



**Facultad de
Ciencias Sociales
y Humanas - Teruel**
Universidad Zaragoza

TRABAJO DE FIN DE GRADO EN MAGISTERIO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Título: Diseño de materiales en inglés para el 2º ciclo
de Educación Primaria relacionados con el tema
“people”.

Alumna: Ana Belén Quílez Sánchez

NIA: 626696

Directora: Noemí López Latorre

AÑO ACADÉMICO 2013-2014

ÍNDICE

Resumen.....	3
1. INTRODUCCIÓN	4
2. JUSTIFICACIÓN.....	5
3. BASE TEÓRICA	6
4. RECURSOS	13
RECURSO 1. PRESENTACIONES	14
RECURSO 2: ACTIVIDADES Y HOBBIES	21
RECURSO 3: LA FAMILIA	27
RECURSO 4: LA CASA	33
RECURSO 5: RUTINAS DIARIAS	41
RECURSO 6: PROFESIONES	52
RECURSO 7: LUGARES, EDIFICIOS Y DIRECCIONES	62
RECURSO 8: APARIENCIA FÍSICA Y PROCEDENCIA..	72
RECURSO 9: PRENDAS DE VESTIR Y COLORES.....	79
CONCLUSIONES.....	85
VALORACIÓN PERSONAL	86
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	88

Resumen

El Trabajo de Fin de Grado que se presenta a continuación trata de crear un catálogo de diferentes materiales para trabajar el tema *Gente* en la escuela de Educación Primaria. En concreto van destinados al segundo ciclo, es decir, alumnos de entre 8 y 10 años. Los recursos creados están organizados desde lo más cercano a lo más lejano para los alumnos. En cada uno de ellos se establecen las destrezas que se trabajan, aunque se pretende trabajar todas las destrezas y áreas del lenguaje posibles. Además, se incluyen medidas de atención a la diversidad.

Palabras clave:

Inglés– recursos – materiales – segundo ciclo de primaria - diversidad

Abstract

The TFG which is presented here is based on a catalogue formed by different materials with the aim of working on the topic *People* in Primary School. Concretely, they are aimed at the second course, that is, students between 8 and 10 years old. The resources are organized according to the aspects children can identify, starting from the nearest and ending with the furthest ones. Each of them includes the skills that are worked upon, although the objective is dealing with all the skills and areas of languages, whenever possible. Moreover, this project includes ways of treating students' diversity.

Main words:

English- resources- materials-second cycle of primary school- diversity of students

1. INTRODUCCIÓN

La enseñanza de los idiomas en nuestro país puede abarcarse de distintos modos, dependiendo de las técnicas de enseñanza y aprendizaje que utilicemos nosotros, los maestros. Por ello, es importante que desarrollemos, creemos y diseñemos diferentes materiales con los que poder abordar los objetivos que intentamos conseguir con nuestra enseñanza.

Es cierto que los libros de texto son grandes recursos que sirven de utilidad en la mayoría de los casos, dada su adaptación a cada uno de los cursos y niveles, la variedad de actividades propuestas, así como su uso como guía de aprendizaje. Pero, a pesar de ello, debemos ser capaces de crear nuestros propios recursos, ya que puede que en ocasiones los libros no nos permitan conseguir lo que pretendemos, o simplemente queremos ampliar o modificar la forma de enseñar algunos contenidos (Pastor, S. 2004).

De acuerdo a lo anterior, en este Trabajo de Fin de Grado, trato de diseñar una serie de materiales para trabajar un tema en concreto, “PEOPLE”, es decir, “GENTE”. Para ello, crearé actividades y recursos con los que desarrollar las diferentes áreas del lenguaje, y sacar el máximo partido al tema elegido. Con ello quiero destacar la gran cantidad de contenidos que se pueden trabajar a partir de una línea temática.

Finalmente, uno de los objetivos de este trabajo es crear unos recursos con los que se pueda trabajar la enseñanza del inglés de una forma comunicativa entre alumnos y profesores, dejando atrás algunos métodos directivos, aunque estos últimos pueden ser útiles en algunos casos. Con comunicativo me refiero a que las tareas tienen el objetivo de que los alumnos sean capaces de comunicarse y relacionarse con el idioma, en este caso el inglés, adaptándose al contexto en el que se desenvuelven, como bien explica la autora D.Larsen Freeman (2000) en algunas de sus publicaciones sobre *Communicative Language Teaching*. En ésta, la autora establece que el objetivo es que los alumnos se comuniquen a través de la lengua extranjera mediante el conocimiento de ciertas formas, significados y funciones, que deben elegir dependiendo del contexto social y los interlocutores.

