

Título	'Hunters of Legends'		
Tema	Conciencia cultural	Asignaturas	Lengua extranjera
Edad	14-16		
Duración	9 meses (1 curso escolar)		
Competencias clave			
	Lengua materna	x	Aprender a aprender
x	Idiomas	x	Sociales y cívicas
	Matemáticas, científicas, tecnológicas	x	Iniciativa y emprendimiento
x	Digitales	x	Expresión cultural
Objetivos y productos finales esperados			
<p>Objetivos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Motivar al alumnado mediante la metodología de trabajo por proyectos y promover el intercambio de ideas, la creatividad, la transversalidad y la colaboración como base de un proceso de aprendizaje significativo. 2. Contribuir con el desarrollo de las competencias clave en el alumnado. 3. Desarrollar de la competencia lingüística mediante tareas de interacción y expresión oral con los participantes de otros países; de la expresión escrita utilizando los recursos adecuados en cuanto a forma, estructura y uso conforme al contexto comunicativo (funciones, cohesión, coherencia, adecuación léxica, entre otros); y de comprensión lectora y oral. 4. Promover un uso contextualizado y auténtico de la lengua por medio de la expresión oral y escrita, así como la interacción entre los participantes en situaciones reales ejercitando el dialogo para compartir ideas, solventar problemas, ponerse de acuerdo, entre otras funciones. 5. Leer y comprender textos diversos de un nivel adecuado a las capacidades e intereses del alumnado, con el fin de extraer información general y específica sobre el tema, complementando esta información con otras fuentes para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos relacionados con el tema del proyecto, incentivando así la lectura como fuente de placer, de enriquecimiento personal y como medio de conocimiento del entorno de los participantes. 6. Ayudar al desarrollo de la competencia estratégica y digital mediante el uso adecuado de estrategias de aprendizaje y todos los medios a su alcance, incluidas las tecnologías de información y comunicación y medios audiovisuales para obtener, seleccionar y presentar información oralmente y por escrito en la lengua extranjera (búsquedas online, presentaciones, consulta de fuentes de información...). 7. Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos colaborativos de diferentes países, solventando problemas, llegando a soluciones, intercambiando ideas, sugiriendo y aportando propuestas, contribuyendo así al desarrollo del sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, así como la competencia social y cívica. 8. Valorar y apreciar la lengua extranjera como medio de comunicación, cooperación y entendimiento entre personas de procedencias y culturas diversas, fomentando la solidaridad y el respeto; como instrumento de acceso a la información y herramienta 			

de aprendizaje de contenidos diversos; y como medio de expresión artística y para el desarrollo de la capacidad de aprender a aprender.

9. Conocer y apreciar los elementos específicos de la cultura y literatura andaluza y de otros países para que sea valorada y respetada por los participantes y desarrollar el espíritu emprendedor conociendo, respetando y transmitiendo los aspectos básicos de la cultura e historia propias, así como el patrimonio artístico y cultural, utilizando como medio la lengua extranjera.

Productos:

- La creación de un Twinspace con todas las actividades realizadas para llevar a cabo el proyecto.
- La creación de presentaciones interactivas a modo de búsqueda del tesoro o 'Breakout' que sirvan para presentar el resultado final del proyecto de un manera atractiva, motivadora y creativa. Se espera que estas presentaciones también sirvan como medio para conocer la riqueza cultural de las ciudades elegidas para el proyecto por que se harán públicas en los sitios webs de cada colegio y se animará a compartirlas por otros medios (Facebook, Twitter, blogs...).
- La contribución de las tareas al desarrollo de la mayoría de los objetivos expresados para el proyecto, en especial, los relaciones con las competencias clave: interacción en inglés entre los participantes, desarrollo de actitudes de respeto hacia otras culturas, motivación del alumnado, reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje, etc.
- El intercambio y colaboración con otros colegios de Europa, abriendo la posibilidad a posibles colaboraciones posteriores.

Metodologías y procesos de trabajo

La idea del proyecto es conocer aspectos de la herencia cultural de los países de los colegios participantes en el proyecto mediante la exploración y la lectura de autores de leyendas (por ejemplo: Washington Irving y los cuentos de la Alhambra).

Para ello, se decide que el enfoque metodológico se centre en el aprendizaje basado en proyectos (ABP). Por tanto, se pretende que: los alumnos se sitúen en el centro del proceso de aprendizaje, convirtiéndolo así en algo motivador y significativo. El profesor actúe como facilitador y guía del aprendizaje, ayudando y monitorizando los procesos de trabajo en cada fase del proyecto. Alumnos y profesores trabajarán en constante colaboración y cooperación.

