

**Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación**

LA WEBQUEST COMO RECURSO
PARA MEJORAR LA MOTIVACIÓN
Y LA COMPETENCIA
COMUNICATIVA EN LA LENGUA
INGLESA DE LOS NIÑOS DE 5
AÑOS

Trabajo fin de grado presentado por: Susana Alba Martín

Titulación: Grado de Maestro en Educación Infantil.

Modalidad de propuesta: Propuesta de intervención.

Director: Svetlana Stefanova Radoulska

Figueras (Girona)

23 de junio de 2017

Firmado por: Susana Alba Martín

RESUMEN

En este trabajo se propone emplear la herramienta WebQuest para mejorar la motivación y competencia comunicativa en lengua inglesa de los alumnos de 5 años. La webquest es una actividad de investigación en la cual los alumnos trabajan con información de internet, que se basa en el aprendizaje por descubrimiento y que se puede usar en cualquier etapa y materia educativa. Su uso en infantil tiene múltiples ventajas, entre ellas, incrementa la motivación, interés y atención de los alumnos por la materia, mejorándose así la comprensión y adquisición de contenidos. A pesar de sus beneficios, es un recurso muy poco utilizado en infantil y aún menos para la enseñanza del inglés. En este TFG, se presenta una propuesta de webquest para acercar a los alumnos de P5 al aprendizaje de la lengua inglesa de una forma divertida, interesante y motivadora. El objetivo de dicha webquest es que los alumnos aprendan vocabulario relacionado con el entorno físico y natural para crear un diccionario.

PALABRAS CLAVE: TIC, webquest, inglés, educación infantil, motivación.

ABSTRACT

In this end-of-course paper it is proposed to use the WebQuest tool to improve the motivation and communicative competence in the English language of 5 year old students. The webquest is a research activity in which students work with information from the internet, which is based on learning by discovery and can be used at any stage and subject of education. Its use in preschool has multiple advantages, among them, it increases the motivation, interest and attention of the students by the subject, improving the understanding and acquisition of contents. Despite its benefits, it is a very little used resource in preschool and even less for teaching English. In this TFG, a webquest proposal is presented to bring P5 students closer to learn English in a fun, interesting and motivating way. The goal of this webquest is for students to learn vocabulary related to the physical and natural environment to create a dictionary.

KEY WORDS: ICT, webquest, English, child education, motivation.

ÍNDICE

| | |
|---|----|
| 1. INTRODUCCIÓN | 1 |
| 2. OBJETIVOS..... | 2 |
| 3. MARCO TEÓRICO | 3 |
| 3.1 MARCO LEGISLATIVO | 3 |
| 3.1.1 Legislación educativa estatal..... | 3 |
| 3.1.2 Legislación educativa autonómica de Cataluña | 6 |
| 3.2 EL APRENDIZAJE DE LA LENGUA EXTRANJERA EN INFANTIL..... | 6 |
| 3.2.1 Periodo óptimo para la enseñanza de una lengua extranjera | 6 |
| 3.2.2 Cómo aprenden una segunda lengua los alumnos de infantil..... | 8 |
| 3.2.2.1 Adquisición de la lengua materna..... | 8 |
| 3.2.2.2 Adquisición de la L2 antes de haber desarrollado la L1: contexto de enseñanza de segunda lengua..... | 8 |
| 3.2.2.3 Adquisición de la L2 después de haber desarrollado la L1: contexto de enseñanza de lengua extranjera..... | 9 |
| 3.3 LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN INFANTIL | 10 |
| 3.3.1 Aplicación de las TIC en el aula de infantil: ventajas e inconvenientes..... | 10 |
| 3.3.2 La WebQuest: qué es, características, estructura y tipos..... | 11 |
| 3.3.3 Justificación del uso de las WebQuests en Educación Infantil | 12 |
| 3.3.4 Justificación del uso de las WebQuests en la enseñanza de la lengua inglesa | 13 |
| 3.3.5 ¿Cómo debe ser una WebQuest para infantil? | 14 |
| 3.4 CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS | 15 |
| 3.5 APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO | 16 |
| 4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN | 16 |
| 4.1 PRESENTACIÓN | 16 |
| 4.1.1 Características de la WebQuest <i>Discover the environment with Julia</i> | 17 |
| 4.1.2 Descripción de los apartados de la WebQuest <i>Discover the environment with Julia</i> | 18 |
| 4.2 CONTEXTUALIZACIÓN | 19 |
| 4.3 OBJETIVOS | 20 |
| 4.4 CONTENIDOS | 20 |
| 4.5 COMPETENCIAS..... | 21 |
| 4.6 METODOLOGÍA..... | 22 |
| 4.7 ACTIVIDADES | 23 |
| 4.8 CRONOGRAMA | 35 |
| 5. CONCLUSIONES | 37 |
| 6. CONSIDERACIONES FINALES..... | 40 |

| | |
|--|----|
| 6.1 CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS Y LIMITACIONES | 40 |
| 6.2 PROSPECTIVA | 40 |
| 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 41 |
| 8. ANEXOS..... | 45 |
| Anexo 1. Fichas del slideshare <i>Which animals have escaped from the zoo?</i> | 45 |
| Anexo 2. Flashcards de frutas | 48 |
| Anexo 3. Personajes Mia, Adam, Eddy y Celia..... | 49 |
| Anexo 4. Hoja de evaluación inicial | 50 |
| Anexo 5. Escala para evaluar los conocimientos adquiridos | 51 |
| Anexo 6. Escala para evaluar las habilidades, destrezas y actitudes | 52 |
| Anexo 7. Escala para evaluar la adecuación de la webquest..... | 53 |

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Tablas

| | |
|--|----|
| Tabla 1. <i>Objetivos, contenidos y criterios de evaluación del área de conocimiento del entorno</i> | 4 |
| Tabla 2. <i>Objetivos, contenidos y criterios de evaluación del área de lenguaje</i> | 4 |
| Tabla 3. <i>Ventajas de iniciar el aprendizaje de una L2 en la etapa de infantil</i> | 7 |
| Tabla 4. <i>Motivos para utilizar una webquest en la enseñanza de una lengua extranjera</i> . 13 | |
| Tabla 5. <i>Principios para diseñar una webquest para la enseñanza de una L2</i> | 15 |

Figuras

| | |
|---|----|
| <i>Figura 1. Áreas del 2º ciclo de Educación Infantil</i> | 3 |
| <i>Figura 2. Actividad 1 de la webquest</i> | 23 |
| <i>Figura 3. Actividad 2 de la webquest</i> | 24 |
| <i>Figura 4. Actividad 3 de la webquest</i> | 25 |
| <i>Figura 5. Actividad 4 de la webquest</i> | 26 |
| <i>Figura 6. Actividad 5 de la webquest</i> | 27 |
| <i>Figura 7. Actividad 6 de la webquest</i> | 28 |
| <i>Figura 8. Actividad 7 de la webquest</i> | 29 |
| <i>Figura 9. Actividad 8 de la webquest</i> | 30 |
| <i>Figura 10. Actividad 9 de la webquest</i> | 31 |
| <i>Figura 11. Actividad 10 de la webquest</i> | 32 |
| <i>Figura 12. Actividad 11 de la webquest</i> | 33 |
| <i>Figura 13. Actividad 12 de la webquest</i> | 34 |
| <i>Figura 14. Actividad 13 de la webquest</i> | 34 |

1. INTRODUCCIÓN

Actualmente, según la IV edición del estudio *Cambridge Monitor* (Cambridge University, 2017), la población española tiene poco más de un aprobado en el conocimiento de la lengua inglesa (2,67 puntos sobre 5), habiendo un 44% de españoles con un nivel de inglés deficiente. Además, según la VI edición del Índice del Nivel de Inglés del *Education First* (2016), los españoles tienen un nivel de dominio en la lengua inglesa medio, lo que significa que no son capaces de usar un lenguaje variado y adecuado en situaciones sociales, de hablar con un inglés nativo, de entender los programas de televisión, ni de leer el periódico. Estos datos son bastante alarmantes si se tiene en cuenta que, en la actual sociedad de la globalización, tener un buen nivel de inglés se ha convertido en un requisito indispensable. La lengua inglesa, actualmente, es el principal instrumento de comunicación internacional y está presente en muchas guías de instrucciones, congresos, publicaciones científicas, documentales, etc., así como en internet, donde un 72% de todos los contenidos están en inglés (UNESCO, 2005). Así que, dominar este idioma es esencial para poder comunicarse con personas de cualquier parte del mundo y para tener acceso a más información. Pero no solo es necesario por eso, sino que además, saber inglés, es un requisito casi indispensable para tener éxito profesionalmente de acuerdo con el 80 % de los españoles, quienes consideran que conocer dicho idioma ayuda mucho a encontrar empleo (Cambridge University, 2017), y de acuerdo con el V Informe de Empleabilidad e Idiomas de Adecco (2014), en el cual se concluye que el 88,9% de las ofertas de empleo demandan conocimientos de inglés. Por lo tanto, si lo que se desea es mejorar el nivel de inglés de los españoles y formar personas con altas competencias en lengua inglesa, capaces de comunicarse con soltura en distintos contextos y situaciones, una de las cosas que se puede hacer es enseñar dicho idioma desde la etapa de infantil, ya que según Fleta (2006) es más fácil y rápido alcanzar el bilingüismo cuanto antes se inicie el aprendizaje de la segunda lengua.

Por otro lado, si se considera que la función final de la escuela es preparar a los alumnos para que puedan desenvolverse adecuadamente en la sociedad en la que viven, una sociedad dominada por las nuevas tecnologías y por internet, dónde según Romero (2006) lo primordial es saber utilizar la información que proporciona Internet para resolver las propias necesidades, entonces, es incuestionable la necesidad de educar a los niños desde la etapa de infantil "en" las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para que desarrollen la competencia digital y puedan desenvolverse satisfactoriamente en la actual sociedad. Asimismo, es incuestionable la necesidad de educar a los alumnos de infantil "con" las TIC si se tiene en cuenta que éstas mejoran el proceso de enseñanza-aprendizaje dándole un carácter innovador y creativo, siendo su uso recomendado en la LOMCE (2013) por llevar al cambio metodológico; y si se tiene en cuenta que aumentan la motivación e interés de los alumnos por la materia en la que se incluyen (Rodríguez, 2009) y que, como consecuencia, se mejora la comprensión y adquisición de contenidos (Martínez, 2010).

Por lo tanto, partiendo de la idea de que se debe mejorar la competencia en la lengua inglesa de la población española, que esto se puede conseguir mediante la enseñanza temprana de dicha lengua y que la aplicación de las TIC en el aula aportan numerosos beneficios al proceso educativo, entre ellos que favorece la motivación y la adquisición de contenidos, en el presente TFG se propone emplear las TIC, concretamente la herramienta WebQuest (WQ), para incrementar la motivación e interés del alumnado de 5 años hacia la lengua inglesa. Esta mejora en la motivación les llevará a enfrentarse al aprendizaje de la lengua inglesa con una actitud más positiva y, por lo tanto, a un mejor aprendizaje de la misma, teniendo como resultado una mejora en la competencia de dicha lengua. Esta teoría parte de la idea de Rubio y Martínez (2012), quienes consideran que la actitud del alumno hacia la lengua meta y la metodología que se emplea para enseñarla son factores que tienen una gran influencia en el aprendizaje de una segunda lengua (L2).

Finalmente, hay que destacar que se ha optado por la herramienta WQ y no por otra, por tres motivos. En primer lugar, porque se trata de un recurso educativo bastante innovador para la etapa de infantil, habiendo pocos docentes de dicha etapa que lo empleen, y porque puede ser muy atractivo para los alumnos de esta etapa. En segundo lugar, porque bien adaptado y dirigido ofrece múltiples ventajas en la enseñanza de la lengua inglesa, permitiendo, entre otras cosas: acercar a los alumnos al aprendizaje del inglés de una forma divertida y motivadora, desarrollar la comprensión oral, perfeccionar la pronunciación y facilitar la adquisición de vocabulario (Pérez y Dos Santos, 2016). Y en tercer lugar, porque se trata de una herramienta idónea para desarrollar aprendizajes significativos e introducir a los alumnos en el manejo de internet, capacidad muy importante en la actual era de internet donde se hace necesario saber buscar, seleccionar y contrastar información para extraer conclusiones y resolver las propias necesidades.

2. OBJETIVOS

El **objetivo general** del presente trabajo es elaborar una propuesta de intervención que consiste en diseñar una webquest para mejorar la motivación y la competencia comunicativa en la lengua inglesa de los alumnos de 5 años.

Los **objetivos específicos** son:

- Revisar la legislación educativa estatal y la autonómica de Cataluña en referencia a la enseñanza de las TIC, de una segunda lengua y del área del entorno.
- Analizar el proceso de adquisición de una segunda lengua en la etapa de infantil.
- Estudiar la herramienta webquest (qué es, sus características, su estructura y los tipos).
- Investigar la viabilidad de utilizar una webquest con los alumnos de infantil dado su nivel cognitivo y lingüístico, así como su viabilidad para la enseñanza de la lengua inglesa.
- Inquirir sobre la metodología de aprendizaje por descubrimiento.

3. MARCO TEÓRICO

3.1 MARCO LEGISLATIVO

3.1.1 Legislación educativa estatal

Actualmente, la legislación educativa estatal establece que los alumnos del 2º ciclo de infantil deben iniciarse en el uso de una lengua extranjera, de las nuevas tecnologías y en el conocimiento del entorno. La ley más general, la Ley Orgánica 8/2013 para la mejora de la calidad educativa (LOMCE), establece, respecto a la enseñanza de una segunda lengua, que los currículos deben incorporar la enseñanza de, al menos, una lengua extranjera para favorecer la empleabilidad. Asimismo, respecto a las TIC, dictamina que éstas se deben introducir en todo el sistema educativo para cambiar la metodología y mejorar la calidad educativa, y que todos los alumnos deben tener acceso a ellas.

Por su parte, el Real Decreto 1630/2006 por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil, en cuanto a la enseñanza de una L2, especifica que "es necesario desarrollar actitudes positivas hacia la lengua propia y la de los demás, despertando la sensibilidad y curiosidad por conocer otras lenguas e introduciéndolos en una lengua extranjera" (p.480). Respecto a las nuevas tecnologías, establece que se debe iniciar a los alumnos del 2º ciclo de infantil en el uso de las TIC y del discurso audiovisual. Y en cuanto al conocimiento del entorno, establece que se debe favorecer el descubrimiento y representación del entorno físico y natural.

Finalmente, la Orden ECI/3960/2007 por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Infantil, dictamina que la educación infantil tendrá como objetivos explorar y observar el entorno, y desarrollar la habilidad para comunicarse en diversos lenguajes. Además, en su artículo 5.6, habla de iniciar a los alumnos de 2º ciclo de infantil en el uso oral de una L2 en las situaciones cotidianas del aula y, en el artículo 5.5, de iniciarlos en el uso de las TIC.

Según esta Orden, el 2º ciclo de infantil, que va de los 3 a los 6 años, se organiza en 3 áreas de conocimiento, teniendo cada área sus objetivos, contenidos y criterios de evaluación. Ver Figura 1.

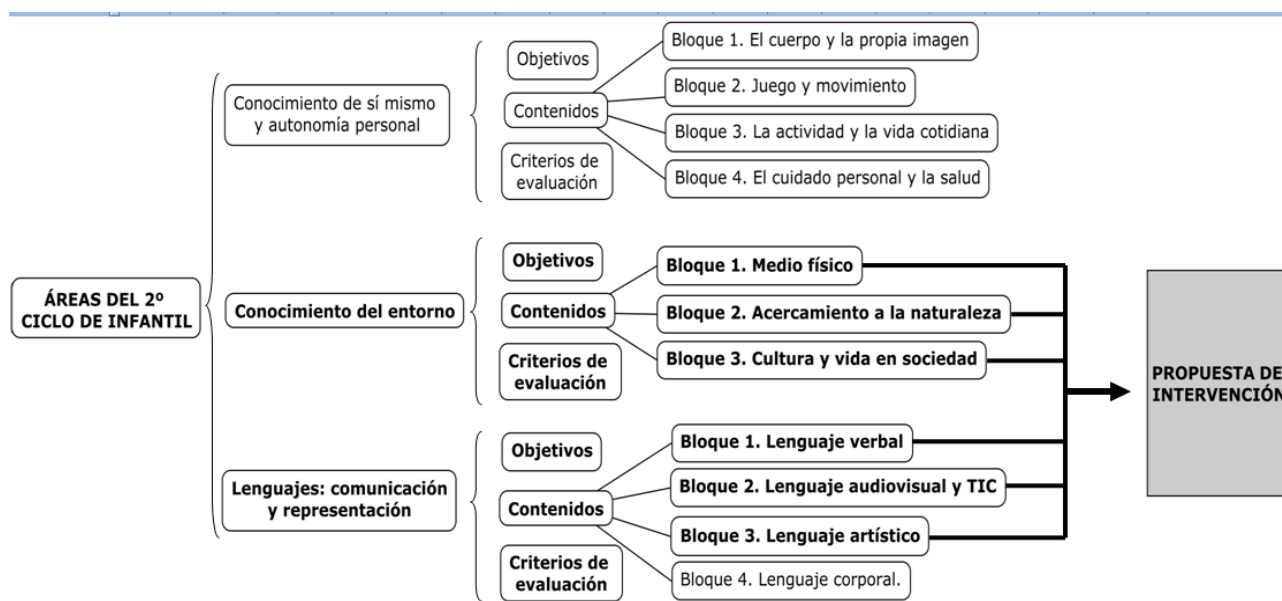


Figura 1. Áreas del 2º ciclo de Educación Infantil. (Elaboración propia a partir de Orden ECI/3960/2007)

Como se muestra en la Figura 1, la propuesta de intervención que se presentará en el [apartado 4](#) del presente trabajo, se centra en el área de conocimiento del entorno y del lenguaje. De manera que a continuación se presentan dos tablas con los objetivos, contenidos y criterios de evaluación que establece la Orden ECI/3960/2007 para cada una de las dos áreas.

