



ISSN: 1697-7378

Revista Digital EducaMadrid



Revista Digital (/web/revista-digital) / Experiencias (https://www.educa2.madrid.org/web/revista-digital/experiencias) /...

## IES Los Rosales. Dipping into Ireland through English

### Revista Digital Educamadrid

Fecha de publicación 14 de septiembre de 2018

### Experiencias

Nivel.

### Resumen

El proceso de enseñanza-aprendizaje de las lenguas extranjeras no se puede entender sin el contacto directo con el idioma en su entorno real. Durante una década el IES Los Rosales ha promovido viajes e intercambios internacionales como herramienta imprescindible para la comprensión de la dimensión real de las lenguas extranjeras. Estas estancias son necesariamente breves; no obstante, los recursos digitales creativos nos permiten extender la experiencia lingüística antes, durante y después de la inmersión real.

### Autores

**María José Bernardino Sierra y Rodolfo Muñoz Casado**

IES Los Rosales (Móstoles)



`Our 2017 Website`

### Especificaciones del Proyecto

<p>Edición 2015-2016- Fechas del Viaje de Inmersión Lingüística y Cultural: 16-24 de enero de 2016</p> <p>Alumnos participantes: 95 de 3º ESO y 1º Bachillerato</p> <p>Compilación de productos digitales DIE 2016:  <a href="https://dippingintofirelandthroughlanguage.wordpress.com/">https://dippingintofirelandthroughlanguage.wordpress.com/</a>  <a href="https://dippingintofirelandthroughlanguage.wordpress.com/">(https://dippingintofirelandthroughlanguage.wordpress.com/)</a></p>	<p>Edición 2016-2017- Fechas del Viaje de Inmersión Lingüística y Cultural: 14-22 de enero de 2017</p> <p>Alumnos participantes: 85 de 3º ESO y 1º Bachillerato</p> <p>Compilación de productos digitales DIE 2017:  <a href="https://dippingintofireland2017.wordpress.com/2016/11/19/the-project/">https://dippingintofireland2017.wordpress.com/2016/11/19/the-project/</a>  <a href="https://dippingintofireland2017.wordpress.com/2016/11/19/the-project/">(https://dippingintofireland2017.wordpress.com/2016/11/19/the-project/)</a></p>
---	---

La utilización de un idioma extranjero como ventana a una cultura y una sociedad diferentes es una experiencia única que merece ser narrada con todo detalle. Los recursos digitales nos facilitan esta tarea, promoviendo la integración de las competencias clave. La comunicación lingüística, la competencia digital, la competencia para aprender a aprender y la conciencia y expresión cultural se fusionan en nuestro proyecto para convertir a nuestros alumnos en protagonistas, narradores y creadores de su propio proceso de aprendizaje, educativo y vital.

El proyecto propone combinar varias de las competencias clave de nuestro sistema educativo, la competencia en comunicación lingüística, la competencia digital, la competencia para aprender a aprender y la competencia en conciencia y expresión culturales. En el actual contexto educativo de la Comunidad de Madrid, estas competencias aparecen como elementos clave para el desarrollo académico de nuestro alumnado.

De la combinación de estas competencias se producirá una extraordinaria sinergia que redundará en el avance académico del alumnado, tanto en su competencia lingüística en inglés como en su capacidad para utilizar las TICD con fines educativos, de manera responsable y productiva.

## 1. FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

Todo el contenido de este proyecto se enfoca desde una perspectiva pedagógica basada en la teoría de **hands-on approach** de Howard Gardner. La perspectiva de esta teoría implica que los alumnos serán partícipes directos de su proceso de aprendizaje; es decir, aprenderán a través de la realización de múltiples actividades y tareas de las cuales serán sus protagonistas directos. Este proyecto crea el marco y las condiciones para que los alumnos actúen de manera activa tanto en el ámbito lingüístico y cultural como en el digital. Por lo tanto, nuestro objetivo como docentes es crear el marco y establecer la coordinación y supervisión necesarias para que nuestros alumnos aprendan realizando ellos mismos las actividades propuestas, que sean los protagonistas de su propia historia educativa. Y aunque obviamente creemos que el concepto de `a mile wide, an inch deep` (mucho conocimiento con poca profundidad) no responde a un aprendizaje coherente a medio plazo, aspiramos a extender ese conocimiento lo máximo posible, creando un entorno educativo que permita a nuestros alumnos vivir experiencias reales, que les enseñen a ser capaces de solucionar problemas y llevar a cabo acciones por sí mismos.

