLOA/documents/selfassessment1.rtf

http://www.xtec.cat/~mgrane/webquests/OLOA/documents/editorialmeeting2.rtf

La **evaluación sumativa** se concreta en la **rúbrica de evaluación**[13]. Es necesario presentar y analizar la rúbrica justo al inicio cuando se presenta la tarea. Para elaborarla se han relacionado los criterios de evaluación con los objetivos y contenidos del proyecto (y por extensión con cada una de las competencias), y con la dimensión que se pretende evaluar. Cada una de las 6 dimensiones tiene unos indicadores concretos en función del nivel de calidad en la elaboración de las actividades. Para facilitar la evaluación hemos relacionado los niveles con las notas tradicionales. Los documentos necesarios para proceder a la evaluación sumativa son: el documento de auto-evaluación (*self-assessment grid*), la evaluación de cada equipo (*team assessment grid*) y el diario individual (*individual diary*). También se proporciona un documento para que el profesorado pueda desglosar cada una de las notas (*teacher's grid*). Estos documentos están disponibles en el apartado evaluación de la rúbrica, excepto el *Individual Process Diary*, que se encuentra en el Proceso.

Para finalizar también debemos considerar la evaluación del **proyecto**. Es esencial si queremos mejorar la calidad de los materiales. La conclusión de la webquest incluye una valoración online a realizar por los alumnos y el apartado del profesor una para el profesorado que haya completado la webquest con sus alumnos. A continuación adjuntamos un cuadro de evaluación que nos permitirá planificar y evaluar secuencias didácticas digitales diseñadas para el aprendizaje del inglés desde una perspectiva competencial del aprendizaje. El documento de puede descargar desde *The OLOA Project Blog*[14].

[13] http://www.xtec.cat/~mgrane/webquests/OLOA/evaluation.htm
[14] http://theoloaproject.blogspot.com/p/assessment.html

Title: **THE OLOA Project**						
School year:						
Students' language level:						
Term:						
Number of sessions:						
Subject areas involved:						
Competence development:						
Digital tools used:						
Weight		**Rating**				
		5	4	3	2	1
	1. OBJECTIVES					
	are clear					
	derive from curriculum objectives					
	are linked to curriculum contents					
	are linked to competence development					
	are linked to assessment criteria					
	2. CONTENTS					
	cover part of the curriculum contents					
	are linked to curriculum objectives					
	are linked to competence development					
	are linked to assessment criteria					
	are linked to a real-life task relevant for learners					
	3. LANGUAGE LEARNING					
	Activities have been designed in accordance with the learners' language level from the CEF					
	The sequence provides opportunities for learners to focus on form					
	Language scaffolding is provided for different language levels					
	4. DIGITAL TOOLS					
	Web 2.0 tools are embedded into the activities as a way to improve learning outcomes and reinforce the learning process					
	Internet is used to enhance autonomous learning					
	Promote collaboration and interaction					
	5. METHODOLOGY and LEARNING ACTIVITIES					
	Takes into account current approaches to second language learning					
	It is learner-centered and gives the learner and active role					
	The teacher acts as guide and facilitator and promotes autonomous learning					
	The sequence starts by activating previous knowledge					
	There is a final product/answer to a question, motivating and creative for teenagers					
	Includes learning strategies to cater for different learning styles					
	Promotes cooperative learning / work in collaboration					
	Promotes interaction at different levels (individual work, pairwork and group work)					
	Activates cognitive processes at different levels					
	Facilitates the transformation of information into knowledge					
	Enough scaffolding is provided					
	Critical thinking is promoted					
	6. ASSESSMENT					
	Assessment criteria are linked to contents and objectives					
	Assessment criteria are derive from the criteria in the curriculum					
	Provides assessment tools from a competency-based perspective					
	Activities assess learning objectives					
	Activities assess contents					
	Formative assessment is included					
	Summative assessment is included					
	Self-assessment, metacognition and reflection are part of the learning process					
	Peer-assessment is included					
	Transformation of the information into knowledge is assessed					
	Includes orientations for sequence evaluation					
	7. TEACHER'S GUIDE					
	Includes clear instructions for teachers					
	Includes methodological orientations					
	There is a clear planning chart with the timing, number of sessions, activities, classroom organization and resources needed					

6. BIBLIOGRAFÍA

Adams, R. (2007) **'**Do second language learners benefit from interacting with each other?' in Mackey,A.(eds.) *Conversational Interaction in Second Language Acquisition*. Oxford AppliedLinguistics. Oxford University Press.

Anderson,L. and Krathwohl,D (eds.) (2001) *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing, a revisión of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York. Longman.