Al tratarse de un proyecto a nivel europeo, la comunicación entre los socios se considera algo fundamental y esta se realizará de manera constante y sistemática mediante medios electrónicos, a saber: correo electrónico, videoconferencias y la plataforma eTwinning Live. La temporalización establecida para el proyecto es de 5 sesiones mensuales.

El proyecto estará dividido en las siguientes fases:

- I. **Fase de presentación y agrupamiento (8 sesiones).** Esta fase se tendrá dos ejes: por una parte, los profesores encargados del proyecto en los diferentes países iniciarán

tareas de presentación del proyecto en sus centros (a padres, claustro y alumnos), organización de encuentros con el resto de profesores para gestionar al alumnado y realizar la formación de los equipos locales e internacionales, registro de los alumnos en la plataforma eTwinning y creación del Twinspace; por otra parte, los alumnos completarán su perfil en la plataforma, se les instruirá sobre su funcionamiento y herramientas disponibles e iniciarán las tareas de presentación, conocimiento de sus equipos, creación de identidad del equipo, etc.

- II. **Fase de planificación y definición de producto final (5 sesiones):** con los equipos formados serán el momento de asignar roles a los participantes, definir las tareas y la temporalidad de manera que se establezcan plazos. Así mismo, los equipos definirán el producto final con el que van a presentar la información trabajada. Los profesores durante esta fase adoptarán el papel de facilitador y guía estando disponibles para asesorar a los grupos, ser consultados antes dudas y sugerencias, mediar ante posibles incidencias y resolver posibles problemas técnicos con la plataforma o herramientas utilizadas. Así mismo, irá motivando a los participantes con feedback positivo.
- III. **Fase de búsqueda y recopilación de la información (10 sesiones):** conforme a los objetivos fijados y los conocimientos previos, se realizará esta fase para introducir nuevos conocimientos y conceptos, buscar información, procesarla, analizarla, seleccionarla y sintetizarla. En esta fase, los profesores pueden facilitar las tareas sugiriendo fuentes de información fiables y pertinentes para el tipo de información que se busca, y enseñando a utilizar las plataformas correspondientes de búsqueda en el caso de que sea necesario. En este sentido, estará disponible para el alumnado le consulte cualquier duda acerca del contenido a incluir, siempre priorizando que esta toma de decisiones se realice por parte del alumno.
- IV. **Fase de producción y presentación del proyecto (15 sesiones):** aquí entra en juego la creatividad más que en otras fases puesto que se trata ahora de elaborar, utilizando las herramientas adecuadas, la presentación del producto final del proyecto. Los profesores, de nuevo, adoptarán un rol de facilitadores y monitorizan el trabajo de los equipos participantes, así como su proceso de trabajo.
- V. **Fase de evaluación (5 sesiones):** se evaluará la experiencia, se revisarán los objetivos conseguidos, el producto final y el proceso de manera individual y en grupo, tanto por parte de los profesores como de los alumnos participantes.

Actividades principales y tipos de herramientas previstas

Las actividades por desarrollar durante el proyecto son diversas, tal y como se proponen en siguiente cuadro, de manera sintetizada:

Tipo de actividad	Tareas	Herramientas
Presentación y cohesión de equipos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rellenar el perfil con preguntas sobre uno mismo; ▪ Creación de una plantilla 'Find someone who 	Twinspace Perfil de Twinspace Foros de Twinspace

Plantilla de Proyecto

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Foro de presentación ▪ Diseño de logo ▪ Elección de nombre y lema 	Encuestas de Twinspace
Comunicación, intercambio de ideas y puesta en común	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Foro de propuestas ▪ Lluvia de ideas ▪ Intercambio de propuestas ▪ Puesta en común 	Foros de Twinspace Videoconferencias Padlet Google Doc (documentos colaborativos)
Planificación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Negociación de objetivos ▪ Definición de tareas ▪ Creación de hoja de ruta ▪ Calendario con fechas para cada objetivo/tarea ▪ Definición de eventos 	Twinspace de cada grupo Foros de Twinspace Videoconferencias Google Calendar Eventos de eTwinning
Búsqueda y recopilación de información	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso de los motores de búsqueda para buscar leyendas / autores ▪ Consulta en bibliotecas online y físicas 	Buscadores Proyecto Gutenberg Web Bibliotecas públicas Bibliotecas públicas Google Doc (para extraer ahí la información) Twinspace de cada grupo para compartir información.
Síntesis y selección	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Resúmenes, esquemas ▪ Negociación de los aspectos a incluir por su relevancia con el tema, mediante foro o videoconferencia 	Twinspace de cada grupo Foro y videoconferencias Documentos colaborativos (Google Doc)
Producto final	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Definición del formato del producto final ▪ Creación del producto (presentación interactiva, breakout, treasure hunt, ...) 	Twinspace de cada grupo Foro y videoconferencias Plataformas de presentaciones interactivas (Genial.ly, Google Forms, etc)
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Evaluación individual del alumno ▪ Evaluación del equipo ▪ Seguimientos del proceso y reflexión sobre el mismo ▪ Comprobar nivel de consecución de los objetivos propuestos ▪ Complimentar rúbricas 	Diario de aprendizaje (individual y de grupo – Twinspace) Rúbricas de autoevaluación (individual y de grupo) Videoconferencia y mesa redonda sobre el proyecto