## 2. OBJETIVOS

- Mejorar sustancialmente el nivel de inglés oral de los alumnos participantes en el proyecto, su fluidez y su comprensión auditiva.
- Facilitar que nuestros alumnos utilicen sus destrezas comunicativas en inglés en entornos reales, promoviendo así la fluidez natural en el idioma.
- Facilitar la inmersión y la convivencia con familias irlandesas locales de tal forma que nuestros alumnos convivan en un entorno lingüístico y cultural real.
- Promover el conocimiento de la cultura irlandesa y del estilo de vida de las Islas Británicas.
- Fomentar el uso consciente, productivo y educativo de los medios digitales.
- Establecer la necesaria conexión entre el mundo real y los recursos digitales como soporte de aprendizaje.

- Sintetizar la competencia digital y la competencia lingüística (idioma extranjero) de tal forma que se produzca una sinergia educativa en ambas dimensiones.
- Promover el trabajo cooperativo en diferentes niveles: profesor-profesor; alumno-alumno; profesor-alumno
- Fomentar la creatividad digital de nuestros alumnos y promover el desarrollo autónomo de recursos digitales que sirvan para plasmar la narración de su proceso de aprendizaje en la vida real.
- Promover la comunicación por medios digitales en entornos bilingües.



*'Our students alter the Cliff Walk Bray-Greystones'*

### 3. ¿POR QUÉ IRLANDA?

- Por su tradición como país angloparlante, con un inglés rico y prolífico.
- Por ser el país de habla inglesa con más relaciones con España; en sentido antropológico por su origen común con los pueblos celtas de la península ibérica (*Milesians*). Por sus alianzas históricas con España (Kinsale 1601, *Spanish Armada*, Francisco de Cuéllarm Galway City). Por las indudables conexiones culturales (música celta, *Black Irish*).
- Por contar con los mejores autores literarios en lengua inglesa de los últimos 200 años (4 premios Nobel de Literatura: Seamus Heany 1995; Samuel Beckett 1969; George Bernard Shaw 1925, William Butler Yeats 1923). Y aún más importantes, Oscar Wilde, James Joyce, Edmund Synge....
- Por obvias cuestiones prácticas: utilización del euro, precios más ajustados a las necesidades actuales de nuestras familias, positiva actitud de las familias irlandesas a recibir estudiantes españoles.

### 4. RECURSOS LINGÜÍSTICOS

- Inmersión completa en inglés durante nueve días en Bray, Co. Wicklow, República de Irlanda con quince actividades diseñadas completamente en inglés y con fundamentos CLIL, es decir se utiliza el inglés para acceder a otras áreas de conocimiento: Educación Física, Historia, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Música.
- Estancia y convivencia con familias irlandesas.
- Curso comunicativo intensivo de inglés
- Utilización de recursos digitales con fines lingüísticos





‘Our 2016 Website’

## 5. RECURSOS DIGITALES Y COMUNICATIVOS

- *Listening training on Irish accents*. Selección de páginas web para la práctica y mejora del acento irlandés.
- *Customized webquests*: exploración didáctica en Internet con fines educativos que representará exactamente nuestro viaje de inmersión lingüística y cultural a Irlanda. Producto digital de creación propia.
- Blog informativo sobre nuestros viajes de inmersión lingüística y cultural a Dublín. Producto digital de creación propia.
- *Travel Journal Blog* (Diario de viaje) presentado en un blog. Producto digital de creación propia.
- *Personal blogs* (Vivencias personales durante el viaje)
- *Travel Pictionary* (Diccionario de viaje), creado en Instagram. Producto digital de creación propia.
- *Prezi*. Mural digital educativo como resumen final de nuestro proyecto. Producto digital de creación propia.
- *Daily News on Youtube*
- *Live TV Streaming from Ireland*
- Grabación y edición de vídeos como representación gráfica de nuestras actividades.
- In-depth reports & On-site Interviews
- *The Hub*: página web que centraliza todos los recursos digitales y que sirve de soporte para el desarrollo narrativo de las experiencias educativas de los alumnos.

## 6. PROGRAMA, CONTENIDOS Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES

El diseño del programa de actividades del Viaje de Inmersión Lingüística y Cultural determinará, a su vez, los contenidos y la secuencia de actividades. Ésta es una fase determinante dentro de todo el proyecto y en ella hemos puesto toda nuestra experiencia y nuestro conocimiento de Irlanda, sus lenguas, su realidad moderna, su cultura y su historia. Aunque existe una obvia dependencia de factores externos, tales como disponibilidad de lugares, posibilidades de acceso y distancias, nuestro objetivo es abarcar una amplia gama de actividades que permita a nuestros alumnos conocer Irlanda en profundidad utilizando simultáneamente la lengua inglesa.