Anderson, N. (2008) **'**Metacognition and good language learners' in *Lessons from Good Language Learners* by Griffiths, C (ed) Chapter 7, 99-109

Badia, A. (2005) 'Aprender a colaborar con Internet en el aula' in Monereo (coord.): *Internet y competencias básicas. Aprender a colaborar, a comunicarse, a participar, a aprender*. Barcelona. Graó

Bernabé, I. and Adell,J. (2006). `El modelo webquest como estrategia de desarrollo de competencias genéricas en el EEES´. In *EDUTEC*. Tarragona: Universitat Rovira i Virgil. <http://webquest.xtec.cat/joomla/files/articles_entrevistes/40-iolandabernabemunoz.pdf>

Council of Europe. Modern Languages Division. Strasbourg. (2001) *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment.* Cambridge: Cambridge University Press.

Crandall,J. (1999). 'Cooperative language learning and affective factors' in Arnold,J (ed) *Affect in Language Learning*. Cambridge Language Teaching Library. Cambridge University Press.

Dodge, B.(2001) Five Rules For Writing a Great Webquest. Learning and Leading with Technology In *FOCUS*, 28, 8. <http://webquest.sdsu.edu/documents/focus.pdf>

Erickson, G. (2009) 'Good Practice in Secondary School Assessment', APAC Convention, Barcelona, 27 February

Escamilla, A. (2008). *Las competencias básicas. Claves y propuestas para su desarrollo en los centros.* Barcelona: Graó.

Figueres,N. (2005). 'The Common European Framework for Languages: Learning, Teaching, Assessment (CEF). Worth the fuss?' In APAC Magazine. Number 55. October 2005.

Gardner,H. (2006) *Multiple Intelligences*. New Horizons. Basic Books. New York.

Jacobs, G., Hall, S. (2002) 'Implementing Cooperative Learning', in Richards, J & Renandya, W. (eds): *Methodology in Language Teaching. An Anthology of current practice*. Cambridge University Press.

Lightbown,P., Spada,N. (2006) *How languages are learned*. Oxford: Oxford Handbooks for language teachers. Oxford University Press.

March, T. (2007). `Revisiting webquests in a Web 2.0 World. How developments in technology and pedagogy combine to scaffold personal learning´. *Interactive Educational Multimedia,* 15, 1-17. <http://greav.ub.edu/iem/index.php?journal=iem>

Nunan, D. (2004). *Task-Based Language Teaching*. Cambridge: Cambridge Language Teaching Library. Cambridge University Press.

Pérez Torres, I. (2006). Diseño de Webquests para la Enseñanza/Aprendizaje del Inglés como Lengua Extranjera: Aplicaciones en la Adquisición de Vocabulario y la Destreza Lectora. Granada: Editorial Universidad de Granada. <http://adrastea.ugr.es/record=b1617112~S1*spi.>

Perrenaud, Ph. (1993) Touche pas à mon evaluation! Pour un approche systémique du changement. Mesure et évaluation en éducation, 16 (1-2)

Prensky, M. (2008) `The role of technology´. Educational Technology. November-December. <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-The_Role_of_Technology-ET-11-12-08.pdf>

Richards,J. and Renandya,W. (2002). *Methodology in Language Teaching. An Anthology of current Practice.* Cambridge. Cambridge University Press.

Sanmartí, Neus (2007) *10 ideas clave. Evaluar para aprender*. Barcelona. Graó

Tejada Molina, G., Pérez Cañado, M.L., Luque Agulló, G. (eds). *Current Approaches and Teaching Methods. Bilingual Programmes' Chapter 4 in TEFL in Secondary Education.* Manuales Psicologia y Ciencias de la Educación. Universidad de Granada.

Woodward, T. (2001) *Planning Lessons and Courses. Designing sequences of work for the language classroom.* Cambridge Handbooks for Language Teachers. Series Editor Scott Thornbury.

Zabala,A. & Arnau,L. (2007) *11 ideas clave . Cómo aprender y evaluar competencias*. Barcelona. Graó.

Para el **diseño** de la **webquest:**

Chantler,P and Stewart,P. (2003) *Basic Radio Journalism*. Oxford: Focal Press.

<http://www.webquestcat.cat/>

<http://webquest.org>

<http://tommarch.com/webquests/>

<http://news.bbc.co.uk/2/hi/school_report/default.stm> (*BBC School Report Project*)

<http://www.bbc.co.uk/worldclass/about/> (recursos para escuelas).

<http://www.bbc.co.uk/cbbc/presspack/index.shtml> (instrumentos para crear noticias)

<http://www.teachers.tv/> (videos educacionales).

<http://www.sxc.hu/>(imágenes de libre distribución).