Tabla 1. *Objetivos, contenidos y criterios de evaluación del área de conocimiento del entorno*

| ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL ENTORNO |
|--|
| 1.OBJETIVOS |
| <ul style="list-style-type: none"> • Explorar y observar el medio natural y físico despertando su interés por conocerlo. • Identificar y manipular elementos del entorno físico y natural y conversar sobre ellos. • Iniciarse en las destrezas matemáticas. • Entablar relaciones sociales asumiendo gradualmente las normas de comportamiento básicas. |
| 2.CONTENIDOS |
| Bloque 1. Medio físico: elementos, relaciones y medida |
| <ul style="list-style-type: none"> • Observación e identificación de los objetos del entorno y exploración de sus usos y funciones • Desarrollo de una actitud de interés, cuidado y respeto por los objetos del entorno. • Conocimiento de los números y utilización oral de la serie numérica para contar. |
| Bloque 2. Acercamiento a la naturaleza |
| <ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento, clasificación, discriminación y observación de seres vivos. • Observación de algunos comportamientos y características de los seres vivos. • Desarrollo de una actitud de respeto, interés y curiosidad hacia los seres vivos. |
| Bloque 3. Cultura y vida en sociedad |
| <ul style="list-style-type: none"> • Establecimiento de relaciones sociales equilibradas, basadas en el respeto y el afecto. • Conocimiento y uso de las normas que regulan los intercambios comunicativos. • Disposición para compartir y solucionar los conflictos a través del diálogo. |
| 3.CRITERIOS DE EVALUACIÓN |
| <p>1-Se valorará si reconoce y nombra algunos elementos del entorno físico y natural.</p> <p>2-Se valorará la motivación, iniciativa e interés por conocer el medio físico y natural.</p> <p>3-Se apreciará si muestra una actitud de respeto y cuidado hacia los objetos.</p> <p>4-Se valorará si conoce los números y si emplea la serie numérica para cuantificar.</p> <p>5-Se observará si establecen relaciones satisfactorias y equilibradas con los iguales, basadas en el respeto y el afecto, y si intentan ayudar a los compañeros.</p> <p>6-Se observará si respeta las normas que regulan los intercambios lingüísticos (mirar al interlocutor, escuchar, respetar el turno de palabra, etc.) y si resuelve los conflictos dialogando.</p> |

Elaboración propia a partir de Orden ECI/3960/2007, p. 1024-1026

Tabla 2. *Objetivos, contenidos y criterios de evaluación del área de lenguaje*

| ÁREA DE LENGUAJE: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN |
|--|
| 1.OBJETIVOS |

| |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Iniciarse en el uso oral de una L2 y en el uso de las TIC, desarrollando el interés y el disfrute. • Comprender mensajes en una L2, desarrollando una actitud favorable hacia la comunicación. • Contar, recitar y comprender textos literarios en una L2 mostrando actitudes de interés, disfrute y valoración hacia ellos. • Apropiarse de los diferentes lenguajes (tecnológico, musical, plástico y corporal) y usarlos para experimentar, expresarse y representar elementos del entorno, mostrando disfrute e interés. • Interactuar con producciones musicales, tecnológicas, audiovisuales, plásticas o danzas para desarrollar la creatividad y la curiosidad. |
| 2.CONTENIDOS |
| Bloque 1. Lenguaje verbal |
| <ul style="list-style-type: none"> • Valoración y utilización de la L2 como recurso para comunicarse. • Percepción de la idea general de los relatos orales en una L2. • Desarrollo de una actitud positiva hacia la L2 y de estrategias para secundar la producción y entendimiento de mensajes orales en una L2. • Comprensión, escucha, recitado, interpretación y memorización de cuentos y canciones en una L2, e interés por compartir las interpretaciones de éstos. |
| Bloque 2. Lenguaje audiovisual y TIC |
| <ul style="list-style-type: none"> • Iniciación en la utilización de herramientas tecnológicas, como el ordenador o la pizarra digital interactiva (PDI). • Uso de las TIC y de los medios audiovisuales para la aproximación a la L2. • Utilización del ratón y del teclado del ordenador para jugar, transformar imágenes o dibujar. • Visualización de producciones audiovisuales interpretando su contenido. |
| Bloque 3. Lenguaje artístico |
| <ul style="list-style-type: none"> • Comunicación y expresión a través del dibujo. • Escucha, interpretación y memorización de canciones y danzas, mostrando una actitud participativa y de disfrute. |
| 3.CRITERIOS DE EVALUACIÓN |
| <p>1-Se observará si emplea la L2 para comunicarse, si goza con ello, si comprende diversos mensajes orales en la L2, como instrucciones y ordenes sencillas, y si emplea diversas estrategias para acceder al significado de los mensajes orales en una L2.</p> <p>2-Se observará si escucha atentamente las explicaciones, canciones y cuentos en una L2, si los comprende y si disfruta con ellos.</p> <p>3-Se apreciará si repite y memoriza partes de las canciones.</p> <p>4-Se observará si hace preguntas, si éstas son pertinentes y si pregunta cuando no comprende.</p> <p>5-Se valorará la participación, curiosidad e interés en las actividades de lengua extranjera.</p> <p>6-Se evaluará el disfrute, interés y actitud hacia las producciones audiovisuales, tecnológicas, musicales y plásticas, así como el progreso las destrezas plásticas y tecnológicas.</p> <p>7-Se valorará si muestra interés y respeto por lo que dicen los compañeros y sus trabajos.</p> |

3.1.2 Legislación educativa autonómica de Cataluña

La legislación autonómica de Cataluña, al igual que la estatal, también defiende la incorporación en la etapa de infantil de una L2, de las TIC y del conocimiento del entorno. La Ley 12/2009, de 10 de julio, de Educación de Cataluña (LEC), establece, en su artículo 12.1, que los currículos deben incluir la enseñanza de una L2; en su artículo 21, que los alumnos deben ser educados en el lenguaje audiovisual; y en su artículo 56, que en el 2º ciclo de infantil se deben desarrollar las capacidades que permiten conocer e interpretar el entorno próximo.

Por su parte, el Decreto 181/2008, de 9 de septiembre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas del segundo ciclo de la educación infantil para Cataluña, dictamina que uno de los objetivos para dicho ciclo es: desarrollar la capacidad de representación, comprensión, expresión y comunicación a través los diversos lenguajes (plástico, audiovisual, musical, gráfico, verbal y corporal) e iniciarse en el uso de las TIC, así como en las habilidades matemáticas, la escritura y la lectura, siendo otro objetivo experimentar, observar e interpretar el medio físico y natural.

Además, dicho Decreto hace una referencia específica a la enseñanza de la lengua extranjera estableciendo, en su artículo 4.6, que se debe iniciar a los alumnos de 5 años en el uso oral de una L2 siempre que el contexto sociolingüístico de la escuela lo permita y especificando, más adelante, que "será necesario el desarrollo de actitudes positivas hacia la propia lengua y la de los demás, despertando la sensibilidad y curiosidad por conocer la de los otros" (Decreto 181/2008, p. 68265). También hace una referencia específica a las nuevas tecnologías estableciendo que "deberán evidenciarse en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, la comprensión y la expresión de mensajes audiovisuales" (Decreto 181/2008, p.68265).

3.2 EL APRENDIZAJE DE LA LENGUA EXTRANJERA EN INFANTIL

3.2.1 Periodo óptimo para la enseñanza de una lengua extranjera

Como ya se ha visto, con el actual proceso de globalización, es cada vez más importante tener un alto nivel de inglés para tener más oportunidades laborales y poder comunicarse a nivel internacional. Así que, hay que preguntarse cuál es la mejor edad para iniciarse en el aprendizaje de la lengua inglesa para conseguir una alta competencia en dicha lengua. En respuesta a esto, Lenneberg (1986) considera que la mejor edad es antes de la pubertad. Según este autor, existe un periodo óptimo para la adquisición del lenguaje que finaliza con la terminación de la plasticidad cerebral al llegar la pubertad. De acuerdo con esto, si se inicia el aprendizaje de una L2 antes de la pubertad, ésta se adquirirá de forma natural, con mayor rapidez y sin esfuerzo gracias a la plasticidad cerebral, lo que permitirá adquirir una mayor competencia a largo plazo. Por el contrario, si se inicia el aprendizaje de la L2 al entrar en la pubertad, dado que ya no se dispondrá de plasticidad cerebral, las estructuras lingüísticas de la L2 dejarán de poder adquirirse de forma innata y su aprendizaje pasará a depender de procesos conscientes, lo que hará que el aprendizaje

de la L2 sea más difícil y que sea también más difícil alcanzar un nivel próximo al del nativo. Aunque, en estos casos, hay que tener en cuenta que en las primeras etapas de aprendizaje avanzarán más rápido que los que se inician antes de la pubertad, ya que, gracias a su madurez cognitiva, les será más fácil memorizar vocabulario y analizar las estructuras gramaticales (Navarro, 2010).

Por consiguiente, se puede afirmar que cuanto antes se inicie el aprendizaje de la L2 mejor, ya que habrá un mejor aprovechamiento de la plasticidad cerebral. Ahora bien, hay que tener en cuenta posturas como las de Corpas (2013) y Navarro (2010), quienes piensan que un inicio demasiado temprano de una L2 puede perjudicar al desarrollo de la lengua materna y que, por lo tanto, el momento ideal para iniciarse en una L2 es cuando el niño/a ya ha adquirido y domina su lengua materna, hacia los 3 años. Aunque esto es rebatido por otros autores, quienes consideran que empezar antes de los 3 años no es negativo y que incluso puede ser muy beneficioso, como Fleta (2006), que afirma que si desde el nacimiento los niños están en contacto equilibrado y continuado con la primera lengua (L1) y la L2 se convertirán en bilingües, lo que no significa que si se inician tras los 3 años no puedan llegar al bilingüismo, pero sí que les costará más.

Por lo tanto, de acuerdo con todo lo visto, se puede concluir que el mejor momento para iniciarse en el aprendizaje de una L2 es la etapa de infantil y, dentro de ella, cuanto antes mejor, siendo el motivo principal por el cual es necesario iniciarse tempranamente en dicho aprendizaje porque se obtendrán mejores resultados en la misma, es decir, porque aumentarán enormemente las oportunidades de alcanzar un nivel similar al de un nativo. Aunque hay que tener en cuenta que éste no es el único motivo, ya que el inicio temprano de una L2 tiene muchas otras ventajas para los alumnos, entre ellas ventajas sociales, cognitivas y personales que les ayudarán a lo largo de su desarrollo y en su futuro personal y profesional. Algunas de estas ventajas se pueden ver en la Tabla 3.

Tabla 3. *Ventajas de iniciar el aprendizaje de una L2 en la etapa de infantil*

- Alcanzan una entonación y pronunciación parecida a la de un nativo.
- Mejora su capacidad comunicativa, lo que les permite acceder a más información y ampliar sus relaciones sociales.
- Aumentan sus habilidades matemáticas, la capacidad de escucha y la memoria.
- Mejora el desarrollo cognitivo, favoreciendo el pensamiento crítico, la flexibilidad y la creatividad, lo que repercute positivamente a nivel personal y académico.
- Permite conocer otra cultura, ampliando así su perspectiva intercultural.
- Desarrollan nuevas habilidades que les ayudarán a afrontar nuevos retos y a prepararse para un mundo cambiante y un futuro laboral más cualificado.

Elaboración propia a partir de Álvarez, 2010, p.252-255

3.2.2 Cómo aprenden una segunda lengua los alumnos de infantil

Para comprender cómo se adquiere una L2 es necesario atender a cómo se adquiere la lengua materna, ya que según Navarro (2010) se basan en los mismos principios de aprendizaje. Además, es importante destacar que hay una gran diferencia en el proceso de adquisición de una L2 en función de si su aprendizaje se inicia antes de haber desarrollado la L1 (en un contexto de enseñanza de segunda lengua) o después (en un contexto de enseñanza de lengua extranjera).

3.2.2.1 Adquisición de la lengua materna

De acuerdo con Fleta (2006, p.52) "las lenguas maternas se aprenden estando inmersos en ellas". Es decir, la lengua materna se adquiere de un modo natural, a través de un proceso de aprendizaje que se inicia desde el nacimiento y que se produce cuando el niño entra en contacto con un entorno en el que se habla esa lengua e interactúa con las personas de ese entorno.

Por lo tanto, se trata de un proceso de aprendizaje inconsciente, en el cual los niños aprenden su lengua materna sin una enseñanza explícita de las reglas gramaticales. Son ellos los que deben descubrir la entonación, los sonidos y las reglas morfosintácticas observando el empleo que hacen de ellas las personas que le rodean y practicando la producción de expresiones propias (Siguan, 1982). Como afirma Brewster, Ellis y Girard (1992, citado en Navarro, 2010), la lengua materna se aprende al hablar, practicar y experimentar con ella arriesgándose; al utilizar otras formas para comunicarse (expresión facial, gestos, entonación, lenguaje corporal, etc.); y al repetirse a sí mismos frases y palabras.

Finalmente, hay que tener en cuenta que la lengua materna no se aprende de golpe, sino que su adquisición es un proceso que tiene lugar desde el nacimiento hasta los 6 años, por ser la edad biológicamente adecuada para aprender cualquier lengua del mundo como primera lengua, y en el que pasan por diferentes etapas. Así, para poder llegar a utilizar las reglas gramaticales, primero deben comprender frases concretas, después asimilar las reglas y, finalmente, utilizar dichas reglas para construir nuevas oraciones (Siguan, 1982). Asimismo, también pasan por diferentes etapas en la producción oral: etapa de balbuceo, de una o dos palabras, de varias palabras, de frases simples y de frases compuestas (Fleta, 2006).

3.2.2.2 Adquisición de la L2 antes de haber desarrollado la L1: contexto de enseñanza de segunda lengua

Los niños que se inician en el aprendizaje de una L2 antes de haber desarrollado la L1, antes de los 3 años, según Fleta (2006), adquirirán y desarrollarán el sistema gramatical de la L2 de forma independiente al de la L1, de manera que ambos sistemas se desarrollarán simultáneamente y por separado. Además, las etapas de desarrollo que seguirán ambas serán las mismas que si se tratase

de dos lenguas maternas, de manera que llegarán a los 4 años con un dominio pleno de las dos lenguas.

Cuando los niños están expuestos a una L1 y a una L2 desde el nacimiento, identifican y separan muy pronto los sistemas fonéticos de dichas lenguas, de manera que desde muy pronto saben cuando están emitiendo sonidos de un sistema y de otro, pero a nivel de significados tardan un poco más. En un primer momento, adquieren y usan las palabras de forma indiferenciada, empleando una lengua u otra sin tener en cuenta el contexto y, al poco tiempo, llegan a hacer un uso diferenciado, empleando una lengua u otra en función de la situación y el contexto lingüístico. Pero hay que tener en cuenta que, aunque ya se haya alcanzado esta separación, en muchas ocasiones, por ejemplo cuando no saben cómo se dice una palabra, se pueden producir interferencias, que pueden ser fonológicas, semánticas y morfosintácticas (Siguan, 1982).

Finalmente, es importante destacar que, a pesar de que los dos sistemas se desarrollen y mantengan separados e independientes, según Siguan (1982) tienen dos aspectos en común:

- El contenido semántico de las palabras.
- El descubrimiento de la diferencia en la realidad, por ejemplo, entre la pluralidad y la unidad, y el descubrimiento de que esa diferencia se expresa con distintivos verbales.

3.2.2.3 Adquisición de la L2 después de haber desarrollado la L1: contexto de enseñanza de lengua extranjera

Los niños que se enfrentan al aprendizaje de una L2 cuando ya han desarrollado la lengua materna, al estar todavía en el periodo óptimo para el aprendizaje de las lenguas, adquirirán la L2 igual que la L1, entrando en contacto directo con ella y sin una enseñanza explícita de las reglas gramaticales. Pero hay que tener en cuenta que, en este caso, el proceso de aprendizaje de la L2 ya no se dará de forma simultánea y paralela al de la L1 como en el caso anterior, sino que tendrá lugar de una forma consecutiva y se apoyará en la lengua materna (Fleta, 2006).

De acuerdo con Siguan (1982), cuando los niños se inician en una segunda lengua tras haber adquirido la lengua materna, se apoyan en el conocimiento de ésta y la utilizan como medio de soporte y comunicación del pensamiento. Así, en las primeras etapas, para entender los mensajes en la L2 lo que hacen es traducirlos a la L1 e interpretar su significado desde las estructuras lingüísticas de ésta. Asimismo, para producir un mensaje, primero lo piensan en su lengua materna para, luego, expresarlo en la L2 utilizando elementos lingüísticos de ésta cuyo significado conoce en la L1. Esta necesidad de pensar en el uso de la L1 para poder entender y utilizar la L2 se va reduciendo con el tiempo hasta que llega un momento en el que se empieza a interiorizar la L2, a pensar en ese idioma. Si a partir de este momento los alumnos continúan manteniendo a lo largo del tiempo un contacto continuado y profundo con dicha lengua, llegarán a alcanzar un dominio completo de la misma y se convertirán en bilingües. Aunque, según Fleta (2006), a estos niños les

será un poco más difícil llegar al bilingüismo en comparación con los que están en inmersión lingüística desde el nacimiento.

Finalmente hay que tener en cuenta que el aprendizaje de la L2 tras los 3 años se lleva a cabo a través de la instrucción, entendida ésta como "una planificación del aprendizaje y la enseñanza, con una metodología concreta y con ejercicios y actividades específicos para conseguir determinados objetivos" (Navarro, 2010, p. 121); y que la motivación del alumno es muy importante para aprender la lengua meta, al igual que el método que se emplea para su enseñanza (Siguan, 1982).