El proyecto se asienta sobre dos pilares básicos, el real y el digital, y sobre tres elementos fundamentales en la vida real: el denso e intenso programa de actividades, la convivencia con las familias irlandesas, fuente inagotable de realidad social y uso espontáneo del idioma, y el curso de inglés comunicativo.

En cuanto al diseño del programa de actividades, se elaboró un programa basado en una selección (según disponibilidad y accesibilidad) de los siguientes elementos:

- Visita guiada por los profesores a Bray
- Cliff Walk Bray-Greystones
- Visita guiada por los profesores a Dublín.
- Dalkey Castle/ Malahide Castle)
- Trinity College & Book of Kells.
- House 29.
- Natural Science Museum.
- Collins Barracks.
- Dublin Castle, the State Apartments & The Chester Beatty Museum. Kilmainham Gaol.

- Irish Music and Dance
- National Museum of the Leprechaun.
- Howth Peninsula.
- Guinness Storehouse and Brewery.
- Wicklow Gaol, Wicklow Town & the Black Castle.
- Avoca Mills.
- Glendalough.
- Belfast: City Tour, the Titanic Experience and Ulster National Museum.
- James Joyce Tower and Museum/ Sandycove
- Croke Park Stadium

Todas las actividades diseñadas se han programado con el objetivo primordial de que nuestros alumnos practiquen y aprendan la lengua inglesa. Al mismo tiempo, se ha buscado utilizar el inglés como vehículo para acceder a otras áreas de conocimiento (CLIL) y así aumentar el impacto educativo de la actividad. A partir de ahí se abren las dos dimensiones del proyecto: digital y real, nuestro objetivo último es que el viaje se realice en ambas dimensiones.



*'Everybody ready for our Irish adventure'*

## 7. SECUENCIACIÓN

### Trimestre 1

- Parte 1- *The Hub + Customized Webquests*
- Parte 2 - *Listening Training*

### Trimestre 2

- Parte 3- *Viaje de inmersión lingüística y cultural a Bray (Co. Wicklow), República de Irlanda (nueve días)*
- Parte 4- *Travel Journal Blog + Personal Blogs*
- Parte 5- *Travel WikiPictionaryary*

- Parte 6- *The Hub: Live TV + Brayking News on our Youtube Channel*

### Trimestre 3

- Parte 7- In-Depth Reports
- *The Hub* + Procesos de evaluación

## 8. PARTICIPACIÓN EN EL PROYECTO

Dadas las características de nuestro centro y teniendo en cuenta el resto de actividades internacionales que realiza el IES Los Rosales, nuestro proyecto va dirigido a todos los alumnos de 3º ESO y 1º Bachillerato. Los alumnos interesados en participar en este proyecto se integrarán en el grupo de trabajo bajo la supervisión de los profesores responsables del Departamento de Inglés. En principio, se creará un grupo para cada nivel, adaptándose las actividades a ambos niveles.

La participación en el proyecto implicará la participación en todas las actividades del mismo en tres fases diferentes:

### 1. Actividades lingüístico-digitales previas al viaje

- Participación colaborativa en la creación de *The Hub*. Asignación de tareas digitales por equipos de trabajo y definición de objetivos a cumplir.
- Práctica del acento irlandés a través de páginas web de apoyo
- *Customized webquests*

### 2. Viaje de inmersión lingüística y cultural a Bray, County Wicklow, República de Irlanda

- *Travel Journal Blog + Personal Blogs*
- *Travel Pictionary*
- *The Hub: Live TV, Daily News on Youtube, In-depth Reports*

### 3. Actividades lingüístico-digitales posteriores al viaje

- *The Hub: procesos de evaluación*

## 9. EL CONCEPTO DE CUSTOMIZED WEBQUEST

Dentro de los recursos digitales que se van a utilizar en este proyecto, éste va a ser un elemento clave por su carácter innovador y creativo. Una *webquest* consiste en una búsqueda de información selectiva y activa en Internet, con propósitos educativos. La variante *customized* implica su adaptación específica a un objetivo concreto, en nuestro caso al Viaje de Inmersión Lingüística y Cultural. De esta forma, los alumnos realizarán una exploración y un viaje virtual antes de comenzar la experiencia en la vida real. Recorrerán los mismos lugares y tendrán que obtener y procesar información a través de los enlaces y las tareas propuestas. Con este fin, en cada edición de nuestro proyecto hemos creado dos *customized webquests* para cada uno de los programas específicos de nuestros dos grupos de alumnos.