The goal is to enable students to communicate in the target language. To do this, students need knowledge of the linguistic forms, meanings, and functions. (...) They must be able to choose from among these the most appropriate form, given the social context and the roles of interlocutors. (p. 128).

Además, Ur, P (1988: 11-25) establece algunos de los rasgos que deben poseer los recursos basados en un enfoque comunicativo. En primer lugar, la interacción es un principio básico, donde se produce un intercambio de información entre los participantes; ya que es necesario crear las condiciones adecuadas para la comunicación en el aula. En este caso, se debe fomentar la participación del alumnado en todo momento, y que el docente actúe como controlador o guía. Por otro lado, en muchas actividades se ofrece libertad al alumno para expresarse según sus propias capacidades, lo que atiende a los distintos ritmos de aprendizaje de los alumnos. Otro aspecto a destacar es la tensión estimulante que puede verse en los distintos juegos en los que existe cierta competición e incertidumbre. Finalmente, la ayuda visual, ya sea gráfica o escrita, es básica para el aprendizaje a través de este tipo de actividades, ya que ayuda a focalizar y dirigir el pensamiento, facilita la concentración y evita distracciones.

“The two features of interest and repetition, (...) are thinking of ways to achieve both of them simultaneously is perhaps the central challenge facing the teacher and materials writer in designing effective practice techniques”. (p.12)

“It should also be noted that tension and anxiety are fairly high if learners feel there is a possibility of ‘failure’, and are correspondingly lowered if they are confident of success”. (p. 13).

“Interest in language-practice procedures may derive to some extent from extrinsic motivation” (p.15)

“It is very much easier to concentrate on thinking about something if you can see that something, or at least see some depicted or symbolic representation of it” (p. 20)

2. JUSTIFICACIÓN

La elección del tema de este Trabajo de Fin de Grado se basa, como comentaba anteriormente, en la necesidad de poseer un banco de recursos de materiales que poder utilizar en el aula. Como destaca el *process syllabus* y el *task syllabus*, es decir, la programación basada en el proceso y en las tareas, es muy importante que cada maestro posea su propio banco de actividades, recursos, materiales, etc. con lo que preparar sus lecciones. (Breen, 1987).

Este tipo de programación trata de facilitar al alumno un aprendizaje basado en diversas tareas que abarcan de un modo global el lenguaje, teniendo en cuenta tanto la corrección como la adaptación del lenguaje al contexto. (Breen, M.P 1987 & Nunan, D. 1994). Además, uno de los principios fundamentales, es crear tareas organizadas desde el contexto cercano al alumno, hacia lo más alejado o abstracto para ellos, es decir, de lo conocido a lo desconocido. Esta perspectiva está tomada en cuenta a la hora de organizar los diversos recursos propuestos en este proyecto, como se puede observar más adelante.

Por tanto, me decidí a desarrollar este Trabajo de Fin de Grado, ya que dado que se trata de un proyecto que exige desarrollar la capacidad creativa, la imaginación y el esfuerzo, pensé que sería algo que puede ser de utilidad en mi futuro próximo. Además, la realización de la mayoría de mis prácticas escolares con maestras de inglés me ha inspirado bastante a la hora de elegir el tema. En cuanto a la elección del tema *People*, se trata de un área muy amplia que abarca gran cantidad de contenidos que se pueden trabajar en el segundo ciclo de primaria directamente y de manera transversal. Gracias a ello poseo más campos en los que poder basar mis recursos.

Para la creación de dichos recursos he tomado como referencia los contenidos y objetivos expuestos en la LOE en relación con la asignatura de inglés en el segundo ciclo de Educación Primaria, el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER), así como la revisión de distintos tipos de libros de texto de inglés, aunque la creación propiamente dicha se basa en mis propias habilidades y capacidades.

3. BASE TEÓRICA

Todo trabajo de investigación debe tener una base teórica en la que asentarse. En este caso, se trata de un trabajo de intervención profesional, concretamente basado en el diseño y elaboración de materiales didácticos.

En primer lugar, la base principal del trabajo es la LOE “Ley Orgánica de Educación” de 3 de Mayo de 2006, y concretamente en la Orden del 9 de Mayo de 2007, por la que se establecen las enseñanzas mínimas de Primaria en la Comunidad de Aragón. Dentro de ambas leyes, para la creación de los recursos tomo como referencia la parte orientada a la enseñanza de Lenguas Extranjeras.