A partir de todo lo visto en los 3 apartados anteriores, se puede concluir que los mecanismos de aprendizaje que se ponen en juego en la adquisición de la L1 y de la L2 son básicamente los mismos. De manera que L2, tanto si se inicia antes como después de haber desarrollado la L1, se adquiere igual que ésta, entrando en contacto directo con la lengua y sin una enseñanza explícita de las reglas, pudiendo llegar en ambos casos al bilingüismo. La diferencia radica en que, en el caso de iniciarse antes de los 3 años, el bilingüismo se alcanzará bastante rápido (hacia los 4 años) y de manera espontánea, sin una enseñanza sistemática, y en el otro caso tardarán más años en alcanzarlo y requerirán de una instrucción sistemática y continuada en el tiempo.

3.3 LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN INFANTIL

3.3.1 Aplicación de las TIC en el aula de infantil: ventajas e inconvenientes

Actualmente las tecnologías invaden nuestras vidas, por lo que es necesario educar a los alumnos "en" y "con" las TIC desde la etapa de infantil. Esta integración temprana de las nuevas tecnologías, como ya se ha visto, está respaldada por la legislación actual así como por Martínez (2010), quien considera que es adecuado incorporarlas desde la etapa de infantil porque las características propias de este alumnado lo permiten y porque, además de permitir desarrollar estrategias, hábitos y destrezas necesarias para un mundo cada vez más tecnológico, proporcionan múltiples ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Respecto a las ventajas, Rodríguez (2009) considera que las TIC ayudan en el proceso de enseñanza-aprendizaje otorgándole un carácter innovador y creativo y creando un infinito número de posibilidades para que el alumno alcance los objetivos de una forma más sencilla y divertida, y afirma que su aplicación en el aula, al igual que tiene beneficios, también tiene inconvenientes. Algunos de los beneficios son:

- Aumentan la motivación e interés del alumno por la materia.
- Aumentan la interactividad y la cooperación, tanto en el alumno como en el docente.
- Facilitan el aprendizaje en *feedback*.
- Desarrollan la iniciativa del alumno, su creatividad y el aprendizaje autónomo.

- La comunicación pasa a ser más abierta, dejando de ser tan formal y directa.
- El niño se vuelve más autónomo en la búsqueda de información.

En cuanto a los inconvenientes, dicha autora destaca: el tiempo que se necesita para encontrar lo que se busca en la web, la posible distracción, la parcialidad de la información, la falta de fiabilidad de la misma y el aislamiento social al que puede llevar su uso excesivo.

Además, hay que tener en cuenta que la incorporación de las TIC en el aula requiere de formación por parte del profesorado, de un proyecto metodológico y de un seguimiento y control de su empleo para que dicha introducción sea exitosa y se reduzcan algunos de los inconvenientes (Martínez, 2010).

3.3.2 La WebQuest: qué es, características, estructura y tipos

La WQ, que fue desarrollada por Bernie Dodge en 1995, es una actividad de investigación, basada en el aprendizaje por descubrimiento, en la cual los alumnos trabajan principalmente con información procedente de la web (Alcántara, 2007). Se trata de una actividad constructivista en la que se presenta a los alumnos una tarea atractiva y factible, para que la realicen siguiendo el proceso que se les presenta y manipulando de alguna forma la información que se le proporciona: jugando con ella, compartiéndola, valorándola, transformándola, sintetizándola, analizándola, etc. De manera que se trata de una estrategia didáctica que otorga más valor a la indagación y manipulación de información por parte de los alumnos, que a las exposiciones por parte del docente, y que convierte a éste en un simple guía y mediador (Adell, 2004). Por lo tanto, una WQ es un recurso que obliga a cambiar la metodología y que hace que las clases sean más flexibles y dinámicas (Goig, 2010).

Una vez vista la conceptualización de la WQ, es importante conocer cuáles son sus características. Según Hernández (2008) éstas se caracterizan por:

- Presentar una estructura bien definida y enfocada a lograr el cometido propuesto.
- Favorecer las habilidades estratégicas, la reflexión y el aprendizaje autónomo.
- Permitir trabajar de forma interdisciplinar y de forma cooperativa o individual.
- Ser motivadoras y estimulantes para el docente y el dicente.
- Permitir mejorar la utilización de internet en la clase.
- Acercar a los alumnos de manera más efectiva al tema que se quiere aprender.
- Contribuir a la alfabetización digital de los docentes y los alumnos.

Respecto a su estructura, hay que destacar que las webquests siempre se concretan en un documento web que debe tener como mínimo 5 apartados (Adell, 2004):

- **Apartado de introducción.** Debe introducir la actividad al alumnado de una manera breve y atractiva para despertar su interés y motivación.
- **Apartado de tarea.** Debe indicar a los alumnos de manera clara y concisa la tarea a realizar. Ésta puede ser resolver un problema o hacer un proyecto, por ejemplo.

- **Apartado de proceso.** Debe especificar a los alumnos los pasos que deben seguir para realizar la tarea propuesta, siendo conveniente presentarlos en forma de lista.
- **Apartado de evaluación.** Debe indicar a los alumnos cómo van a ser evaluados, con qué criterios y en qué modalidad (grupal o individual).
- **Apartado de conclusión.** Debe contener una serie de frases que sintetizen lo aprendido a lo largo de la WQ.

Además, si la WQ se quiere compartir por internet, deberá incluir una guía didáctica y una página de inicio con una imagen, el título, el nivel, el área curricular y el nombre del autor.

Finalmente, hay que tener en cuenta que existen 3 tipos de WQ (Hernández, 2008):

- **Webquest a corto plazo:** presenta una tarea no muy compleja y con poca cantidad de actividades. Dura entre una y tres sesiones.
- **Webquest a largo plazo:** presenta una tarea más compleja o que requiere más trabajo y más cantidad de actividades o más complejas. Dura más de cuatro sesiones.
- **Miniquest:** es una WQ de corto plazo formada únicamente por el escenario, la tarea y el producto.

3.3.3 Justificación del uso de las WebQuests en Educación Infantil

Las webquests se suelen emplear en Educación Primaria y Secundaria, pero si se adaptan, estructuran y dirigen adecuadamente también se pueden utilizar para la Educación Infantil. Hay muchos docentes que defienden su uso desde edades tempranas por el valor educativo que tiene.

Goig (2010, 2012) afirma que la WQ es adecuada para cualquier etapa educativa y materia porque, además de permitir trabajar contenidos del currículo y favorecer el desarrollo de capacidades necesarias para desenvolverse en la actual sociedad, como saber trabajar en equipo y saber gestionar la información procedente de la web, aumenta la habilidad de los alumnos para sacar sus propias conclusiones y resolver problemas, y favorece el desarrollo del pensamiento y la habilidad para sintetizar, analizar y seleccionar información.

Martínez (2010), que desarrolla con éxito una WQ con niños de 4-5 años, ofrece una amplia explicación de la conveniencia de emplear dicha herramienta en edades tempranas. De esa explicación se extrae que es conveniente introducir la WQ en infantil por los siguientes motivos:

- Aumenta la atención, interés y motivación de los alumnos, mejorando así la comprensión.
- Lleva a un aprendizaje significativo, gracias a la interactividad y al protagonismo que otorga al alumno.
- Permite dar una enseñanza personalizada y respetar los diferentes ritmos de aprendizaje.
- Permite iniciar a los alumnos en el aprendizaje por descubrimiento y en el uso de internet.
- Promueve la habilidad de investigación, el aprendizaje cooperativo, la comunicación, la competencia digital y la creatividad.

- Permite el desarrollo integral y trabajar con actividades comprensivas y memorísticas, las cuales favorecen el desarrollo social, cognitivo y la atención.

Además, hay que tener en cuenta que la WQ fomenta la lectura al querer los alumnos saber qué pone en los juegos que contiene y que, dado que implica el uso del ordenador (o una PDI), permite a los alumnos de entre 3 y 5 años descubrir las relaciones de causa-efecto y desarrollar la coordinación óculo-manual y la resolución de problemas espaciales (López, 2007).

En resumen, se puede decir que la WQ se puede introducir en el 2º ciclo de infantil porque las características de éstos alumnos les permiten trabajar con ellas si éstas se adaptan y porque es una herramienta atractiva, didáctica, práctica y útil que despierta la curiosidad por aprender y permite mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje haciendo que sea más flexible, activo, interesante, novedoso e interactivo, viéndose mejorada la motivación de los alumnos, la adquisición de contenidos y el desarrollo de destrezas y habilidades. Aunque hay que tener en cuenta que su uso requiere de una planificación, de formación por parte del docente y de tiempo para diseñarla (Martínez, 2010).

3.3.4 Justificación del uso de las WebQuests en la enseñanza de la lengua inglesa

Hay numerosos autores que consideran que la herramienta WQ es perfectamente aplicable para la enseñanza de una lengua extranjera y que, además, es adecuada porque aporta numerosos beneficios. Gutiérrez, Herrera y Pérez (2017) consideran que utilizar en las aulas de inglés una herramienta tecnológica, como es la WQ, es adecuado porque mejora el rendimiento académico de los alumnos en la lengua inglesa y les motiva a aprender otro idioma. Alcántara (2007) defiende su uso diciendo que es adecuada porque se puede adaptar al nivel lingüístico de los participantes y porque permite desarrollar diversas habilidades. Y Pérez y Dos Santos (2016) exponen distintos motivos por los que es conveniente emplear una WQ para la enseñanza de una lengua extranjera, los cuales se pueden ver en la Tabla 4.

Tabla 4. *Motivos para utilizar una webquest en la enseñanza de una lengua extranjera*

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Es útil para desarrollar las destrezas lingüísticas de manera grupal o individual. • Permite trabajar la expresión oral y escrita, así como la comprensión auditiva y lectora. • Favorece la adquisición de vocabulario. • Mejora la pronunciación al poder acceder a materiales con dialectos diferentes. • Permite una práctica más cercana a la realidad al emplear recursos de internet. • Desarrolla estrategias lectoras de navegación, compensatorias, meta-cognitivas y cognitivas. • Permite trabajar con materiales relevantes y auténticos lingüísticamente y a nivel de contenido, lo que aumenta la motivación de los alumnos. |
|---|

Elaboración propia a partir de Pérez y Dos Santos, 2016, p.140-141

Por lo tanto, las WQ se deben incorporar en el aula de inglés de infantil porque ofrecen una gran cantidad recursos para la enseñanza de dicha lengua, proporcionan materiales auténticos, innumerables representaciones de la realidad, permiten el trabajo colaborativo y favorece la adquisición de vocabulario así como la comprensión y expresión oral, haciendo todo ello que se vea mejorada la competencia en la lengua inglesa.

3.3.5 ¿Cómo debe ser una WebQuest para infantil?

Cuando se desea trabajar con una WQ en infantil, el aspecto más importante a tener en cuenta para que ésta sea efectiva, es que se debe diseñar teniendo en cuenta las motivaciones, intereses, necesidades, capacidades, conocimientos y características psicoevolutivas propias de éste alumnado. De manera que la estructura de una WQ para la Educación Infantil puede ser un poco distinta a la que se presenta en la Educación Primaria, rozando el límite de lo que se considera una webquest, pero según Alcántara (2007) esto es preferible.

A la hora de diseñar una webquest para la etapa de infantil, un elemento a tener muy en cuenta es que a esta edad aún no saben leer y que, por lo tanto, en la WQ debe predominar el audio. También es importante que se empleen iconos vistosos e identificables para que los alumnos sepan rápidamente dónde deben hacer los clics y que no se abuse de los gifs animados, ya que pueden distraer al alumnado (Revuelta y Pedrera, 2015). Además, las actividades deben ser realistas y adecuadas a su nivel, por lo que no se presentan problemas o preguntas a resolver, sino actividades relacionadas con la música, resolución de puzzles, búsqueda de elementos en la pantalla, emparejamiento, videos, cuentos, etc., que se pueden combinar con actividades en formatos físicos, como la realización de fichas (Aguilar, 2009). Los contenidos deben ser claros y tener una secuenciación lógica para evitar el desinterés y la incomprensión. Y las páginas web, los recursos, se deben seleccionar mirando que sean comprensibles y motivantes para los alumnos y que están suficientemente relacionadas con los contenidos del currículo que se quieren desarrollar (Martínez, 2010).

A parte de estos aspectos, si se desea diseñar una WQ de calidad, también se deberán tener en cuenta los 5 principios que establece Dodge. Estos principios son (Dodge, 2002 citado en Alcántara, 2007):

- Localice sitios fabulosos.
- Organiza bien los recursos disponibles y los alumnos.
- Motiva a tus alumnos a pensar.
- Utiliza el medio.
- Construya un andamiaje para lograr expectativas elevadas.

Finalmente, es importante destacar que existen una serie de principios a tener en cuenta a la hora de diseñar una WQ para la enseñanza de una L2, los cuales se pueden ver en la Tabla 5.

Tabla 5. Principios para diseñar una webquest para la enseñanza de una L2

- Debe promover el empleo significativo de la L2 presentando materiales auténticos.
- Hay que adaptar el proceso y la tarea al nivel lingüístico de los alumnos.
- Debe tener metas no lingüísticas y lingüísticas.
- Las tareas deben estar enfocadas al logro de dichas metas.
- Se debe proporcionar a los alumnos un andamiaje adecuado y abundante durante el proceso.
- El producto final debe llevar a una utilización comunicativa y significativa de la L2.

Elaboración propia a partir de Alcántara, 2007, p.30

3.4 CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS

Como ya se ha comentado, las webquests deben adaptarse a las características de los alumnos y dado que la propuesta de intervención que se presenta en el [apartado 4](#) del presente trabajo se va a llevar a cabo con niños de 5 a 6 años, se hace necesario conocer las características cognitivas, lingüísticas y psicomotrices específicas de dichos niños.

A nivel cognitivo, los niños de 5 años se encuentran en la etapa pre-operacional de Piaget (2-7 años). De manera que poseen: un razonamiento intuitivo, ya que no tienen capacidad lógica; un pensamiento animista (Saldarriaga, Bravo y Loor, 2016); un pensamiento simbólico o representacional, que les permite evocar la realidad mediante símbolos (gestos, palabras, dibujos y números), realizar juego simbólico, acceder al lenguaje y llevar a cabo la imitación diferida; y un pensamiento aún limitado, caracterizado por la irreversibilidad, la centralización y el egocentrismo (Rafael, 2008). Además, es importante destacar que a los 5 años ya pueden diferenciar la fantasía de la realidad, conocen los objetos de uso diario y los colores y son capaces de: seguir instrucciones, contar una historia, recordar las partes de un cuento, nombrar algunos números, contar hasta 10 o más, cantar una canción de memoria y escribir algunas letras o números (Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades, s.f.). También son capaces de hacer rompecabezas, agrupar por forma y hacer seriaciones y relaciones cuantitativas y de causalidad (Pérez, Cruz, Béquer y Morejón, 2009). A esta edad, según Rafael (2008), es cuando comienzan a ajustar su comunicación a la perspectiva de los oyentes.

En cuanto al nivel lingüístico, se puede decir que los niños de 5 años tienen bastante dominio del lenguaje. A esta edad, las principales reglas gramaticales de su lengua materna ya las han adquirido y el lenguaje está prácticamente estructurado, presentando una estructura sintáctica y fonológica muy parecida a la de un adulto (Cerdas, Polanco y Rojas, 2002).

A nivel psicomotriz, los niños de 5 años tienen un control tónico, agilidad y equilibrio similar al del adulto, un gran dominio y control en la coordinación motora y son capaces de hacer tareas que requieren una gran coordinación óculo-manual, como es el manejo del ratón (Ardanz, 2009).

3.5 APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO

El aprendizaje por descubrimiento fue desarrollado por Bruner y se trata de un aprendizaje en el que los alumnos deben construir por sí mismos sus propios conocimientos a través del descubrimiento personal, es decir, a través de la actividad directa sobre la realidad (Zarza, 2009).

La característica principal de este tipo de aprendizaje es que el maestro no presenta el contenido a aprender en su forma final, sino que son los alumnos quienes deben descubrirlo mediante una serie de operaciones: deben interpretar y describir la situación, seleccionar, relacionar los elementos importantes, aplicar métodos, reglas y elaborar conclusiones. Por lo tanto, la función del docente es proporcionar a los alumnos una meta a alcanzar; hacer de mediador y guía para que sean ellos los que recorran el camino; y presentarles todas las herramientas necesarias para que puedan descubrir por sí mismos lo que se desea aprender. Se trata de proporcionarles oportunidades para transformar y manipular objetos, así como actividades para analizar, explorar, buscar, comparar, etc., para que, a partir de la experiencia sensible y mediante la abstracción empírica, el pensamiento intuitivo y los procesos de ensayo-error, lleguen a descubrir el conocimiento (Barrón, 1993). Además, para que se produzca el aprendizaje por descubrimiento, según Zarza (2009), se deben dar las siguientes condiciones:

- Se debe limitar el área de búsqueda y los medios y objetivos deben ser claros y atractivos.
- Hay que guiar a los alumnos teniendo en cuenta sus conocimientos previos.
- La tarea propuesta debe despertar el interés de los alumnos para que inicien el descubrimiento.
- Los alumnos deben conocer los instrumentos que se emplean para realizar el descubrimiento.

Finalmente, es importante destacar que las limitaciones que tiene este tipo de aprendizaje (proceso lento con alta probabilidad de errores) desaparecen con la guía adecuada del docente, convirtiéndose en un proceso eficaz y rápido, que: lleva a un aprendizaje transferible y significativo; promueve hábitos de investigación y rigor en los alumnos (Zarza, 2009); potencia las estrategias meta-cognitivas y el aprender a aprender; fomenta la seguridad, la autoestima y resolución de problemas; y ayuda a superar el aprendizaje mecanicista.

En la enseñanza de una lengua extranjera, este tipo de aprendizaje se basa en fomentar el uso de la lengua, es decir, en animar a los alumnos a producir el mayor número posible de enunciados (Centro Virtual Cervantes, 2017).