Plantilla de Proyecto

Promoción	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Creación de un muro para el proyecto en los pasillos del centro. ▪ Creación de un espacio en las webs de los centros para el proyecto ▪ Creación de un perfil en redes sociales (Instagram) para compartir las actividades. Como alternativa, publicaciones periódicas sobre el proyecto en los perfiles institucionales de los colegios en redes sociales. ▪ Creación de una etiqueta (hashtag) propio del proyecto. ▪ Publicación de artículos sobre el proyecto en prensa 	<p>Genial.ly, Canva o cartulinas para creación de carteles, imágenes para redes sociales o web</p> <p>Sitios web de los colegios</p> <p>Redes sociales</p> <p>Prensa</p>
-----------	--	--

A continuación, incluyo algunas de las actividades correspondiente al bloque de presentación.

Título	¡Bienvenidos a nuestro proyecto!
Tipo	Individual, grupo nacional
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Motivar al alumnado mediante la metodología de trabajo por proyectos y promover el intercambio de ideas, la creatividad, la transversalidad y la colaboración como base de un proceso de aprendizaje significativo. 2. Contribuir con el desarrollo de las competencias clave en el alumnado. 3. Desarrollar de la competencia lingüística mediante tareas de interacción y expresión oral con los participantes de otros países; de la expresión escrita utilizando los recursos adecuados en cuanto a forma, estructura y uso conforme al contexto comunicativo (funciones, cohesión, coherencia, adecuación léxica, entre otros); y de comprensión lectora y oral. 4. Promover un uso contextualizado y auténtico de la lengua por medio de la expresión oral y escrita, así como la interacción entre los participantes en situaciones reales ejercitando el dialogo para compartir ideas, solventar problemas, ponerse de acuerdo, entre otras funciones. 7. Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos colaborativos de diferentes países, solventando problemas, llegando a soluciones, intercambiando ideas, sugiriendo y aportando propuestas, contribuyendo así al desarrollo del sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, así como la competencia social y cívica.
Herramientas	Twinspace: perfil y páginas

Descripción	<p>Etapa 1 (2 sesiones)</p> <p>Los profesores se encargarán de dar de alta a los participantes en el Twinspace correspondiente al proyecto y publicarán una primera página de bienvenida al proyecto. En esa página de bienvenida, se propondrá a los participantes que completen su perfil en dos pasos:</p> <p>(1) Subiendo una foto</p> <p>(2) completando su descripción respondiendo a estas preguntas sobre ellos mismos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Di 5 palabras que te definan 2. Tu libro / música favorita 3. Si fueses un animal ¿cuál serías (y por qué)? 4. Si pudieses ser un superhéroe o elegir un superpoder, ¿Cuál elegirías (y por qué)? 5. Tu película / serie favorita 6. Una palabra necesaria en todos los idiomas 7. Podría vivir sin... Dinos sin que podrías vivir. 8. Tu estación favorita del año 9. Países que te gustaría visitar 10. Si pudieses elegir, ¿dónde te gustaría vivir?
--------------------	--

Título	¡Conoce a tu equipo!
Tipo	Grupo internacional
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Motivar al alumnado mediante la metodología de trabajo por proyectos y promover el intercambio de ideas, la creatividad, la transversalidad y la colaboración como base de un proceso de aprendizaje significativo. 2. Contribuir con el desarrollo de las competencias clave en el alumnado. 3. Desarrollar de la competencia lingüística mediante tareas de interacción y expresión oral con los participantes de otros países; de la expresión escrita utilizando los recursos adecuados en cuanto a forma, estructura y uso conforme al contexto comunicativo (funciones, cohesión, coherencia, adecuación léxica, entre otros); y de comprensión lectora y oral. 4. Promover un uso contextualizado y auténtico de la lengua por medio de la expresión oral y escrita, así como la interacción entre los participantes en situaciones reales ejercitando el dialogo para compartir ideas, solventar problemas, ponerse de acuerdo, entre otras funciones. 7. Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos colaborativos de diferentes países, solventando problemas, llegando a soluciones, intercambiando ideas, sugiriendo y aportando propuestas, contribuyendo así al desarrollo del sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, así como la competencia social y cívica.