## 10. SISTEMA DE EVALUACIÓN

Los profesores de inglés responsables de los alumnos participantes en el proyecto valorarán el trabajo y los avances realizados por cada alumno y podrán otorgar hasta 0.75 puntos en la nota final del curso en las asignaturas del Departamento de Inglés (Inglés como primera y segunda lengua extranjera en ESO y Bachillerato). Se realizará un proceso de evaluación continua y general a lo largo del desarrollo de todo el proyecto, atendiendo principalmente al trabajo realizado por los alumnos en la *Customized Webquest* (0.25) y en las actividades de *The Hub* (0.5).

Si por razones ajenas a su voluntad, y con la debida justificación y solicitud por escrito, algún alumno no pudiera realizar el viaje a Bray/Dublín, pero sí deseara participar en el proyecto, el Departamento de Inglés valorará la solicitud y, en su caso, diseñará un plan específico de participación para estos alumnos. El plan consistirá en la realización de todas las tareas posibles y en la colaboración con el Departamento de Inglés en tareas asociadas al proyecto. Una vez finalizado el Proyecto, estos alumnos entrarán dentro del proceso de evaluación del mismo, pudiendo obtener la misma nota que el resto de alumnos participantes en el Proyecto. Si el trabajo con el Departamento no fuera diligente o satisfactorio, el alumno o alumna en cuestión saldrá del proyecto y no entrará dentro del proceso de evaluación del mismo.

## 11. CONCEPTOS EDUCATIVOS INTEGRADOS EN EL PROYECTO (KEY AREAS)

- *Hands-on approach*
- CLIL (*Content and Language Integrated Learning*)
- Phenomenon approach (síntesis de la educación y el mundo real)
- *Customized Webquests*
- Competencias clave (Competencia en comunicación lingüística, Competencia digital, Competencia cultural y artística, Competencia para aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas, Conciencia y expresiones culturales, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor)
- TICD: webquests, blogs, Interviews, In-depth Reports, Live TV, Youtube, Digital WikiPictionary (Instagram)
- Project-based Learning (PBL)
- Áreas relacionadas: Lengua Extranjera (Inglés), Educación Física (Irish Dance & Cliff Walk Bray-Greystones, Howth Peninsula), Ciencias Sociales (Trinity College, House 29, Wicklow Prison, Dalkey Castle, Malahide Castle, Avoca Mills, National Museum of Northern Ireland), Ciencias Naturales (Howth Peninsula, Glendalough), Música (Irish Music), Literatura (Book of Kells, Dalkey Castle), Historia (Dublin Castle, State Apartments, Wicklow Prison & Black Castle)

## 12. REVISIÓN DE LA EXPERIENCIA

Nuestra experiencia en las dos ediciones que hemos realizado hasta la fecha nos ha permitido fusionar la vida real y los recursos on line; ambos ámbitos se complementan de manera recíproca. No podemos sustituir el valor de la experiencia real simplemente con los recursos digitales pero, a su vez, el viaje virtual (*customized webquest*) sirve de antesala a la experiencia real. La mejor manera de entender la sinergia lograda es visitar las páginas web que nos han servido de núcleo de centralización de nuestros recursos digitales para entender cómo hemos logrado que las diferentes competencias se sinteticen en una experiencia real, que perdurará mucho más tiempo en la memoria de nuestros alumnos gracias al apoyo de la tecnología.



(<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>)



Este obra está bajo una licencia  
de Creative Commons  
Reconocimiento-NoComercial-  
SinObraDerivada 3.0 Unported  
(<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>) Revista  
Digital EducaMadrid  
(<http://www.educa2.madrid.org/web/revista-digital/>)  
Fecha de publicación: 14 de  
septiembre de 2018

---

**Revista Digital**

**EducaMadrid** - Créditos



(<http://www.madrid.org/>)



(<http://www.educa.madrid.org>)

(</web/revista-digital/inicio/-/visor/creditos>) - Aviso legal (</web/revista-digital/aviso-legal>) - Mapa web (</web/revista-digital/inicio/-/visor/-copia-de-mapa-web>)

**EducaMadrid** - 2020 - Consejería de Educación y Juventud