4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

4.1 PRESENTACIÓN

La presente propuesta de intervención se basa en emplear el recurso de la WQ en el último curso del segundo ciclo de infantil para mejorar la motivación y competencia comunicativa en la

lengua inglesa de los alumnos de dicho curso. Para ello, se ha creado una WQ de largo plazo (de 6 sesiones), titulada *Discover the environment with Julia*, que se ha diseñado teniendo en cuenta los intereses, necesidades y características particulares de los niños de 5 años y que se trata de un proyecto en el cual los alumnos deben crear un diccionario a partir de la información y conocimientos adquiridos previamente con los distintos recursos de internet que se les proporcionan en la WQ. Con ella, lo que se pretende es que los alumnos aprendan vocabulario relacionado con el entorno físico (ropa) y natural (animales y frutas), además de que desarrollen la comprensión y expresión oral en la lengua inglesa. Aunque también se trabajarán los colores y los números a modo de recordatorio, dado que éstos ya se habrán visto en el 1er trimestre (antes de llevar a cabo la WQ).

La webquest que se ha diseñado para la presente propuesta de intervención y que se titula *Discover the environment with Julia*, se ha creado con la herramienta GoogleSites y se puede acceder a ella a través del siguiente enlace:

<https://sites.google.com/site/descubrimoselentornoconpedro/home>

4.1.1 Características de la WebQuest *Discover the environment with Julia*

La WQ diseñada, titulada *Discover the environment with Julia*, se caracteriza por:

- Plantearse como una historia en la que los alumnos se convierten en los protagonistas de ésta al tener que ayudar al personaje de la misma (a Julia), captando así la atención de los alumnos y despertando su motivación.
- Tener en todos sus apartados un voki (un personaje animado con voz llamado Julia), que es el que explica oralmente a los alumnos la historia y lo que deben realizar, siendo éste necesario porque los niños de 5 años aún no dominan bien la lectura, y el cual habla en castellano porque a esta edad no son capaces de entender la lengua extranjera si no se acompaña de elementos extralingüísticos, elementos que no proporciona un voki. Con la incorporación de dichos vokis se facilita el uso autónomo de la WQ por parte de los alumnos.
- Tener una interfaz atractiva, sencilla e intuitiva. Para conseguir esto se ha incorporado una imagen de fondo de elaboración propia, relacionada con el tema de la WQ; se han elegido los diferentes colores mirando que haya una coherencia entre éstos para no cansar la vista del niño y distraerlo; y se han incorporado botones de navegación grandes, vistosos y sencillos para facilitar a los alumnos el empleo autónomo de este recurso.
- Estar formada con recursos online de diferente tipo, que se han elegido y elaborado mirando que sean comprensibles y motivantes para los alumnos, consiguiendo así una WQ rica y motivadora. Los recursos que contiene son: canciones, cuentos, juegos online, presentaciones en diapositivas de elaboración propia publicadas en el servicio SlideShare y en el servicio de Calaméo, imágenes fijas para llevar a cabo juegos en el aula y fichas tradicionales, también de elaboración propia.

- Trabajar vocabulario en inglés que los alumnos ya han trabajado y conocen en la lengua catalana, facilitando así el aprendizaje del inglés y su aprendizaje significativo, al poder relacionar el nuevo vocabulario de inglés con el que ya conocen en la lengua catalana. Esto es importante porque, como ya se ha visto, las lenguas extranjeras tras los 3 años se aprenden apoyándose en la lengua materna.

4.1.2 Descripción de los apartados de la WebQuest *Discover the environment with Julia*

La WQ *Discover the environment with Julia* consta de 6 apartados:

- **Apartado de inicio (Start).** Este apartado es la portada de la webquest y en ella se ha incluido el título de la WQ, una imagen de elaboración propia relacionada con el contenido de ésta, el nombre de la autora, el área que trabaja principalmente y el curso al que va dirigida, recomendándose en ella el uso del navegador Mozilla Firefox para una correcta visualización de la WQ. Además, se ha incluido un gif animado en el cual deberán clicar los alumnos para pasar al apartado de introducción. La función de los alumnos en este apartado será escuchar al profesor, el cual deberá presentarles la WQ en la PDI y explicarles que durante las 6 sesiones siguientes de inglés se trabajará con este recurso.
- **Apartado de introducción (Introduction).** Aquí se ha incluido un voki (Julia), mediante el cual se plantea el problema a los alumnos (Julia tiene que crear un diccionario para poder hablar con los niños ingleses) y se les pide ayuda (ayudarla a crear el diccionario porque ella sola no sabe), consiguiendo así convertir a los dicentes en los protagonistas y despertar su interés. Además, la explicación del voki se acompaña con una pequeña explicación por escrito en inglés para fomentar la lectura de aquellos alumnos que ya empiezan a leer. En este apartado también se ha incluido un índice de navegación de la WQ, adaptado para los alumnos con números, para que puedan acceder de forma rápida y sencilla a los diferentes apartados y sepan el orden que deben seguir. La función de los alumnos en este apartado será activar el voki en la PDI para escuchar lo que dice y, posteriormente, seguir sus instrucciones (clicar en el número uno o en la flecha rosa).
- **Apartado de tarea (Task)** En este apartado, mediante el voki Julia, se explica a los alumnos lo que deben realizar para ayudarla a crear el diccionario: ayudarla a resolver las actividades que encontrarán en las cuatro paradas de su viaje, para aprender palabras en inglés y poder, posteriormente, crear el diccionario. La explicación del voki también se acompaña con una breve explicación escrita en inglés indicándoles las 13 actividades que deben realizar. La función de los alumnos en este apartado será activar el voki en la PDI para escuchar lo que dice y seguir sus instrucciones (clicar en la flecha rosa para empezar el viaje).
- **Apartado de proceso (Process).** Aquí se muestran las 13 actividades que tienen que realizar los alumnos divididas por sesiones, donde cada actividad se acompaña del voki Julia, el cual les

explica lo que deben realizar en cada una. La función de los alumnos en este apartado será realizar las diferentes actividades que se proponen, siguiendo el orden establecido y siguiendo las instrucciones que proporciona Julia en cada actividad. Las 13 actividades que se proponen en este apartado se desarrollan en el [apartado 4.7](#) del presente trabajo.

- **Apartado de evaluación (*Evaluation*).** En este apartado el voki Julia se acompaña de un juego que servirá a los dicentes y a los docentes para valorar el vocabulario asimilado con la WQ. En dicho juego, que se realizará a nivel individual 4 veces (una vez por cada categoría de palabras), los alumnos deberán identificar el nombre de los diferentes animales de la granja, animales salvajes, frutas y prendas de vestir vistos a lo largo de toda la WQ. El profesor será el encargado de poner el juego a los alumnos y para ello deberá seguir los siguientes pasos: primero seleccionará el idioma inglés, después clicará en las flores, seleccionará nuevamente el idioma inglés, elegirá la opción de "Un jugador", luego el juego "¿Cómo se dice...?", luego "Una categoría", después la opción de 5 preguntas y finalmente se seleccionará la categoría de palabras a trabajar. La primera vez que se realice el juego se elegirá la categoría de animales de la granja, la segunda la de animales salvajes, la tercera vez la de frutas y la cuarta vez la categoría de ropa. En este apartado también aparece un registro de evaluación destinado al docente para que lo rellene durante la realización del juego. En él deberá anotar el número de palabras que ha identificado cada alumno en cada categoría al realizar el juego y las palabras que le ha dicho el alumno al profesor, cuando éste, antes de ponerle el juego por la siguiente categoría, le pregunta por algunas palabras de esa categoría que acaban de realizar. Además, en este apartado se ha incluido un nuevo voki, la profesora de Julia (Dorothy), a la cual le han demostrado haciendo el juego el vocabulario aprendido y la cual los premia con un certificado de inglés, el cual se ha incluido al lado de dicho voki.
- **Apartado de conclusiones (*Conclusions*).** Aquí, a modo de conclusión, mediante el voki Julia se recuerda a los alumnos algunas de las palabras aprendidas en cada una de las 4 categorías de palabras vistas en la WQ y se refuerza lo que dice el voki con una imagen en la que se muestran clasificadas por categorías las palabras que deben haber aprendido, animándoles así a mirar el dibujo de cada una y a pensar y decir su nombre en inglés. La función de los alumnos en este apartado será escuchar el voki y luego pronunciar el nombre en inglés de los dibujos de las diferentes categorías cuando el docente señale cada uno de ellos para recordar todo el vocabulario aprendido.

4.2 CONTEXTUALIZACIÓN

La WQ *Discover the environment with Julia* se ha diseñado para ser llevada a cabo en el grupo-clase de P5-A del centro Salvador Dalí de Figueres. Dicho grupo-clase está formado por un total de 20 niños/as de una gran variedad lingüística, habiendo alumnos cuya lengua materna es el árabe, alumnos cuya primera lengua es el ruso, alumnos catalanes y alumnos castellanoparlantes,

pero todos con unos conocimientos suficientes en lengua catalana (lengua oficial de Cataluña) como para poder mantener conversaciones en dicha lengua, dado que la mayoría han nacido en Cataluña o llegaron de bebés. En cuanto al nivel de lengua inglesa, en general, es el primer año que la realizan. Además, la mayoría de dichos alumnos proceden de familias con un nivel socioeconómico y cultural medio. Finalmente, es importante destacar que en este grupo-clase no hay ningún docente con necesidades educativas especiales (NEE) graves, como serían alumnos con algún trastorno del desarrollo o alumnos con algún tipo de discapacidad física, psíquica o sensorial.

4.3 OBJETIVOS

El **objetivo general** es adquirir vocabulario relacionado con el entorno físico y natural para crear un diccionario, empleando como herramienta la webquest.

Los **objetivos específicos** son:

- Aprender vocabulario relacionado con las frutas, la ropa y los animales a la vez que se recuerdan los colores, los números hasta el 10 y se trabajan diferentes estructuras gramaticales.
- Despertar la curiosidad e interés de los alumnos por aprender la lengua inglesa y por interactuar con las creaciones tecnológicas y audiovisuales, desarrollando una actitud de respeto y cuidado hacia las mismas.
- Iniciar a los alumnos en el uso del ordenador, de la PDI y de internet, mejorando el conocimiento sobre el funcionamiento de éstos y la habilidad para manejarlos y navegar por internet.
- Iniciar a los alumnos en el aprendizaje autónomo a través del descubrimiento para fomentar la competencia de aprender a aprender.
- Desarrollar una actitud cooperativa y el valor del trabajo en equipo.

4.4 CONTENIDOS

Los contenidos que se trabajan con la WQ *Discover the environment with Julia* son:

1-Contenidos conceptuales:

- Los animales de la granja y sus sonidos.
- Los animales salvajes y alguna característica de éstos (cómo son, dónde viven, etc.)
- Los colores, las futas, la ropa y complementos de vestir.
- Los números hasta el 10 y las estructuras gramaticales: *What do you see-hear? / What fruit do you have? / What is she-he wearing? / He-She is wearing / Put on your*

2-Contenidos procedimentales:

- Observación, expresión, reconocimiento, escucha e identificación de los nombres de los animales de la granja y de los animales salvajes, así como algunas características de éstos.

- Escucha de los sonidos de los animales de la granja y reconocimiento e identificación del animal que produce cada sonido.
- Nombramiento, observación, reconocimiento, identificación y escucha del nombre de diferentes frutas, prendas de vestir y colores.
- Búsqueda del nombre de diferentes prendas de vestir.
- Identificación, observación, escucha y reconocimiento de los número hasta el 10.
- Utilización del conteo y uso de recursos tecnológicos (PC y PDI).
- Observación y escucha de cuentos y canciones, y recitado de canciones.
- Empleo de la lengua inglesa como recurso para comunicarse oralmente.
- Escucha y repetición de diferentes estructuras gramaticales.
- Utilización del dibujo como recurso para representar el vocabulario aprendido.

3-Contenidos actitudinales:

- Actitud de curiosidad e interés por conocer y emplear la lengua inglesa.
- Actitud de respeto, cuidado e interés por las herramientas tecnológicas (ordenador y PDI).
- Actitud de cooperación, colaboración y el valor del trabajo en equipo.

4.5 COMPETENCIAS

En el preámbulo XIV de la LOMCE (2013) se establece que la educación debe contribuir a desarrollar las 8 competencias clave que aparecen en la Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo de la Unión Europea de 18 de diciembre de 2006, contribuyendo con la presente propuesta de intervención a desarrollar, de esas 8 competencias, las 5 siguientes:

- **La competencia comunicativa en lengua extranjera (CCLE)**, concretamente en la lengua inglesa, ya que todas las sesiones y actividades de la propuesta se realizarán en dicho idioma, contribuyendo así a desarrollar el vocabulario y la capacidad para comprender y expresar mensajes orales.
- **La competencia matemática (CM) y competencias básicas en tecnología (CT)**, ya que a lo largo de la propuesta los alumnos realizarán actividades con las que se trabajarán los números y el conteo, y porque deberán hacer uso de herramientas tecnológicas, como es el ordenador y la PDI, desarrollando así la habilidad para manipular y utilizar dichas herramientas, adquiriendo un conocimiento cada vez mayor de su funcionamiento.
- **La competencia digital (CD)**, ya que a lo largo de la WQ los alumnos trabajarán con recursos de internet, de manera que desarrollarán el conocimiento del lenguaje icónico, la habilidad para acceder a páginas web, para procesar la información de dichas páginas y para usarla de manera crítica para comunicarse, resolver preguntas, problemas, etc.
- **La competencia para aprender a aprender (CPAA)**, ya que la metodología de la WQ convierte a los alumnos en los protagonistas de su propio proceso de aprendizaje, siendo éstos los que deben acceder de forma autónoma a los conocimientos a través las distintas actividades

propuestas, contribuyendo así a desarrollar la habilidad para: iniciar y organizar el propio aprendizaje, gestionar la información y el tiempo eficazmente (ya sea de manera grupal o individual), autoevaluarse y pedir ayuda, asesoramiento o información a compañeros y/o al docente ante el reconocimiento de las propias limitaciones.

- **Las competencias sociales (CS)**, ya que a lo largo de la propuesta los alumnos deberán relacionarse y comunicarse entre ellos y con el profesor, expresar su opinión sin ofender a los demás, esperar su turno de palabra, trabajar en equipo, negociar y mostrar respeto por las opiniones y creaciones de los compañeros.

4.6 METODOLOGÍA

A la hora de llevar a cabo la presente propuesta de intervención con los alumnos se trabajará con la metodología propia de la WQ: el aprendizaje por descubrimiento. Al trabajar con esta metodología, como ya se ha visto, los alumnos serán los protagonistas activos de su propio proceso de aprendizaje y deberán crear sus propios conocimientos manipulando la información de internet que se les proporciona en la WQ, siendo el docente un simple guía y mediador del aprendizaje.

La función del profesor durante el desarrollo de la WQ será ayudar y orientar a los alumnos; animarles continuamente a que empleen la lengua inglesa pero sin obligarles, respetando siempre el periodo de silencio por el que pasan algunos niños antes de empezar a expresarse en otro idioma; e intervenir en las actividades de la WQ que requieran de su habilidad para leer (ej. presentaciones en diapositivas). Además, el docente siempre hablará en inglés, empleando solo la lengua catalana para aclarar algún término concreto; ofrecerá siempre mucho apoyo extralingüístico para facilitar la comprensión oral de los alumnos; y empleará la metodología de la repetición para hacer que los alumnos se expresen a la hora de intervenir en las diversas actividades, diciendo él primero lo que deben decir los alumnos y repitiéndolo éstos luego.

Por otra parte, dado que en la WQ *Discover the environment with Julia* se ha incorporado el trabajo con fichas en formato papel y presentaciones en diapositivas que requieren de la exposición por parte del docente, también se trabajará con una metodología más tradicional a la hora de realizar estas actividades. Además, a lo largo de dicha WQ se trabajará con diferentes agrupamientos. Las partes más expositivas, como son el apartado de inicio, de introducción, de tarea, de conclusiones, las canciones, las presentaciones en diapositivas o los cuentos, se verán en gran grupo, siendo siempre algún alumno el que maneje la PDI bajo la supervisión del profesor. También se trabajará por equipos, en pequeños grupos y por parejas para fomentar el aprendizaje cooperativo y la socialización, y a nivel individual para desarrollar la autonomía. El tipo de agrupamiento que se empleará en cada actividad se detalla en cada una de las actividades, explicadas en el [apartado 4.7](#) del presente trabajo.

Finalmente es importante destacar que al trabajar con esta WQ se estará cumpliendo con el principio de globalización que establece la Orden ECI/3960/2007, al interrelacionar el área de

lenguajes con el área de conocimiento del entorno, y con el principio de atención a la diversidad, respetando los diferentes estilos cognitivos de los alumnos y permitiendo que cada niño avance a su propio ritmo. Esto, el hecho de que puedan avanzar a su ritmo, puede llevar a que hayan alumnos que finalicen todas las actividades planificadas para cada sesión antes que se acabe dicha sesión. En estos casos, dichos alumnos podrán volver a realizar cualquier actividad de las ya realizadas en las sesiones anteriores, reforzando así lo ya visto.

4.7 ACTIVIDADES

Actividad 1. Canción *Walk around ELF's farm*



Figura 2. Actividad 1 de la webquest. (Elaboración propia)

1.Descripción: esta actividad consiste en escuchar y cantar en gran grupo la canción *Walk around ELF's farm*, que es una canción elaborada por *ELF Learning* en la que se muestra el nombre y los sonidos de 6 animales de la granja. El modo de proceder será el siguiente: primero, con los alumnos situados en asamblea delante de la PDI, se escuchará el voki, que será activado por algún alumno. Después, el profesor preguntará a los dicentes si saben cómo se llaman en inglés alguno de los 6 animales que salen en la imagen del vídeo de la canción antes de encenderlo, lo que servirá para evaluar el vocabulario previo de los alumnos sobre los animales de la granja. Finalmente, se pasará a poner la canción, que se escuchará dos veces. La primera vez se escuchará en silencio, mientras el docente también la canta acompañándola de gestos para facilitar la comprensión a los alumnos y alzando la a voz al decir el nombre de los animales para remarcarlos. Y la segunda vez, se animará a los alumnos a cantarla todos juntos repitiendo los gestos del profesor y alzando la voz al decir el nombre de los animales.