Herramientas	Twinspace: foro y páginas																									
Descripción	<p>(2 sesiones)</p> <p>En primer lugar, los alumnos comprobarán en la página correspondiente del Twinspace el grupo internacional al que han sido asignados por sus profesores. Por tanto, previamente, los profesores habrán organizado a los participantes en grupos conforme a la siguiente tabla:</p> <table border="1" data-bbox="379 510 1340 784"> <thead> <tr> <th></th> <th>País 1</th> <th>País 2</th> <th>País 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">Grupo 1</td> <td>Nombre</td> <td>Nombre</td> <td>Nombre</td> </tr> <tr> <td>Nombre</td> <td>Nombre</td> <td>Nombre</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">Grupo 2</td> <td>Nombre</td> <td>Nombre</td> <td>Nombre</td> </tr> <tr> <td>Nombre</td> <td>Nombre</td> <td>Nombre</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">Grupo 3</td> <td>Nombre</td> <td>Nombre</td> <td>Nombre</td> </tr> <tr> <td>Nombre</td> <td>Nombre</td> <td>Nombre</td> </tr> </tbody> </table> <p>Tras comprobar en qué grupo se encuentran, los alumnos serán dirigidos a la página de Twinspace de su grupo, donde encontrarán la segunda parte de la actividad. El siguiente texto muestra la explicación que tendrán los participantes para llevar a cabo la actividad:</p> <p>Find someone Who!</p> <p><i>Para conocernos un poco mejor, cada país va a tener que entrar en el perfil del país que se le adjudique y realizar un juego de 'Find Someone Who' sobre los participantes del país adjudicado, basado en los datos del perfil de los participantes. ¿Qué es un 'Find Someone Who'? En este enlace, tenéis un ejemplo: https://en.islcollective.com/english-esl-worksheets/search/find+someone+who</i></p> <p><i>Esta es la organización que vamos a seguir:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>España va a diseñar el juego sobre Italia para Polonia</i> ● <i>Italia va a diseñar el juego sobre Polonia para España</i> ● <i>Polonia va a diseñar el juego sobre España para Italia.</i> <p><i>Los participantes de cada país tendrán que rellenar la información del juego y publicar sus respuestas en el foro correspondiente a esta actividad para comprobar sus respuestas.</i></p>		País 1	País 2	País 3	Grupo 1	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre	Grupo 2	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre	Grupo 3	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre
	País 1	País 2	País 3																							
Grupo 1	Nombre	Nombre	Nombre																							
	Nombre	Nombre	Nombre																							
Grupo 2	Nombre	Nombre	Nombre																							
	Nombre	Nombre	Nombre																							
Grupo 3	Nombre	Nombre	Nombre																							
	Nombre	Nombre	Nombre																							
Título	¡Identifícate!																									
Tipo	Grupo internacional																									
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Motivar al alumnado mediante la metodología de trabajo por proyectos y promover el intercambio de ideas, la creatividad, la transversalidad y la colaboración como base de un proceso de aprendizaje significativo. 2. Contribuir con el desarrollo de las competencias clave en el alumnado. 																									

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Desarrollar de la competencia lingüística mediante tareas de interacción y expresión oral con los participantes de otros países; de la expresión escrita utilizando los recursos adecuados en cuanto a forma, estructura y uso conforme al contexto comunicativo (funciones, cohesión, coherencia, adecuación léxica, entre otros); y de comprensión lectora y oral. 4. Promover un uso contextualizado y auténtico de la lengua por medio de la expresión oral y escrita, así como la interacción entre los participantes en situaciones reales ejercitando el dialogo para compartir ideas, solventar problemas, ponerse de acuerdo, entre otras funciones. 7. Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos colaborativos de diferentes países, solventando problemas, llegando a soluciones, intercambiando ideas, sugiriendo y aportando propuestas, contribuyendo así al desarrollo del sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, así como la competencia social y cívica.
Herramientas	Twinspace: foro, páginas, encuesta, videoconferencia Herramientas de creación de imágenes (Genial.ly, Canva, ...)
Descripción	<p>(1 sesiones)</p> <p>En esta actividad, los alumnos diseñaran la identidad del grupo, concretamente: su lema y el nombre del equipo por medio de una puesta en común a través de una videoconferencia. Además, cada grupo hará propuestas de logo para el proyecto. Se hará una votación en el Twinspace y se elegirá el logo del proyecto.</p>
Título	¿Quieres conocer mi colegio?
Tipo	Grupo nacional
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Motivar al alumnado mediante la metodología de trabajo por proyectos y promover el intercambio de ideas, la creatividad, la transversalidad y la colaboración como base de un proceso de aprendizaje significativo. 2. Contribuir con el desarrollo de las competencias clave en el alumnado. 3. Desarrollar de la competencia lingüística mediante tareas de interacción y expresión oral con los participantes de otros países; de la expresión escrita utilizando los recursos adecuados en cuanto a forma, estructura y uso conforme al contexto comunicativo (funciones, cohesión, coherencia, adecuación léxica, entre otros); y de comprensión lectora y oral. 4. Promover un uso contextualizado y auténtico de la lengua por medio de la expresión oral y escrita, así como la interacción entre los participantes en situaciones reales ejercitando el dialogo para