Como bien se establece en la ley (BOA, 1 Junio 2007), la Educación Primaria tiene unos fines concretos, como son:

Proporcionar a todos los niños y niñas una educación que permita afianzar su desarrollo personal y su propio bienestar, adquirir las habilidades culturales básicas relativas a la expresión y comprensión oral, a la lectura, a la escritura y al cálculo, así como desarrollar habilidades sociales, hábitos de trabajo y estudio, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad. (p. 8781).

De acuerdo a estos fines, se establecen también una serie de objetivos generales de toda la etapa de Primaria, dentro de los cuales he tratado de seleccionar aquellos que se van a trabajar en alguno o varios de los recursos presentados a lo largo de este proyecto:

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje.
- c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.
- f) Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.
- h) Conocer, apreciar y valorar su entorno natural, social y cultural, así como las posibilidades de acción y cuidado del mismo, con especial atención al patrimonio de la Comunidad Autónoma y sus peculiaridades territoriales, demográficas y lingüísticas.
- i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y la comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.

k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos que suponga una discriminación entre hombres y mujeres.

n) Fomentar la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

Uno de los aspectos principales en los que se asienta la Educación Primaria según las leyes expuestas anteriormente, es el desarrollo de las ocho competencias básicas propuestas, gracias a las cuales se pretende que el alumno sea capaz de incorporarse a la vida adulta de una forma adecuada y se favorezca su aprendizaje permanente a lo largo de su vida. Estas competencias favorecen el carácter integrador del currículum de Educación Primaria.

En relación con los recursos propuestos, algunas de estas competencias no se desarrollan directamente, aunque en algunos casos se trabajan de forma indirecta. A pesar de ello, la gran mayoría de ellas se trabajan directamente en muchos de los recursos, como son la competencia en comunicación lingüística, el tratamiento de la información y competencia digital, la competencia social y ciudadana, la competencia cultural y artística, la competencia para aprender a aprender, y la autonomía e iniciativa personal.

Como segunda base principal de este proyecto, cabe tener en cuenta algunas perspectivas sobre la adquisición del lenguaje. En primer lugar, defendiendo el paradigma formal, Berwick (1985) establece que no se puede concebir la adquisición del lenguaje por el niño si no se parte de la hipótesis de que todo niño posee un mecanismo innato de adquisición donde se encuentran los principios generales del lenguaje. Este mecanismo se activa en el momento en que el niño posee en su cerebro ciertos datos lingüísticos, y le ayuda a elegir las formas en que se pueden manifestar los principios de la lengua a adquirir. Además, establece que todos los niños poseen el principio del subconjunto, el cual les ayuda a evitar hipótesis erróneas sobre la estructura de la lengua a aprender.

Por otro lado, existe el paradigma funcional-cognitivista, y el chomskiano, que establece como factores básicos en el proceso de adquisición del lenguaje, la posesión de estrategias generales para construir hipótesis. Es decir, la diferencia con el paradigma funcional se encuentra en que en vez de postular la existencia de principios abstractos exclusivos del lenguaje, creen que el descubrimiento de la gramática de una lengua es un proceso basado en principios generales de nuestra cognición. Por tanto, dicho paradigma no distingue entre principios cognitivos generales y principios lingüísticos particulares. (Castañeda, A. 1997).

En tercer lugar, siguiendo el paradigma constructivista de Piaget (1952), se define la adquisición del lenguaje como “un proceso que hace uso del principio de la analogía y que evoluciona de forma paralela al desarrollo de otras capacidades mentales”. Se puede defender en cierta manera la capacidad innata del ser humano, aunque para la gramática generativa, la adquisición del lenguaje está facilitada por un proceso deductivo implícito.

Existen diversas opiniones sobre las ventajas e inconvenientes de cada una de las visiones de la adquisición del lenguaje, aunque hoy en día, la más defendida en general es la idea constructivista. Aun así, independientemente del paradigma que se defienda, un aspecto que puede favorecer la adquisición de la lengua es la práctica repetitiva de distintos patrones de la lengua, como se puede observar en muchos de los recursos presentados a continuación. Pero además, si las prácticas repetitivas están contextualizadas, podemos obtener mayores ventajas que con aquellas de tipo mecánico. (Castañeda, A. 1997). Otro de los aspectos a tener en cuenta es el uso de imágenes en la enseñanza, pues muchos alumnos poseen, memoria fotográfica, y aprenden mejor bajo la visión y asociación de imágenes con palabras.