2.Objetivos: aprender los nombres de los animales de la granja (*cow, dog, duck, horse, pig y sheep*), los sonidos de dichos animales y trabajar la estructura gramatical *What do you see/hear?*.

3.Competencias: se desarrolla la CCLE, la CT, la CD y la CS.

4.Recursos: internet, una PDI y un ordenador.

5.Temporalización: su duración será de 7 min. y se realizará en la sesión 1 (ver [Cronograma](#)).

6.Evaluación: con esta actividad se evaluará el vocabulario previo de los alumnos sobre animales de la granja al preguntarles antes de poner la canción por los que conocen, registrando el docente en la hoja de evaluación inicial (ver [Anexo 4](#)) los animales que conocen y el nombre del

niño que ha dicho el animal. Además, durante la actividad, se tomarán como referente los criterios de evaluación que establece la Orden ECI/3960/2007 especificados en la Tabla 1 y 2 del presente trabajo, observando por las características de esta actividad los criterios 2, 3 y 6 de la Tabla 1 y los criterios 1, 2, 3, 5 y 6 de la Tabla 2, anotando todas las observaciones realizadas en la hoja de seguimiento, la cual servirá para la evaluación final.

Actividad 2. *Online games about farm animals*

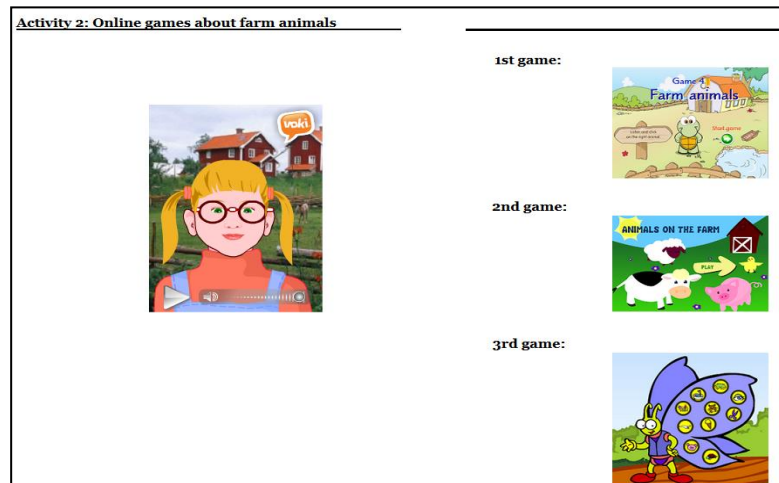


Figura 3. Actividad 2 de la webquest. (Elaboración propia)

1.Descripción: se trata de una actividad en la que los alumnos deberán realizar, a nivel individual, 3 juegos online. En el 1er juego, que durará unos 10 min, deberán escuchar el sonido de un animal de la granja (del gato, la vaca, el cerdo, el pato y el perro) y seleccionar el animal que hace ese sonido, escuchándose el nombre del animal al hacerlo correctamente. En el 2º juego, que durará unos 10 min, primero se les presenta el nombre de distintos animales de la granja (*sheep, pig, chick* y *cow*) y, tras la presentación de cada uno, se les pide dos veces que cliquen en todas las ovejas, cerdos, vacas o pollitos que hay, de manera que la primera vez que se clica sobre ellos el juego los va contando, recordando así los números hasta el 4, y la segunda vez que se clica sobre ellos se escucha el nombre y sonido de ese animal. El 3er juego, que durará 15-20 minutos, consta de 6 partes: una presentación, donde se muestra a los alumnos los sonidos y los nombres de 6 animales de la granja (*hen, chick, cow, horse, pig* y *sheep*); un puzzle de siluetas, en el que cuando clican sobre cada animal se escucha el nombre de éste y al colocarlo en su silueta se escucha el sonido del animal; un juego de memory, en el que se escucha el nombre del animal que contiene cada caja al clicar en ella; un juego de identificación, en el que se les dice el nombre de un animal de la granja y deben seleccionarlo; un juego de identificación y conteo, en el que se les dice un animal de la granja y deben contar cuántos hay de ese animal para seleccionar el número correcto, escuchándose los números al clicar sobre ellos; y un juego en el que se les dice un animal y deben ir explotando las estrellas que tienen ese animal. Estos 3 últimos juegos tienen un contador de aciertos y errores que el profesor usará para observar el vocabulario que van asimilando. Finalmente, es importante destacar que el papel del docente durante la realización de

los 3 juegos será guiar y ayudar a los alumnos cuando lo necesiten, por ejemplo, para poner el 3er juego o para volver a la WQ al finalizar cada uno de los juegos.

2.Objetivos: aprender el nombre de diferentes animales de la granja (*sheep, pig, chick, cow, cat, duck, dog, horse y hen*), sus sonidos, recordar los números hasta el 10 y practicar el conteo.

3.Competencias: se desarrolla la CCLE, la CM, la CT, la CD y la CPAA.

4.Recursos: internet y 20 ordenadores con sus auriculares.

5.Temporalización: durará entre 35 y 40 min. y se realizará en la sesión 1 (ver [Cronograma](#)).

6.Evaluación: se tomarán como referente los criterios de evaluación que establece la Orden ECI/3960/2007 especificados en la Tabla 1 y 2 del presente trabajo, observando por las características de esta actividad los criterios 1, 2, 3, 4 y 5 de la [Tabla 1](#) y los criterios 1, 4, 5 y 6 de la [Tabla 2](#), anotando todas las observaciones realizadas en la hoja de seguimiento, la cual servirá para la evaluación final.

Actividad 3. Cuento *Mia and David go to the zoo*

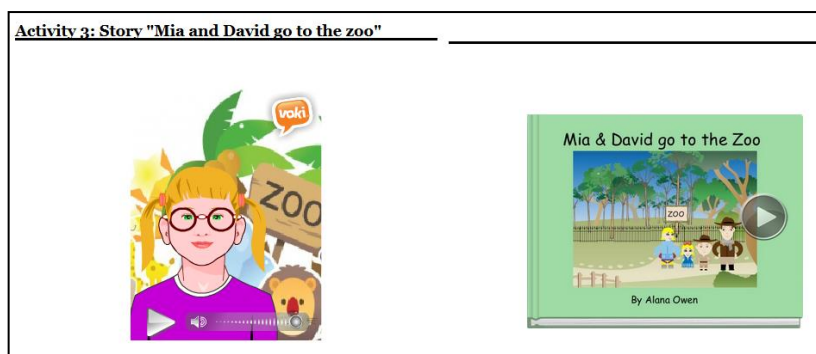


Figura 4. Actividad 3 de la webquest. (Elaboración propia)

1.Descripción: esta actividad consiste en ver y escuchar en gran grupo el cuento de *Mia and David go to the zoo*, un cuento elaborado por Alana Owen para trabajar los diferentes animales salvajes. El modo de proceder será el siguiente: con los alumnos situados en asamblea delante de la PDI se escuchará el voki, que será activado por algún alumno, y luego el profesor pasará a leer el cuento. Cuando éste llegue al final de la página 5, además de la pregunta del propio cuento, también preguntará a los dicentes si saben cómo se llama alguno de los animales que aparecen en la página 4 para conocer el vocabulario previo de los alumnos sobre los animales salvajes. Además, al final de cada una de las páginas siguientes, se les preguntará si en esa página hay más de 10 animales, teniendo los alumnos que contarlos a la vez que el docente los señala. Al finalizar el cuento, el profesor les preguntará qué animales han salido en él, anotando en la pizarra tradicional los animales que van diciendo los alumnos, y después se comprobará si los han nombrado todos o no.

2.Objetivos: trabajar el nombre de 13 animales salvajes (*monkey, fish, elephant, kangaroo, lion, tiger, butterfly, zebra, snake, lizard, turtle, bear y giraffe*) y recordar los números hasta el diez practicando el conteo.

3.Competencias: se desarrolla la CCLE, la CM, la CT, la CPAA, la CD y la CS.

4.Temporalización: su duración será de 16 min. y se realizará en la sesión 2 (ver [Cronograma](#)).

5.Recursos: internet, una PDI, un ordenador y una pizarra tradicional con tizas.

6.Evaluación: con esta actividad se valorará el vocabulario previo de los alumnos sobre animales salvajes al preguntarles si conocen alguno de los que aparecen en la página 4 del cuento, teniendo el docente que anotar el vocabulario que conocen en la hoja de evaluación inicial (ver [Anexo 4](#)). Además, durante el desarrollo de la actividad, se tomarán como referente los criterios que establece la Orden ECI/3960/2007 para la evaluación especificados en la Tabla 1 y 2 del presente trabajo, observando por las características de esta actividad los criterios 2, 3, 4 y 6 de la [Tabla 1](#) y los criterios 1, 2, 4, 5 y 7 de la [Tabla 2](#), anotando todas las observaciones realizadas en la hoja de seguimiento, la cual servirá para la evaluación final.

Actividad 4. Canción *Wild animals*

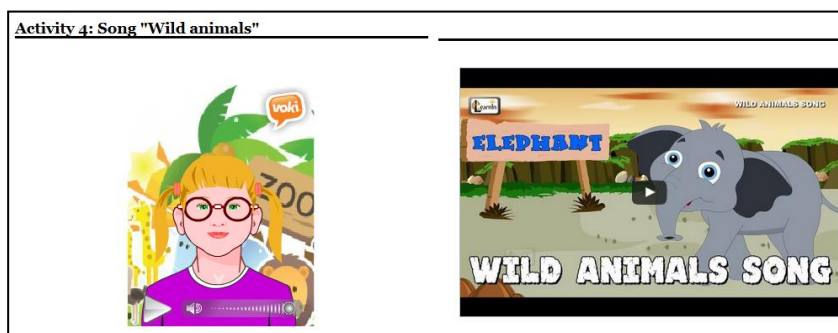


Figura 5. Actividad 4 de la webquest. (Elaboración propia)

1.Descripción: esta actividad consiste en escuchar en gran grupo la canción *Wild animals*, en la cual se presentan 17 animales salvajes diciendo su nombre y alguna característica de ellos. El modo de proceder será el siguiente: con los alumnos situados en asamblea delante de la PDI, algún alumno activará el voki y tras escuchar lo que dice, se pasará a escuchar la canción. Esta se pondrá una sola vez y se animará a los alumnos a cantar el estribillo. El profesor acompañará la letra de la canción con gestos para facilitarles la comprensión, señalando, por ejemplo, la trompa del elefante cuando la canción dice que tiene una larga trompa o el cuello de la jirafa cuando dice que tiene un largo cuello.

2.Objetivos: aprender el nombre de diferentes animales salvajes (*bear, crocodile, elephant, hippo, giraffe, ostrich, lion, tiger, zebra, polar bear, wolf, cheetah, hyena, gorilla, deer y shark*) y alguna característica de cada uno.

3.Competencias: se desarrolla la CCLE, la CT y la CD.

4.Temporalización: su duración será de 4 min. y se realizará en la sesión 2 (ver [Cronograma](#)).

5.Recursos: internet, una PDI y un ordenador.

6.Evaluación: se tomarán como referente los criterios de evaluación que establece la Orden ECI/3960/2007 especificados en la Tabla 1 y 2 del presente trabajo, observando por las características de esta actividad los criterios 2 y 3 de la [Tabla 1](#) y los criterios 2, 3, 5 y 6 de la [Tabla](#)

2, anotando las observaciones realizadas en la hoja de seguimiento, la cual servirá para la evaluación final.

Actividad 5. *Find the escaped animals*



Figura 6. Actividad 5 de la webquest. (Elaboración propia)

1.Descripción: esta actividad consiste en ver en gran grupo el slideshare *Which animals have escaped from the zoo?*, que se trata de una presentación en diapositivas de elaboración propia en la que se presentan 5 animales salvajes, mostrando el nombre de cada uno, cómo es, qué come o dónde vive, acompañados cada uno de una ficha para que los alumnos busquen a ese animal. El modo de proceder será el siguiente: con los alumnos sentados en sus sillas se escuchará el voki, que será activado por algún alumno en la PDI, y después el profesor pasará leer la presentación acompañándola con señalizaciones en la imagen para facilitarles la comprensión. Al llegar a las partes de las fichas, el docente leerá sus instrucciones y entregará a los alumnos la ficha correspondiente en formato papel para que la realicen a nivel individual. Cuando todos los alumnos hayan acabado su ficha, algún niño saldrá a la PDI a resolver la ficha copiando lo que ha realizado en su ficha. Si resulta que la ha hecho mal, el profesor se lo indicará y el resto de alumnos tendrán que corregir el error. Cuando la ficha de la PDI esté bien hecha el resto de alumnos la podrán usar para autocorregir su ficha. El docente solo pasará a leer la presentación del siguiente animal cuando todos los alumnos ya hayan acabado y corregido la ficha del animal previo. Por lo tanto, se irán intercalando tiempos de trabajo expositivo con la PDI para presentar a los animales, con tiempos de trabajo individual para hacer la ficha del animal que se acaba de presentar.

2.Objetivos: aprender el nombre de distintos animales salvajes (*camel, panda, rhino, turkey y seal*) y recordar los colores (*brown, black, white, red y grey*).

3.Competencias: se desarrolla la CCLE, la CT, la CD, la CPAA y la CS.

4.Temporalización: su duración será de 20 min. y se realizará en la sesión 2 (ver [Cronograma](#)).

5.Recursos: internet, una PDI, un ordenador, las fichas del slideshare *Which animals have escaped from the zoo?* (ver [Anexo 1](#)) y rotuladores marrones, negros, grises y rojos.

6.Evaluación: se tomarán como referente los criterios de evaluación que establece la Orden ECI/3960/2007 especificados en la Tabla 1 y 2 del presente trabajo, observando por las

características de esta actividad los criterios 1, 2, 3, 5 y 6 de la [Tabla 1](#) y los criterios 1, 2, 4, 5, 6 y 7 de la [Tabla 2](#), anotando las observaciones realizadas en la hoja de seguimiento, la cual servirá para la evaluación final.

Actividad 6. *Boat war*

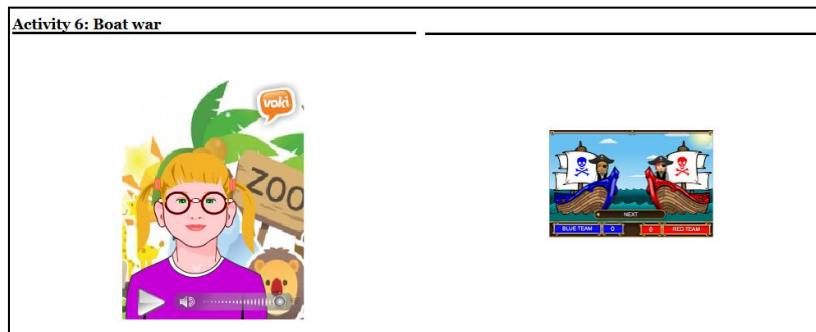


Figura 7. Actividad 6 de la webquest. (Elaboración propia)

1.Descripción: esta actividad se trata de una guerra de barcos basada en 20 preguntas tipo test. Es decir, es un juego para jugar en 2 equipos en el que se muestra a los alumnos la imagen de un animal salvaje (de los vistos en las actividades anteriores) y se les pregunta qué animal es dándoles 4 opciones de respuesta, de manera que, cuando se responde correctamente, se dispara al barco del otro equipo y se suman puntos y, cuando se responde mal, se pierde el disparo, no se consiguen puntos y el juego muestra la respuesta correcta. El modo de proceder será el siguiente: tras escuchar el voki en gran grupo en la PDI, que será activado por algún alumno, se harán 2 equipos, el rojo y el azul, colocándose el equipo rojo delante y a la derecha de la PDI y el azul delante y a la izquierda de la PDI. Posteriormente se asignará un portavoz por equipo, que el profesor podrá ir cambiando a lo largo del juego para asegurar la participación oral de todos los miembros del equipo, y se pasará a jugar. El docente leerá las preguntas del juego y las posibles respuestas y los equipos irán contestando a las preguntas por turnos, de manera que cada equipo responderá un total de 10 preguntas. A la hora de responder a las preguntas, todos los miembros del equipo deberán decirle al portavoz de éste el nombre en inglés del animal que creen que es, lo que se hará, si es necesario, con la orientación del docente, y el portavoz deberá marcar en el juego la respuesta mayoritaria de su equipo, que lo hará con la ayuda del profesor dado que no saben leer.

2.Objetivos: aplicar el vocabulario aprendido sobre animales salvajes y fomentar el trabajo en equipo.

3.Competencias: se desarrolla la CCLE, la CT, la CD, la CPAA y la CS.

4.Temporalización: su duración será de 20 min. y se realizará en la sesión 2 (ver [Cronograma](#)).

5.Recursos: internet, una PDI y un ordenador.

6.Evaluación: se tomarán como referente los criterios de evaluación que establece la Orden ECI/3960/2007 especificados en la Tabla 1 y 2 del presente trabajo, observando por las

características de esta actividad los criterios 1, 2, 3, 5 y 6 de la [Tabla 1](#) y los criterios 1, 2, 4, 5, 6 y 7 de la [Tabla 2](#), anotando todas las observaciones realizadas en la hoja de seguimiento, la cual servirá para la evaluación final.