	<p>compartir ideas, solventar problemas, ponerse de acuerdo, entre otras funciones.</p> <p>7. Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos colaborativos de diferentes países, solventando problemas, llegando a soluciones, intercambiando ideas, sugiriendo y aportando propuestas, contribuyendo así al desarrollo del sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, así como la competencia social y cívica.</p>
Herramientas	<p>Twinspace: foro y páginas</p> <p>Herramientas de edición de video</p>
Descripción	<p>(2 sesiones)</p> <p>Los participantes de cada país realizarán una visita virtual a su colegio para mostrarlo a los participantes de otros países (incluso pueden mostrar los lugares más relevantes de la ciudad en la que está el colegio localizado). Esto se podrá hacer mediante una presentación interactiva o un video.</p>

Evaluación, seguimiento y difusión

La evaluación debe ser un parte fundamental del proceso de realización de cualquier proyecto. En este caso, la evaluación se va a realizar en varios sentidos: la evaluación del alumnado y del profesorado, del trabajo en grupo, de la consecución de los objetivos propuestos y los productos finales conseguidos, del propio proceso (fases, actividades y temporalización) y las herramientas utilizadas (de comunicación, creación de contenidos, etc). Para ello, se utilizarán diferentes herramientas de evaluación:

- Diario de aprendizaje individual y de grupo.
- Rúbricas de autoevaluación del trabajo individual y de grupo.
- Rúbricas de evaluación de cada fase conforme a los objetivos.
- Rúbrica global de evaluación de la consecución de los objetivos.
- Puesta en común y valoración de los productos finales y el proceso del proyecto.
- Evaluación de las herramientas utilizadas (ventajas y aspectos a mejorar).
- Revisión de la temporalización en cada fase y de manera global al final del proyecto.
- Valoración del proyecto por los participantes y el resto del centro.
- Valoración de la integración del proyecto en las diferentes asignaturas, así como la integración de los objetivos con el currículo.

En consecuencia, la evaluación será llevada a cabo por todos los participantes del proyecto: alumnos, profesores y centro. Como se puede apreciar en la lista de herramientas, la idea es no evaluar el proyecto solamente a final de este sino ir comprobando cómo se desarrollo progresivamente durante el proceso. Por tanto, el diario de aprendizaje y las rúbricas de cada fase se consideran parte esencial para ir corrigiendo incidencias y aprendiendo durante el propio desarrollo del proyecto. Los profesores encargados del proyecto en cada centro serán

Plantilla de Proyecto

los encargados de llevar a cabo las tareas de evaluación continua y de comprobar el desarrollo e integración del proyecto y sus objetivos con las diferentes materias implicadas.

En cuanto a la difusión, junto con la publicación de manera pública de las páginas más relevantes del proyecto, se intentará llevar a cabo las siguientes propuestas de promoción y difusión del desarrollo del proyecto:

- Reunión informativa para padres, alumnos, profesores y personal de los centros.
- Creación de un muro para el proyecto en los pasillos de los centros.
- Creación de un espacio en las webs de los centros donde se publicará un boletín mensual sobre el proyecto.
- Creación de un perfil en redes sociales (Instagram) para compartir las actividades. Como alternativa, publicaciones periódicas (puede ser el propio boletín mensual) sobre el proyecto en los perfiles institucionales de los colegios en redes sociales.
- Creación de una etiqueta (#hashtag) propio del proyecto para cualquier publicación en redes sociales por parte de los participantes pueda ser reconocida.
- Publicación de artículos sobre el proyecto en prensa