Siguiendo a esta teoría constructivista, Crespillo, E (2010) defiende el uso del juego en el aula, pues establece que favorece al aprendizaje del alumno, ya que se trata de una forma motivadora y diferente de abarcar ciertos contenidos, en los que el alumno muestra mayor interés y en muchos casos es más fácil de afianzar los aprendizajes.

“Los juegos son una parte muy importante para el desarrollo del niño y promoverán el interés y la participación activa del alumno en nuestra clase, convirtiéndose en un esencial canal de participación e integración del niño (...)”.

Sin embargo, a pesar de las estrategias existentes para favorecer y facilitar la adquisición de la lengua, también aparecen ciertas variables individuales que influyen a la

hora de la adquisición de una segunda lengua. Según lo expuesto por Pastor. S (2004), podemos destacar las siguientes:

- Factor edad: en muchos casos se establece que a medida que va aumentando la edad, disminuye la capacidad de aprendizaje de una segunda lengua, por lo que es recomendable comenzar el estudio de lengua extranjera en Educación Primaria.
- Aptitud: tiene que ver con la capacidad natural para aprender lenguas. Existen personas con mayor facilidad para el aprendizaje lingüístico, lo que favorece tanto el aprendizaje de la lengua materna, como el de segundas lenguas; aunque es una cuestión discutible, ya que estas aptitudes pueden cambiar dependiendo del método de enseñanza que se utilice.
- Motivación: todo docente debe tener en cuenta esta variable, con el fin de proporcionar una motivación, ya sea integradora o instrumental al alumno, para fomentar el aprendizaje de la lengua extranjera.
- Actitud: la actitud de los alumnos puede ser positiva o negativa hacia la segunda lengua, teniendo en cuenta el contexto de aprendizaje, el lugar donde se habla esa lengua, la cultura, los recursos utilizados para su aprendizaje, etc. Por lo que el docente debe fomentar actitudes positivas hacia la lengua. En muchos casos, la motivación se relaciona con la actitud.
- Personalidad: dado que cada alumno posee una personalidad diferente, existen métodos de enseñanza que pueden favorecerle o perjudicarlo, por lo que es importante conocer los rasgos de los alumnos, con el objetivo de llevar a cabo metodologías que se adapten a ellos.
- Estilo cognitivo: está relacionado con la capacidad de abordar las actividades y procesar la información. En cada aula existen diversos estilos cognitivos, por lo que se deben utilizar diferentes métodos, ya sean inductivos o deductivos para adaptarse a todos los estilos de aprendizaje en la medida de lo posible.
- Especialización de los hemisferios: tiene que ver con la lateralidad, es decir, la dominancia de un hemisferio u otro del cerebro. Existen alumnos con distinta lateralidad, lo que según investigaciones afecta a la adquisición de las lenguas.
- Estrategias de aprendizaje: finalmente, cada alumno utiliza sus propias estrategias, técnicas, herramientas...para abordar el aprendizaje de la segunda lengua.

Además de las anteriores, otras variables como la memoria, la voluntad, el interés, la incapacidad lingüística, el sexo, el orden de nacimiento o la experiencia lingüística anterior también pueden influir en la adquisición.

Finalmente, pero una de las bases más importantes a la hora de realizar este proyecto, es el análisis de las características psicoevolutivas de los alumnos a los cuales van dirigidos los recursos creados (niños de 8-10 años), pues son necesarias para la adaptación de los materiales de acuerdo a las capacidades generales del alumnado.

A pesar de que las características descritas a continuación corresponden a la mayoría de los alumnos, siempre debemos tener en cuenta que el alumnado es cada vez más diverso, y por tanto deberemos prestar la atención necesaria, así como crear las adaptaciones requeridas, con el objetivo de “garantizar una educación de calidad para todo el alumnado en general y, en particular, para aquellos que presentan necesidades específicas de apoyo educativo” (BOA, 2007. P. 8780).

De acuerdo a los estadios de desarrollo cognitivo propuestos por J. Piaget, estos alumnos se sitúan en la etapa de las operaciones concretas, que se basa en la manipulación de objetos y lenguaje para alcanzar el aprendizaje. Su capacidad simbólica está desarrollada y son capaces de afianzar conceptos cada vez más abstractos. (Abarca, S. 2007).

En el proceso de aprendizaje, los alumnos realizan repetidas asociaciones con los aprendizajes que ya poseen, lo que fue denominado por Ausubel (2002): aprendizaje significativo o aprendizaje por retención. Establece que “el aprendizaje significativo basado en la recepción supone principalmente la adquisición de nuevos significados a partir del material de aprendizaje presentado”. Por tanto, utilizan más la memoria que la inteligencia para aprender en muchos casos.