Actividad 7. Cuento *The very hungry caterpillar*

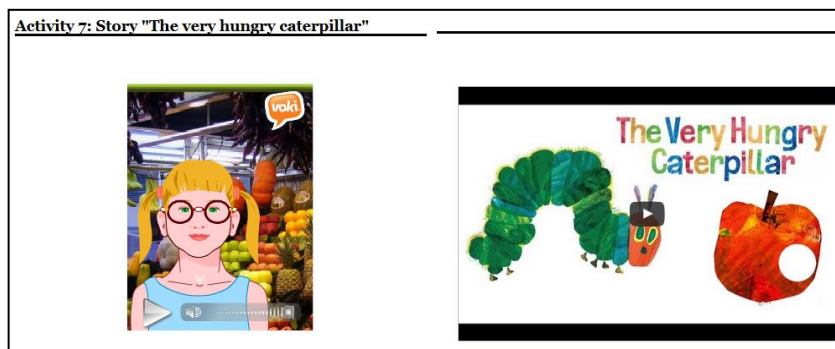


Figura 8. Actividad 7 de la webquest. (Elaboración propia)

1.Descripción: esta actividad consiste en escuchar en gran grupo el cuento de *The very hungry caterpillar* de Eric Carle, que se trata de un cuento sobre una oruga que tenía mucha hambre y que tras estar una semana comiendo se convierte en mariposa. El modo de proceder será el siguiente: con los alumnos situados en asamblea delante de la PDI, algún alumno activará el voki y tras escuchar lo que dice, el profesor preguntará a los alumnos si saben cómo se llama en inglés la fruta que aparece en la portada del cuento (la manzana) o si saben el nombre de cualquier otra fruta para conocer el vocabulario previo de los alumnos. Después se pasará a escuchar el cuento, teniendo el docente que acompañar la historia con gestos para facilitar la comprensión, haciendo el gesto de hambre, de dolor de barriga, señalando las frutas cuando se nombren, los carteles del aula de los días de la semana, etc. Tras escuchar el cuento, se preguntará a los alumnos qué fruta y cuántas se comió la oruga cada día de la semana (ej. *What fruit and how much fruit did the caterpillar eat on Monday?*) y, tras sus respuestas, se comprobará si éstas son correctas poniendo el cuento por la parte en que se dice la respuesta.

2.Objetivos: aprender el nombre de 5 frutas (*apple, pear, plum, strawberry y orange*) y recordar los números hasta el 5.

3.Competencias: se desarrolla la CCLE, la CM, la CT, la CD, la CPAA y la CS.

4.Temporalización: su duración será de 15 min. y se realizará en la sesión 3 (ver [Cronograma](#)).

5.Recursos: internet, una PDI y un ordenador.

6.Evaluación: con esta actividad se evaluará el vocabulario previo de los alumnos sobre la fruta al preguntarles, tras escuchar el voki, si saben el nombre de alguna fruta en inglés, teniendo que anotar el profesor en la hoja de evaluación inicial (ver [Anexo 4](#)) las frutas que conocen los alumnos. Además, durante la actividad, se tomarán como referente los criterios que establece la Orden ECI/3960/2007 para la evaluación especificados en la Tabla 1 y 2, observando por las características de esta actividad los criterios 2, 3, 4 y 6 de la [Tabla 1](#) y los criterios 1, 2, 4, 5, 6 y 7

de la [Tabla 2](#), teniendo que anotar todas las observaciones realizadas en la hoja de seguimiento, la cual servirá para la evaluación final.

Actividad 8. What types of fruit you can find in Cindy's shop?



Figura 9. Actividad 8 de la webquest. (Elaboración propia)

1.Descripción: esta actividad consiste en ver en gran grupo el calaméo *Cindy's greengrocers*, que se trata de una presentación en diapositivas de elaboración propia, en la que se muestran diferentes frutas, se pregunta por las frutas que han visto y, al final, se propone un juego de encontrar al compañero con la misma fruta. El modo de proceder será el siguiente: con los alumnos situados en asamblea delante de la PDI, algún alumno activará el voki y tras escuchar lo que dice, el profesor pasará a leer la presentación y animará a los alumnos a repetir con él, en cada diapositiva, el nombre y color de cada una de las frutas de esa diapositiva. Al llegar a la diapositiva 9, a la pregunta *What fruits have you seen?*, el docente deberá asegurar la participación de todos los dicentes, pudiendo preguntar directamente a aquellos alumnos menos participativos; y al llegar a la diapositiva 10, a la parte del juego, el profesor explicará las instrucciones de éste y animará a los alumnos a que memoricen la pregunta que deberán realizar (*What fruit do you have?*) repitiéndola varias veces. El desarrollo del juego será el siguiente: el profesor, en una mesa, colocará boca abajo las 20 flashcards de frutas y cada alumno deberá coger una flashcard, mirar qué fruta le ha tocado sin que la vean sus compañeros y, finalmente, buscar al compañero que tiene la misma fruta. Para ello, deberá ir desplazándose por el aula preguntando a los compañeros: *What fruit do you have?*, teniendo el otro niño que responder el nombre de la fruta que tiene y mostrar a la vez su flashcard. Si el alumno no se acuerda de cómo se llama su fruta tendrá que preguntárselo al profesor. Los primeros que encuentren a su pareja serán los ganadores, pero el juego continuará hasta que todos los dicentes hayan encontrado a su pareja. Durante este juego, el docente se encargará de vigilar que empleen la lengua inglesa y de recordarles la pregunta y el nombre de su fruta si se les olvida. Cuando los alumnos hayan encontrado a su pareja, manteniendo esa pareja, pasarán a realizar la actividad 9.

2.Objetivos: trabajar el nombre de 12 frutas (*apple, cherry, tomatoe, melon, peache, pineapple, banana, lemon, grape, plum, pear* y *watermelon*), la estructura gramatical *What fruit do you have?* y recordar los colores (*red, green yellow, brown y purple*).

3.Competencias: se desarrolla la CCLE, la CT, la CD, la CPAA y la CS.

4.Temporalización: su duración será de 25 min. y se realizará en la sesión 3 (ver [Cronograma](#)).

5.Recursos: internet, un ordenador, una PDI y las 20 flashcards de frutas (ver [Anexo 2](#)).

6.Evaluación: se tomarán como referente los criterios que establece la Orden ECI/3960/2007 para la evaluación especificados en la Tabla 1 y 2 del presente trabajo, observando por las características de esta actividad los criterios 1, 2, 3, 5 y 6 de la [Tabla 1](#) y los criterios 1, 2, 4, 5, 6 y 7 de la [Tabla 2](#), anotando las observaciones en la hoja de seguimiento, la cual servirá para la evaluación final.

Actividad 9. *Online games about fruit*

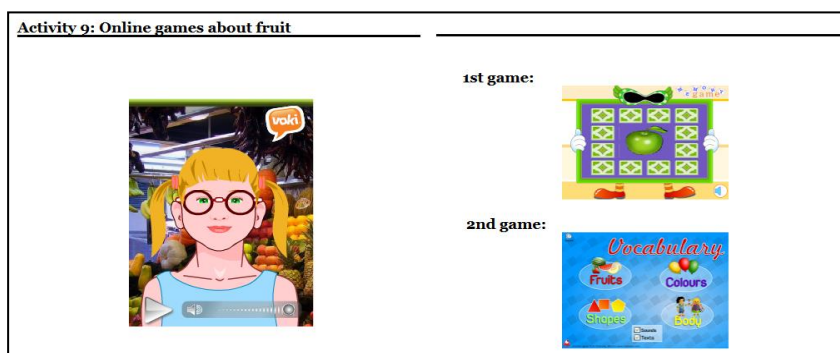


Figura 10. Actividad 9 de la webquest. (Elaboración propia)

1.Descripción: esta actividad consiste en realizar 2 juegos online por parejas (dos alumnos por ordenador), aprovechando las parejas de alumnos creadas con la actividad anterior. El primer juego, que durará unos 10 min., es un memory de frutas en el que los alumnos deberán encontrar las parejas de frutas y en el que cuando se gira una tarjeta se escucha el nombre de la fruta que tiene esa tarjeta, trabajando así el nombre de 8 frutas (*kiwi, watermelon, grape, pear, lemon, orange, strawberry y banana*). El segundo juego, que durará unos 10 min., es un juego de identificación en el cual los alumnos deben escuchar el nombre de una fruta de las ya vistas anteriormente (*watermelon, grape, pear, pineapple, lemon, melon, orange, strawberry, banana y apple*) y seleccionar su dibujo, teniendo dicho juego un total 10 preguntas (de 10 frutas a escuchar) y un marcador de aciertos y errores, el cual servirá al docente para conocer el vocabulario asimilado. Durante la realización de los dos juegos la función del docente será ayudar a los alumnos cuando lo necesiten, por ejemplo, para volver a la WQ al finalizar el primer juego o para poner el segundo juego, y vigilará que las parejas de alumnos se vayan turnando para jugar, evitando así que una de las parejas acapare el ordenador y no se lo deje usar al compañero.

2.Objetivos: trabajar el nombre de diferentes frutas y poner en práctica el vocabulario asimilado sobre las frutas.

3.Competencias: se desarrolla la CCLE, la CT, la CD, la CPAA y la CS.

4.Temporalización: su duración será de 20 min. y se realizará en la sesión 3 (ver [Cronograma](#)).

5.Recursos: internet y 10 ordenadores con auriculares.

6.Evaluación: se tomarán como referente los criterios que establece la Orden ECI/3960/2007 para la evaluación especificados en la Tabla 1 y 2, observando por las características de esta actividad los criterios 1, 3, 5 y 6 de la [Tabla 1](#) y los criterios 1, 4, 6 y 7 de la [Tabla 2](#), anotando las observaciones realizadas en la hoja de seguimiento, la cual servirá para la evaluación final.

Actividad 10. *Look at what clothes are in Emilie's shop*



Figura 11. Actividad 10 de la webquest. (Elaboración propia)

1.Descripción: esta actividad consiste en escuchar y repetir en gran grupo el nombre de las diferentes prendas de vestir y complementos que aparecen en el juego que acompaña al voki. El modo de proceder será el siguiente: con los alumnos situados en asamblea delante de la PDI, algún alumno activará el voki y tras escuchar lo que dice, pondrá el juego. A continuación, el docente preguntará a los alumnos si saben cómo se llama alguna de las prendas que aparecen en el juego para conocer el vocabulario previo de éstos. Finalmente, se pasará a escuchar y repetir el nombre de cada prenda, repitiendo más veces aquellas prendas que les cuesten más pronunciar a los alumnos y siendo algún alumno el que clique en los iconos de play para escuchar el nombre de las diferentes prendas.

2.Objetivos: aprender el nombre de diferentes prendas de vestir (*shirt, t-shirt, blouse, sweater/jumper/pullover, coat, trousers/pants, jeans, shorts, skirt, dress, suit, shoes, trainers/sneakers, high heels, boots y sandals*) y complementos (*cap, hat, earrings, necklace, scarf, gloves y watch*).

3.Competencias: se desarrolla la CCLE, la CT, la CD y la CS.

4.Temporalización: su duración será de 10 min. y se realizará en la sesión 4 (ver [Cronograma](#)).

5.Recursos: internet, una PDI y un ordenador.

6.Evaluación: con esta actividad se valorará el vocabulario previo de los alumnos sobre la ropa al preguntarles, tras poner el juego, si saben cómo se llama alguna de las prendas que aparecen, teniendo el docente que anotar en la hoja de evaluación inicial (ver [Anexo 4](#)) la ropa que conocen y el nombre del niño que la dice. Además, durante la actividad, se tomarán como referente los criterios de evaluación que establece la Orden ECI/3960/2007 especificados en la Tabla 1 y 2 del presente trabajo, observando por las características de esta actividad los criterios 2, 3 y 6 de la [Tabla 1](#) y los criterios 1, 2, 5, 6 y 7 de la [Tabla 2](#), anotando todas las observaciones realizadas en la hoja de seguimiento, la cual servirá para la evaluación final.

Actividad 11. *What clothes are they wearing?*

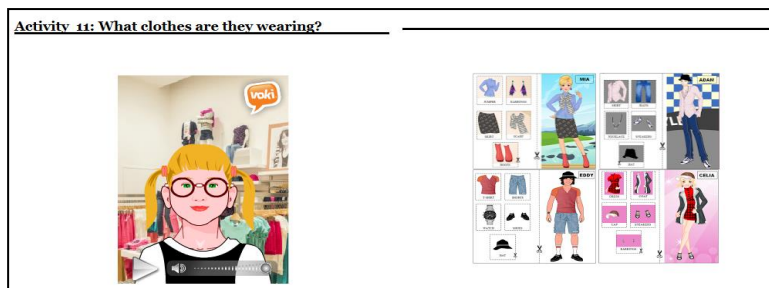


Figura 12. Actividad 11 de la webquest. (Elaboración propia)

1.Descripción: se trata de una actividad en la que se muestran 4 personajes (Mia, Adam, Eddy y Celia) con sus tarjetas de ropa, para que los alumnos, por grupos, digan qué ropa lleva puesto cada uno. El modo de proceder será el siguiente: tras escuchar el voki en gran grupo, que será activado en la PDI por algún alumno, se crearán 4 grupos de 5 alumnos, que los podrán crear los alumnos o el docente para que sean equilibrados. Después, cada grupo elegirá uno de los 4 personajes y el docente entregará a cada grupo, en formato papel, el personaje elegido con sus tarjetas recortadas. A continuación, cada grupo tendrá que mirar qué prendas de vestir lleva su personaje; decidir quién va a decir cada una de esas prendas (o decidirlo el profesor si no se ponen de acuerdo), quedándose cada miembro con la tarjeta que tiene la prenda que va a decir; y finalmente ir todos juntos a un ordenador a mirar cómo se llama cada una de las prendas que lleva su personaje, usando para ello el juego de la actividad anterior, y teniendo cada miembro que memorizar el nombre de la prenda que va a decir. Finalmente, cuando todos los alumnos ya hayan memorizado el nombre de su prenda, cada grupo saldrá delante de la clase a explicar al resto de compañeros qué ropa lleva puesta su personaje, lo que se hará con la ayuda del profesor. Éste, cuando salga cada grupo, deberá coger el personaje de ese grupo, mostrarlo al resto de grupos y decir: *He/She is (+ nombre personaje)*. Después, preguntará a cada miembro del grupo *What is he/she wearing?*, para que éste muestre su tarjeta y a la vez diga: *He/She is wearing (+ nombre de la prenda que tiene en su tarjeta)*, diciendo esta frase con la ayuda del docente.

2.Objetivos: trabajar el nombre de diferentes prendas y complementos de vestir (*jumper, earrings, skirt, scarf, boots, t-shirt, shorts, watch, hat, shoes, skirt, jeans, necklace, sneakers, dress, coat* y *cap*), fomentar el trabajo en equipo y trabajar la estructura gramatical: *What is she/he wearing? He/She is wearing*.

3.Competencias: se desarrolla la CCLE, la CT, la CD, la CPAA y la CS.

4.Temporalización: su duración será de 35 min. y se realizará en la sesión 4 (ver [Cronograma](#)).

5.Recursos: internet, una PDI, 5 ordenadores (1 para poner la WQ en la PDI y 4 para que trabajen los alumnos) y los personajes Mia, Adam, Eddy y Celia (ver [Anexo 3](#)) con sus tarjetas recortadas.

6.Evaluación: se tomarán como referente los criterios de evaluación que establece la Orden ECI/3960/2007 especificados en la Tabla 1 y 2, observando por las características de esta

actividad los criterios 1, 2, 3, 5 y 6 de la [Tabla 1](#) y los criterios 1, 4, 5, 6 y 7 de la [Tabla 2](#), anotando las observaciones realizadas en la hoja de seguimiento, la cual servirá para la evaluación final.

Actividad 12. *Online games about clothes*

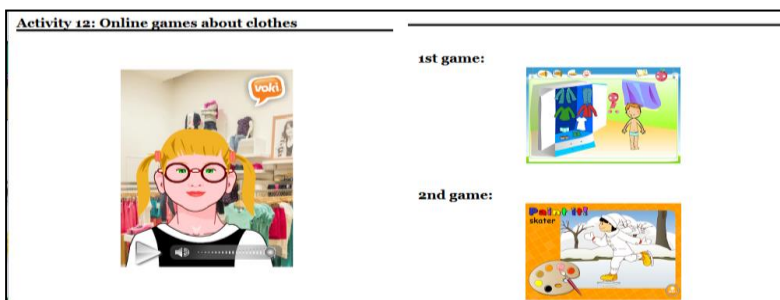


Figura 13. Actividad 12 de la webquest. (Elaboración propia)

1.Descripción: esta actividad consiste en realizar a nivel individual dos juegos online. El primer juego, que durará unos 8 min., es un juego de vestir en el cual los alumnos deberán vestir a un niño y luego a una niña con la ropa que se les dice, viéndose el nombre de 12 prendas de vestir (*underpants, socks, sport-shoes, jacket, jeans, t-shirt, shirt, pullover, skirt, blouse, shoes y coat*) y la estructura gramatical *Put on your*. El segundo juego, que durará unos 7 min., es un juego de pintar en el cual los alumnos deberán pintar la prenda que se les dice y del color que se les dice, viéndose el nombre de 6 prendas de vestir (*scarf, hat, gloves, coat, socks y trousers*) y 6 colores (*pink, red, orange, brown, yellow y black*). Durante la realización de los dos juegos la función del docente será ayudar a los alumnos cuando lo necesiten, como por ejemplo, ayudarles a volver a la WQ tras acabar el primer juego.

2.Objetivos: trabajar el nombre de diferentes prendas de vestir, la estructura gramatical *Put on your* y recordar los colores.

3.Competencias: se desarrolla la CCLE, la CT, la CD y la CPAA.

4.Temporalización: su duración será de 15 min. y se realizará en la sesión 4 (ver [Cronograma](#)).

5.Recursos: internet y 20 ordenadores con sus auriculares.

6.Evaluación: se tomarán como referente los criterios de evaluación que establece la Orden ECI/3960/2007 especificados en la Tabla 1 y 2, observando por las características de esta actividad los criterios 1, 3 y 5 de la [Tabla 1](#) y los criterios 1, 4 y 6 de la [Tabla 2](#), anotando las observaciones realizadas en la hoja de seguimiento, la cual servirá para la evaluación final.

Actividad 13. *Creation of the dictionary*

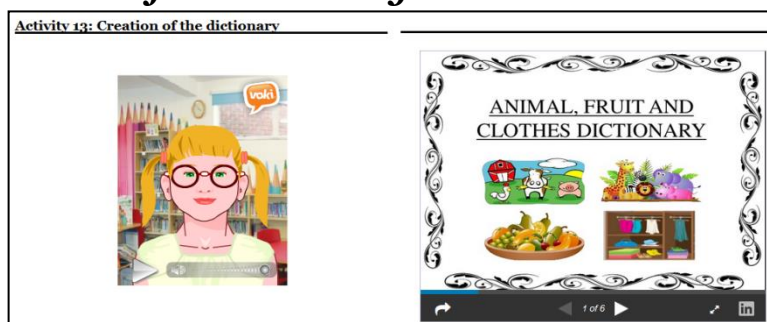


Figura 14. Actividad 13 de la webquest. (Elaboración propia)

1.Descripción: esta actividad consiste en acabar de crear el diccionario que ha empezado a crear Julia (la protagonista de la historia de la WQ), el cual se puede ver en el slideshare que acompaña al voki, que es una presentación en diapositivas de elaboración propia en la que se ha incluido lo que va a ser la portada del diccionario, los títulos de las categorías de palabras que va a contener y un ejemplo de palabra realizada, teniendo los alumnos que acabar de crearlo con el vocabulario que han aprendido sobre animales, fruta y ropa. El modo de proceder será el siguiente: con los alumnos sentados en sus sillas, algún alumno activará el voki en la PDI y, tras escuchar lo que dice, se mirará el slideshare y se pasará a crear el diccionario. Para ello, primero se crearán 4 grupos de 5 alumnos y cada grupo elegirá una de las 4 categorías de palabras (animales de la granja, animales salvajes, frutas y ropa), entregando el profesor a cada grupo el título de su categoría (que deberá estar hecho por ella en cartulina) y a cada niño una cartulina blanca. Después, cada grupo deberá pensar en 5 o más palabras de su categoría (ej. el grupo de animales de la granja tendrá que recordar el nombre de 5 o más animales de la granja) y, una vez tengan esas 5 palabras, decidirán quién va a hacer cada una de ellas, teniendo que hacer cada alumno, como mínimo, una palabra y teniendo que ser todas las palabras distintas. Acto seguido, cada miembro del grupo pasará a hacer su palabra dibujando el elemento que representa y escribiéndola debajo del dibujo con la ayuda del profesor, quién la escribirá en lápiz para que el alumno la copie o la resiga con un rotulador negro. Cuando todos los grupos hayan acabado de hacer sus palabras, el docente montará el diccionario con el fastener y finalmente, cada grupo, saldrá con el diccionario en mano a presentar al resto de grupos el nombre de su categoría y las palabras que ha puesto dentro de su categoría con la ayuda del profesor, diciendo y mostrando cada miembro del grupo la palabra que él ha elaborado.

2.Objetivos: crear un diccionario sobre animales, frutas y ropa con el vocabulario aprendido en las actividades anteriores y fomentar el trabajo en equipo.

3.Competencias: se desarrolla la CCLE, la CT, la CD, la CPAA y la CS.

4.Temporalización: su duración será de 1h y se realizará en la sesión 5 (ver [Cronograma](#)).

5.Recursos: internet, una PDI, un ordenador, 20 cartulinas blancas DIN A4 agujereadas con la perforadora, lápices, gomas, rotuladores, un fastener (encuadernador metálico) y la portada del diccionario y títulos de éste que aparecen en el slideshare creados en cartulina por el docente.

6.Evaluación: se tomarán como referente los criterios que establece la Orden ECI/3960/2007 para la evaluación especificados en la Tabla 1 y 2, observando por las características de esta actividad los criterios 1, 3, 5 y 6 de la [Tabla 1](#) y los criterios 1, 4, 5, 6 y 7 de la [Tabla 2](#), anotando las observaciones realizadas en la hoja de seguimiento, la cual servirá para la evaluación final.

4.8 CRONOGRAMA

La WQ *Discover the environment with Julia* está pensada para llevarse a cabo en el 2º trimestre (una vez ya se han trabajado los colores y los números). Su duración será de 6 semanas y

se desarrollará en 6 sesiones de 1h cada una, haciendo una sesión semanal, aunque esta programación es flexible y puede alargarse en caso de ser necesario.

La fecha en que se realizará cada sesión, el aula en que se llevará a cabo y los apartados de la WQ que se trabajarán en cada una de ellas, se pueden ver en el siguiente cronograma:

| FEBRERO (2018) | | | | | | |
|----------------|----|--|----|---|----|----|
| L | M | M | J | V | S | D |
| | | | 1 | 2 Sesión 1: Farm animals | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 Sesión 2: Wild animals | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 Sesión 3: Fruit | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 Sesión 4: Clothes | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | | | | |
| MARZO (2018) | | | | | | |
| L | M | M | J | V | S | D |
| | | | 1 | 2 Sesión 5: Elaboration of the dictionary | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 Sesión 6: Conclusions | 8 | 9 | 10 | 11 |

Sesión 1: Farm animal: se verá el apartado de inicio, de introducción y de tarea de la webquest y se realizarán las actividades 1 y 2 del apartado de proceso. La sesión se llevará a cabo en el aula de informática, en la cual debe haber internet, 20 ordenadores y una PDI.

Sesión 2: Wild animals: se realizará la actividad 3, 4, 5 y 6 del apartado de proceso y se llevará a cabo en el aula de inglés, en la cual debe haber internet, un ordenador y una PDI.

Sesión 3: Fruit: se realizará la actividad 7, 8 y 9 del apartado de proceso y se llevará a cabo en el aula de informática, en la cual debe haber internet, una PDI y 10 ordenadores.

Sesión 4: Clothes: se realizará la actividad 10,11 y 12 del apartado de proceso y se llevará a cabo en el aula de informática, en la cual debe haber internet, una PDI y 20 ordenadores.

Sesión 5: Elaboration of the dictionary: se realizará la actividad 13 del apartado de proceso y se llevará a cabo en el aula de inglés, en la cual debe haber internet, una PDI y un ordenador.

Sesión 6: Conclusions: se realizará el apartado de evaluación y de conclusiones de la webquest y se llevará a cabo en el aula de informática, en la cual debe haber internet, 20 ordenadores y una PDI.

4.9 EVALUACIÓN

De acuerdo con lo establecido en el RD 1630/2006, a lo largo de la presente propuesta se llevarán a cabo 3 tipos de evaluaciones: inicial, continua y final.

La evaluación inicial se realizará con las actividades 1, 3, 7 y 10 de la WQ para conocer el vocabulario previo de los alumnos sobre animales de la granja, animales salvajes, frutas y ropa. Como ya se ha visto en cada una de dichas actividades, en un momento determinado de éstas, el profesor preguntará a los alumnos qué animales, frutas o ropa conocen y anotará en la hoja de evaluación inicial (ver [Anexo 4](#)) las palabras que conocen y el nombre del niño que las dice.

La evaluación continua se realizará durante el desarrollo de las diferentes actividades, mediante la observación directa, para conocer el proceso de aprendizaje de los alumnos, identificar posibles dificultades e introducir modificaciones en caso de ser necesario. Como ya se ha visto en cada una de las actividades, para valorar el progreso de los alumnos se tomarán como referente los

criterios de evaluación que establece la Orden ECI/3960/2007 para el área de conocimiento del entorno y de lenguaje especificados en la [Tabla 1](#) y [2](#) del presente trabajo. De manera que, en cada actividad, se observarán unos u otros criterios en función de sus características, teniendo el profesor que anotar todas las observaciones realizadas durante las diferentes actividades en una hoja de seguimiento, la cual servirá posteriormente para la evaluación final.

La evaluación final se realizará al finalizar la WQ para valorar, por un lado, los objetivos y competencias alcanzados, es decir, los conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes adquiridas con la webquest, y por otro lado, para valorar si la planificación de la WQ ha sido la más adecuada para, en caso de no haberlo sido, hacer las modificaciones necesarias para próximas aplicaciones.

Para valorar los conocimientos adquiridos se empleará la escala de evaluación del [Anexo 5](#), que se trata de una escala de valoración de tipo Likert; una escala desarrollada en 1932 por el psicólogo Rensis Likert, que se caracteriza por ir cada indicador acompañado de unas puntuaciones numéricas para indicar el grado de acuerdo o desacuerdo con dicho indicador, siendo el 1 totalmente en desacuerdo, lo que indicaría que el alumno no logra dicho ítem, y el 5 totalmente de acuerdo, lo que indicaría que ha logrado dicho ítem con éxito, pudiendo así valorar en qué grado se ha logrado cada uno de los indicadores (Fabila, Minami e Izquierdo, 2013). Esta escala se deberá cumplimentar para cada alumno y se hará teniendo en cuenta el registro de evaluación del apartado de evaluación de la WQ, el cual deberá haber rellenado el docente al realizar dicho apartado con los alumnos; y teniendo en cuenta las observaciones realizadas durante el apartado de conclusiones de la WQ, en el cual, tras escuchar el voki, el docente irá señalando los dibujos de los animales, las frutas y la ropa que lo acompañan para que los alumnos los nombren.

Para valorar las habilidades, destrezas y actitudes se empleará la escala de evaluación del [Anexo 6](#), que se trata también de una escala de valoración de tipo Likert, pero en la cual las puntuaciones numéricas hacen referencia a la frecuencia con la que se dan los indicadores y la cual se cumplimentará para cada alumno teniendo en cuenta todas las observaciones realizadas durante la evaluación continua.

Finalmente, para valorar si la planificación de la WQ ha sido la más adecuada, se empleará la escala de evaluación del [Anexo 7](#), cuyos indicadores valoran si la temporalización, actividades y otros aspectos de la WQ han sido los más idóneos y la cual se deberá cumplimentar a partir de las observaciones realizadas durante el desarrollo de la webquest.

5. CONCLUSIONES

El objetivo general del presente TFG, el cual parte de la necesidad de mejorar el nivel de inglés de los españoles y de educarlos en y con las TIC, era elaborar una propuesta de intervención que consistía en diseñar una WQ para mejorar la motivación y la competencia comunicativa en la lengua inglesa de los alumnos de 5 años. Dicho objetivo se ha logrado como se puede ver con la propuesta de WQ diseñada y titulada *Discover the environment with Julia*, llegando a la siguiente

conclusión como resultado de su elaboración: la tarea de diseñar una webquest adaptada para infantil, es una tarea muy laboriosa que requiere de bastantes conocimientos tecnológicos y de mucho tiempo y dedicación (para buscar recursos e iconos adecuados, para la grabación de los vokis, etc.), pudiendo ser éste uno de los motivos por el cual los docentes de infantil no suelen emplear la WQ como un recurso habitual y por el cual es complicado encontrar ejemplos de webquests adecuadas. La mayoría, a pesar de ser para infantil, están basadas en el lenguaje escrito.

Previo a la propuesta de intervención, se ha realizado una pequeña investigación bibliográfica en la que, entre otras cosas, se ha revisado la legislación educativa, se ha investigado cuál es el mejor momento para iniciarse en una L2, cómo aprenden los niños de infantil la lengua inglesa para saber cómo enseñarla, qué es una webquest y si es posible emplearla en la etapa de infantil y para la enseñanza de la lengua inglesa y, finalmente, se ha investigado sobre el aprendizaje por descubrimiento por ser la metodología que se emplea al trabajar con una webquest. Las conclusiones a las que se han llegado tras esta investigación son:

1. De acuerdo con las leyes educativas, se deben introducir las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje para favorecer el cambio metodológico y mejorar la calidad educativa, teniendo que iniciar a los alumnos del segundo ciclo de infantil en su uso y conocimiento para desarrollar desde la edad temprana la competencia digital y tecnológica, competencias necesarias para poder desenvolverse satisfactoriamente en la actual sociedad. Asimismo, de acuerdo con la legislación, se debe iniciar a los alumnos de infantil en el conocimiento del entorno, ofreciéndoles múltiples oportunidades para conocerlo, e iniciar a los alumnos del segundo ciclo de infantil, sobre todo a los del último curso, en el uso oral de la lengua inglesa para favorecer su empleabilidad futura y su comunicación a nivel internacional.

2. El mejor momento para iniciarse en el aprendizaje de la lengua inglesa para conseguir un alto dominio de la misma es durante la etapa de infantil y, dentro de ésta, cuanto antes mejor, ya que así se aprovecha más la plasticidad cerebral y aumentan enormemente las oportunidades de alcanzar un nivel similar al de los hablantes nativos, es decir, de llegar a ser bilingües.

3. Durante la etapa de infantil, tanto en contextos de segunda lengua como en contextos de lengua extranjera, la lengua inglesa se aprende de una forma inconsciente y natural al entrar en contacto con dicha lengua, sin necesitar una enseñanza explícita de sus reglas gramaticales. Además, en los casos de contextos de lengua extranjera, no así en los contextos de segunda lengua, el aprendizaje de la lengua inglesa se apoya en los conocimientos de la lengua materna y necesitan de una instrucción sistematizada durante toda la escolarización para poder llegar a convertirse en bilingües, teniendo la escuela que aplicar las estrategias de aprendizaje propias de la lengua materna para asegurar el éxito en la adquisición de lengua inglesa.

4. En cuanto a la investigación sobre la WQ, se concluye que es una actividad constructivista que se concreta en un documento web con 5 apartados (introducción, tarea, proceso, evaluación y

conclusiones); que se basa en el aprendizaje por descubrimiento a través de la manipulación de información procedente principalmente de internet; que convierte al alumno en el protagonista y al docente en un guía y mediador del aprendizaje; y con la que se consigue: cambiar la metodología tradicional (haciendo las clases más interesantes, dinámicas, flexibles e interactivas), motivar al alumnado (haciendo que mejore su aprendizaje sobre el tema que se trata) y desarrollar estrategias lectoras, de navegación, compensatorias, meta-cognitivas y cognitivas. Además, se trata de un recurso que permite al docente trabajar por UD o proyectos, abordar cualquier tema, estimular el aprendizaje autónomo y cooperativo, ofrecer una atención personalizada y respetar el ritmo de aprendizaje de cada alumno.

5. Las WQ son perfectamente aplicables en el segundo ciclo de infantil siempre que se diseñen adaptándolas a las características de éstos niños y siempre que se estructuren y dirijan adecuadamente. Además, no solo es posible aplicarlas en infantil, sino que su aplicación tiene múltiples ventajas, entre ellas: se verá incrementada la motivación, interés y atención de los alumnos por la materia y tema que se trata, mejorando así la comprensión, la adquisición de contenidos y el aprendizaje en la misma; desarrollarán aprendizajes significativos; y se favorecerá el desarrollo integral al poder trabajar con ella de forma interdisciplinar (con actividades matemáticas, musicales, literarias, etc.). Asimismo, las WQ son perfectamente aplicables para la enseñanza de la lengua inglesa siempre que se diseñen siguiendo los principios que establece Alcántara (2007). Y no solo es posible usarlas, sino que además es aconsejable porque incrementan la motivación de los alumnos hacia dicho idioma, mejorando así su rendimiento académico en él, y porque se puede usar, entre otras cosas, para: perfeccionar la pronunciación, trabajar la comprensión auditiva y lectora, trabajar la producción oral y textual, y para favorecer la adquisición del vocabulario, todo ello ofreciendo materiales relevantes y auténticos.

6. Respecto al aprendizaje por descubrimiento, se concluye que se trata de una metodología en la cual los alumnos construyen sus propios conocimientos a través de la experiencia sensible y por medio de la abstracción empírica, los procesos de ensayo-error y el pensamiento intuitivo, llegando así a hacer generalizaciones cognitivas, siendo la función del docente establecer una meta clara, proporcionarles las herramientas necesarias para alcanzar dicha meta y guiarlos.

En conclusión, de acuerdo con la investigación realizada, las webquests, bien adaptadas y dirigidas, pueden servir para acercar a los alumnos de infantil al aprendizaje de la lengua inglesa de una forma divertida, interesante y motivadora, lo que les llevará a mejorar su aprendizaje en dicha lengua y, por lo tanto, a mejorar su competencia en ella. Por ello, la autora de este TFG está convencida de que con la aplicación de la webquest diseñada, titulada *Discover the environment with Julia*, se conseguirá aumentar la motivación y competencia comunicativa en la lengua inglesa de los alumnos de 5 años, logrando alcanzar los conocimientos propuestos en ella de una forma más rápida y significativa.

6. CONSIDERACIONES FINALES

6.1 CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS Y LIMITACIONES

De todas las competencias que ha adquirido a lo largo del Grado la autora del presente trabajo, las que le han sido especialmente útiles para la elaboración del TFG han sido las adquiridas en las tres asignaturas de TIC, gracias a las cuales ha podido diseñar la WQ, y las adquiridas en la asignatura de Didáctica General y Didáctica de la Lengua Inglesa, las cuales le han servido para planificar el proceso de enseñanza-aprendizaje y para realizar una buena programación. Además, con la realización de este TFG, su autora ha incrementado sobre todo sus conocimientos sobre el recurso didáctico de la WQ, especialmente en lo que respecta a sus ventajas y a las características que debe tener para que sea de calidad y adecuado para infantil. Asimismo, ha aumentado su conocimiento sobre el funcionamiento de la herramienta GoogleSites, con la que ha creado la WQ *Discover the environment with Julia*, y su habilidad para construir webquests.

Finalmente, hay que destacar que la autora del presente TFG ha tenido diferentes dificultades para realizarlo. A la hora de elaborar el marco teórico, la principal dificultad ha sido encontrar información sobre el uso de las webquests para la enseñanza de la lengua inglesa en infantil, ya que en internet, además de haber mucha información poco válida y fiable, prácticamente no hay información que trate dicho tema, aunque sí hay algunos artículos sobre su uso en infantil y su uso en el área de la lengua inglesa, pero por separado. Por otro lado, a la hora de realizar la propuesta de intervención, las principales dificultades han estado relacionados con la elaboración de la WQ, encontrando obstáculos a la hora de grabar los vokis (no funcionaba bien el servicio de grabación); a la hora de incrustarlos (se ha tenido que pagar para ello); al hacer el apartado de proceso de la WQ (la estructura que se diseñaba no aparecía igual al guardarla); y a la hora de encontrar en internet juegos en inglés adecuados para infantil y variados, en los que predomine el lenguaje oral y que sirvan para trabajar vocabulario relacionado con los animales, la fruta y la ropa.

6.2 PROSPECTIVA

La propuesta de intervención diseñada nunca se ha llevado a la práctica, de manera que en un futuro sería interesante aplicar dicha propuesta para, posteriormente, llevar a cabo una valoración de la misma para modificar aquellos aspectos (actividades, temporalización, etc.) que no hayan sido los más adecuados, mejorándola así para próximas aplicaciones, y para valorar la aceptación que tiene la herramienta WQ por parte de los alumnos de infantil. Además, con dicha propuesta de intervención se abre la posibilidad de emplear la WQ para la enseñanza de otras áreas, pudiendo en un futuro investigar la utilidad de la WQ para aprender matemáticas de una forma divertida y significativa o su uso para iniciar a los alumnos de infantil en la lectoescritura. Otra posible línea de investigación, dado que la WQ es un recurso que puede diseñarse pensando en un grupo o en un alumno concreto, podría ser su uso para atender a las necesidades educativas especiales (NEE).

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adecco. (2014). *V Informe de Empleabilidad e Idiomas*. Recuperado el 18 de marzo de 2017, de: http://www.adecco.es/_data/NotasPrensa/pdf/616.pdf
- Adell, J. (2004). Internet en el aula: las WebQuest. *Eduotec. Revista electrónica de tecnología educativa*, (17). Recuperado el 16 de marzo de 2017, de: http://www.cyta.com.ar/elearn/wq/wq_archivos/AdellWQ.pdf
- Aguiar, M. V. (2009). Importancia de trabajar las TIC en educación infantil a través de métodos como la webquest. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (34), 81-94. Recuperado el 16 de marzo de 2017, de: <http://acdc.sav.us.es/ojs/index.php/pixelbit/article/view/715/598>
- Alcántara, J. (2007). *Diseño de una webquest para la enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera*. (Memoria de máster). Universidad de León, León. Recuperado el 16 de marzo de 2017, de: <http://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/76527/00820103007259.pdf?sequence=1>
- Álvarez, V. (2010). El inglés mejor a edades tempranas. *Pedagogía Magna*, (5), 251-256. Recuperado el 7 de marzo de 2017, de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3391524>
- Barrón, A. (1993). Aprendizaje por descubrimiento: principios y aplicaciones inadecuadas. *Enseñanza de las ciencias*, 11(1). Recuperado el 17 de marzo de 2017, de: <https://ddd.uab.cat/pub/edlc/02124521v11n1/02124521v11n1p3.pdf>
- Cambridge University (2017). *Cambridge Monitor 4: Europa ante el espejo*. Recuperado el 18 de marzo de 2017, de: <http://www.cambridge.es/nosotros/cambridge-monitor/europa-ante-el-espejo>
- Centro Virtual Cervantes (s.f.). *Aprendizaje por descubrimiento* [Diccionario de términos clave de ELE]. Recuperado el 17 de marzo de 2017, de: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/aprendizajedesubrimiento.htm
- Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades. (s.f.). *Indicadores del desarrollo. Aprenda los signos. Reaccione pronto*. [Hoja informativa]. Atlanta: Autor. Recuperado el 4 de marzo de 2017, de: https://www.cdc.gov/ncbddd/actearly/pdf/parents_pdfs/ltsae_booklet_milestonemoment_s_span-readerspreads_web-ready_7.22.11.pdf
- Cerdas, J., Polanco, A. y Rojas, P. (2002). El niño entre cuatro y cinco años: características de su desarrollo socioemocional, psicomotriz y cognitivo-lingüístico. *Revista Educación*, 26(1), 169-182. Recuperado el 27 de febrero de 2017, de: <http://www.redalyc.org/pdf/440/44026114.pdf>

- Corpas, M. D. (2013). ¿Cuál es la edad idónea para empezar a aprender una lengua extranjera?. *Philológica Urcitana*, 9, 43-55. Recuperado el 7 de marzo de 2017, de: <http://www.ual.es/revistas/PhilUr/pdf/PhilUro9.3.CorpasArellano.pdf>
- Decreto 181/2008, de 9 de septiembre, *por el que se establece la ordenación de las enseñanzas del segundo ciclo de la educación infantil*. Diario Oficial de la Generalidad de Cataluña, 5216, de 16 de septiembre de 2008. Recuperado el 25 de febrero de 2017, de: <http://sid.usal.es/idocs/F3/LYN13195/3-13195.pdf>
- Education First. (2016). *EF EPI. Índice del EF English Proficiency*. Recuperado el 18 de marzo de 2017, de: http://mediakey1.ef.com/___/~media/centralescom/epi/downloads/full-reports/v6/ef-epi-2016-spanish-euro.pdf
- Fabila, A. M, Minami, H. e Izquierdo, M.J. (2013). La escala de Likert en la evaluación docente: acercamiento a sus características y principios metodológicos. *Perspectivas docentes*, (50), 31-40. Recuperado el 7 de mayo de 2017, de: https://www.researchgate.net/publication/275962852_La_escala_de_Likert_en_la_evaluacion_docente_acercamiento_a_sus_caracteristicas_y_principios_metodologicos
- Fleta, M. T. (2006). Aprendizaje y técnicas de enseñanza del inglés en la escuela. *Encuentro*, 16, 51-62. Recuperado el 7 de marzo de 2017, de: <http://www.encuentrojournal.org/textos/16.6.pdf>
- Goig, R. M. (2010). La Webquest como recurso para adquirir la competencia digital en la etapa de Educación Infantil. La necesidad de formación del profesorado en las TIC. *Alfabetización mediática y culturas digitales*. Recuperado el 16 de marzo de 2017, de: http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/sites/default/files/field/adjuntos/la_webquest_como_recurso_para_adquirir_la_competencia_digital_en_la_etapa_de_educacion_infantil_la_necesidad_de_formacion_del_profesorado_en_las_tic.pdf
- Goig, R. M. (2012). El uso de la webquest como recurso didáctico innovador en el 2º ciclo de educación infantil. *REID. Revista Electrónica de Investigación y Docencia*, 7, 73-89. Recuperado el 16 de marzo de 2017, de: <http://www.ujaen.es/revista/reid/revista/n7/REID7art4.pdf>
- Gutiérrez, N. A., Herrera, S.C. y Pérez, Y.C. (2017). Las TIC en la enseñanza del inglés en educación básica. *CTES. Revista Electrónica sobre Tecnología, Educación y Sociedad*, 4(7). Recuperado el 16 de marzo de 2017, de: <http://ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/655/739>
- Hernández, M. P. (2008). Tareas significativas y recursos en Internet. WebQuest. *MarcoELE. Revista de didáctica ELE*, (6), 1-25. Recuperado el 16 de marzo de 2017, de: <http://www.marcoele.com/num/6/o2e3c09a600997fo4/pilarh.pdf>

- Ley 12/2009, de 10 de julio, de *Educación*. Boletín Oficial del Estado, 189, de 6 de agosto de 2009. Recuperado el 25 de febrero de 2017, de: <https://www.boe.es/boe/dias/2009/08/06/pdfs/BOE-A-2009-13038.pdf>
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, *para la mejora de la calidad educativa*. Boletín Oficial del Estado, 295, de 10 de diciembre de 2013. Recuperado el 25 de febrero de 2017, de: <https://www.boe.es/boe/dias/2013/12/10/pdfs/BOE-A-2013-12886.pdf>
- López, C. (2007). Las nuevas tecnologías y la educación infantil. *Educared*. Visit article. Recuperado el 16 de marzo de 2017, de: https://www.researchgate.net/publication/237431778_LAS_NUEVAS_TECNOLOGIAS_Y_LA_EDUCACION_INFANTIL
- Martínez, M. (2010). Las nuevas tecnologías en Educación Infantil. Una propuesta didáctica: Webquest. *Didáctica, Innovación y Multimedia*, (17). Recuperado el 16 de marzo de 2017, de: <http://www.raco.cat/index.php/DIM/article/view/203390/271790>
- Navarro, B. (2010). Adquisición de la primera y segunda lengua en aprendientes en edad infantil y adulta. *Philológica Urcitana*, 2, 115-128. Recuperado el 7 de marzo de 2017, de: <http://www.ual.es/revistas/PhilUr/pdf/PhilUr2.2010.Navarro.pdf>
- Orden ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, *por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil*. Boletín Oficial del Estado, 5, de 5 de enero de 2008. Recuperado el 25 de febrero de 2017, de: <https://www.boe.es/boe/dias/2008/01/05/pdfs/A01016-01036.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. UNESCO. (2005). *Iniciativa Babel*. Recuperado el 18 de marzo de 2017, de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001398/139844s.pdf>
- Pérez, A. y Dos Santos, F. (2016). Análisis de estudios académicos sobre webquest aplicada a la enseñanza aprendizaje de una segunda lengua. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (49), 135-148. Recuperado el 16 de marzo de 2017, de: <http://acdc.sav.us.es/pixelbit/images/stories/p49/09.pdf>
- Pérez, H., Cruz, L., Béquer, G. y Morejón, X. (2009). *La caracterización del desarrollo de los niños y niñas cubanos en la infancia preescolar.. CubaEduca*. Recuperado el 4 de marzo de 2017, de: <http://www.cubaeduca.cu/medias/pdf/4758.pdf>
- Rafael, A. (2008). *Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vigotsky.. Portal de paidopsiquiatría*. Recuperado el 27 de febrero de 2017, de: http://www.paidopsiquiatría.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_o.pdf
- Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, *por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil*. Boletín Oficial del Estado, 4, de 4 de enero de 2007. Recuperado el 25 de febrero de 2017, de: <https://www.boe.es/boe/dias/2007/01/04/pdfs/A00474-00482.pdf>

- Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, *sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente*. Diario Oficial de la Unión Europea, de 30 de diciembre de 2006. Recuperado el 8 de abril de 2017, de: <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:ES:PDF>
- Revuelta, F. I. y Pedrera, M. I. (2015). Integración de la webquest en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la formación del profesorado del grado de educación infantil. *Eduotec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (52), 1-12. Recuperado el 16 de marzo de 2017, de: http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/viewFile/294/pdf_40
- Rodríguez, E. M. (2009). Ventajas e inconvenientes de las TICs en el aula. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 1(9). Recuperado el 16 de marzo de 2017, de: <http://www.eumed.net/rev/ced/09/emrc.htm>
- Romero, R. (2006). *Nuevas Tecnologías en Educación Infantil*. Sevilla: MAD, S.L.
- Rubio, F. D. y Martínez, M. (2012). ¿Qué pasa en España con el inglés? Análisis de los factores que inciden en el éxito del aprendizaje. *Plurilingualism, Promoting cooperation between communities, people and nations*, 11, 143-149. Recuperado el 7 de marzo de 2017, de: <https://web.archive.org/web/20141214083125/http://193.145.233.67/dspace/bitstream/10045/26276/1/2012ArtTESOLconFdo.pdf>
- Saldarriaga, P. J., Bravo, G. R. y Loor, M. R. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, 2(3), 127-137. Recuperado el 27 de febrero de 2017, de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5802932>
- Siguan, M. (1982). El aprendizaje de una segunda lengua desde un punto de vista psicológico. *Anuario de psicología*, 1(26), 27-40. Recuperado el 11 de marzo de 2017, de: <http://www.raco.cat/index.php/anuariopsicologia/article/viewFile/64497/88275>
- Zarza, O. (2009). Aprendizaje por descubrimiento. *Innovación y experiencias educativas*, (18), 1-11. Recuperado el 17 de marzo de 2017, de: http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_18/OLGA_ZARZA_CORTESO1.pdf


8. ANEXOS


Anexo 1. Fichas del slideshare *Which animals have escaped from the zoo?*

-Ficha 1:

NAME:..... DATE:.....

Find the **2 camels** that have escaped and **circle them in brown** to capture.





Elaboración propia.

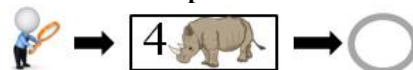
-Ficha 2:

NAME:..... DATE:.....

Find the **3 pandas** that have escaped and **circle them in black** to capture.



Find the **4 rhinos** that have escaped and **circle them in grey** to capture.



Elaboración propia.

-Ficha 3:

NAME:..... DATE:.....

Find the **5 turkey** that have escaped and **circle them in red** to capture.



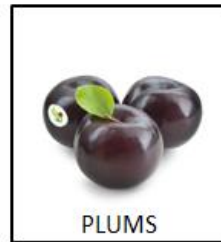
Find the **6 seals** that have escaped and **circle them in grey** to capture.



Elaboración propia.

Anexo 2. Flashcards de frutas

Las siguientes flashcards se deberán imprimir dos veces para poder realizar la actividad.



Elaboración propia.

Anexo 3. Personajes Mia, Adam, Eddy y Celia

| | | | |
|---|---|--|--|
|  <p>JUMPER</p>  <p>EARRINGS</p>  <p>SKIRT</p>  <p>SCARF</p>  <p>BOOTS</p> |  <p>MIA</p> |  <p>SHIRT</p>  <p>JEANS</p>  <p>NECKLACE</p>  <p>SNEAKERS</p>  <p>HAT</p> |  <p>ADAM</p> |
|  <p>T-SHIRT</p>  <p>SHORTS</p>  <p>WATCH</p>  <p>SHOES</p>  <p>HAT</p> |  <p>EDDY</p> |  <p>DRESS</p>  <p>COAT</p>  <p>CAP</p>  <p>SNEAKERS</p>  <p>EARRINGS</p> |  <p>CELIA</p> |

· Elaboración propia.

Anexo 5. Escala para evaluar los conocimientos adquiridos

| VALORACIÓN DE LOS CONOCIMIENTOS | | | | | |
|---|--|------------------------------|---|--|---|
| Alumno/a: | | | | | |
| INDICADORES | ESCALA VALORATIVA | | | | |
| | 1 Totalmente en desacuerdo | 2 En desacuerdo | 3 De acuerdo, pero con graves dificultades | 4 De acuerdo, pero con dificultades leves | 5 Totalmente de acuerdo y sin dificultades |
| Identifica y conoce el nombre de 5 o más animales de la granja en inglés. | | | | | |
| Identifica y conoce el nombre de 5 o más animales salvajes en inglés. | | | | | |
| Identifica y conoce el nombre de 5 o más frutas en inglés. | | | | | |
| Identifica y conoce el nombre de 5 o más prendas de vestir en inglés. | | | | | |
| COMENTARIOS: | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Elaboración propia.

Anexo 6. Escala para evaluar las habilidades, destrezas y actitudes

| VALORACIÓN DE LAS HABILIDADES, DESTREZAS Y ACTITUDES | | | | | |
|---|-------------------|---------------------------------------|--------------------------------|---------------------------------------|--------------|
| Alumno/a: | | | | | |
| INDICADORES | ESCALA VALORATIVA | | | | |
| | 1 Nunca | 2 La mayoría de las veces no | 3 A veces sí, a veces no | 4 La mayoría de las veces sí | 5 Siempre |
| Habilidades y destrezas | | | | | |
| Escucha atentamente las explicaciones, cuentos y canciones en inglés y disfruta con ellos. | | | | | |
| Comprende la idea global de las explicaciones, cuentos y canciones en inglés. | | | | | |
| Repite y memoriza partes de las canciones en inglés. | | | | | |
| Cuenta hasta el 10 en inglés. | | | | | |
| Maneja el ratón del ordenador con soltura. | | | | | |
| Navega solo/a por la webquest y por internet (si identifica el lenguaje icónico y si regresa solo a la ventana de la WQ). | | | | | |
| Se relaciona con los iguales de forma satisfactoria, mostrando respeto, afecto y generosidad. | | | | | |
| Utiliza el diálogo para resolver los conflictos con los iguales. | | | | | |
| Actitudes | | | | | |
| Muestra iniciativa e interés por aprender la lengua inglesa (si pregunta cuando no comprende y si participa activamente). | | | | | |
| Muestra curiosidad e interés por usar el ordenador y la PDI y aprender cómo funcionan. | | | | | |
| Muestra una actitud de cuidado y respeto hacia el ordenador, la PDI y resto de materiales escolares. | | | | | |
| Respeto las normas que regulan los intercambios comunicativos (mirar al interlocutor, escucharlo, respetar el turno de palabra, etc.) | | | | | |
| Intenta ayudar a los compañeros cuando necesitan ayuda. | | | | | |
| Muestra una actitud participativa y cooperativa al trabajar en equipo. | | | | | |
| Muestra interés por trabajar en equipo y disfruta con ello. | | | | | |
| COMENTARIOS: | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Elaboración propia.

Anexo 7. Escala para evaluar la adecuación de la webquest

| VALORACIÓN DE LA WQ | | | | | |
|--|------------------------------------|--------------------------------|-----------------------------|--------------------------------------|---------------------------------|
| INDICADORES | ESCALA VALORATIVA | | | | |
| | 1 Muy en desacuerdo | 2 En desacuerdo | 3 De acuerdo | 4 Bastante de acuerdo | 5 Muy de acuerdo |
| La historia y tarea planteada han despertado el interés y motivación de los alumnos. | | | | | |
| Los alumnos han tenido claro en todo momento el camino a seguir dentro de la WQ. | | | | | |
| Las actividades han sido adecuadas para el nivel de los alumnos. | | | | | |
| Los alumnos han disfrutado con la realización de las diferentes actividades. | | | | | |
| El número de actividades por sesión ha sido adecuado. | | | | | |
| La temporalización general de la WQ y la de las diferentes actividades ha sido adecuada. | | | | | |
| El agrupamiento empleado en cada actividad ha sido el más adecuado. | | | | | |
| COMENTARIOS: | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Elaboración propia.