En relación a otras de las capacidades psicoevolutivas según Rosa Mª Jiménez (1996) destacables de estos alumnos se pueden resumir en:

Desarrollo psicomotor: el alumnado ya conoce su estructura corporal, es capaz de realizar gran variedad de movimientos con su cuerpo y se establece la dominancia lateral y ocular. Además, se produce una mejora en el equilibrio, y el alumno es capaz de orientarse en el espacio, diferenciando izquierda y derecha.

Desarrollo del lenguaje: distribuyen y ordenan las palabras y oraciones en el espacio-tiempo de forma adecuada, aunque presentan dudas ortográficas. Son capaces de definir palabras y amplían su vocabulario, además de construir oraciones más complejas y con más palabras que en el ciclo anterior. En cuanto a la lectura, se comienza a realizar con cierta fluidez, aunque en ocasiones realizan algunas pausas innecesarias.

Desarrollo Social: comienzan a demostrar cierta independencia en relación con sus padres, e intentan resolver problemas con sus propios medios. Poseen gran vitalidad. Se fomenta el compañerismo y la pertenencia a un grupo supone el núcleo en torno al que se desarrollan la mayoría de sus actividades, por lo que es prácticamente necesario pertenecer a un grupo, ya sea en el aula, o fuera de ella.

Desarrollo Moral: poseen cierta flexibilidad en cuanto a las leyes. Ya no son tan rígidas, sino que su cumplimiento o no depende de las intenciones de las personas que deben obedecer esas leyes. Además, comienzan a abandonar la moral familiar en favor a la moral del grupo al que pertenecen. Habitualmente, enseguida se adaptan y colaboran en el trabajo que propone el profesor, sin plantear problemas.

Todas estas características se tienen en cuenta a la hora de crear actividades y recursos, con el fin de adaptarse a las necesidades y capacidades de los alumnos en esa etapa de la enseñanza.

4. RECURSOS

A continuación, procedo a la presentación de los distintos materiales y recursos que he creado en relación con el tema *People*. En cada uno de ellos se muestra tanto el propio material como su análisis, que conlleva: su base teórica, objetivos, contenidos, descripción, habilidades y áreas del lenguaje trabajadas, competencias, materiales, atención a la diversidad, evaluación, temas transversales, y ventajas e inconvenientes del material.

En cuanto a su organización, dado que clasificarlos según el tipo de habilidad que trabajan conlleva dificultades ya que en muchos de ellos se trabaja más de una habilidad y área del lenguaje, he procedido a ordenarlos desde mayor a menor cercanía al alumnado. Con ello me refiero a comenzar desde lo más cercano como son las personas en el aula: *people in class*, hasta personas en la familia: *people at home*, y finalizando con personas en la ciudad: *people in the city*, además de un último punto que incluye personas en el mundo o personas en general: *people in the world o people in general*, ya que se tratan de recursos que pueden incluir a todo tipo de gente, independientemente de su cercanía o lejanía al niño.

La clasificación de las actividades de acuerdo a estos criterios es:

- ◆ *People in class*: presentaciones, actividades y hobbies.
- ◆ *People at home*: la familia, la casa, rutinas diarias.
- ◆ *People in the city*: profesiones, lugares y edificios.
- ◆ *People in the world*: apariencia física y procedencia, ropa y colores.

Es cierto que puede ser una clasificación subjetiva, pues unas actividades pueden complementarse con otras y pueden atender a la cercanía o lejanía del alumno según la forma en que se trabajen; aun así creo que es una forma que puede ayudar a encontrar un recurso dentro del trabajo si es necesario.

RECURSO 1. PRESENTACIONES

INTRODUCING MY PARTNER

1. Work in pairs. Answer the following questions about your partner and create 3 more questions in order to obtain more information about him/her.

1. What is your name?

2. What is your surname?

3. Where do you live?

4. Where are you from?

5. What are your hobbies?

6. Have you got a pet?

7. Have you got any brothers or sisters?



Now, it's your turn! Think about three more questions



8.

9.

10.

2. Complete the text with the information you have obtained from your partner.

His/Her name is _____ and his/her surname is _____. He/She lives in _____. He/she is from _____. His/Her hobbies are _____, _____, _____. He/she has/hasn't got _____ (pets). He /she has/hasn't _____ (brothers or sisters).

3. Now, draw a picture of how you see your partner and describe him/her physically (tall, short, thin, fat, eyes colour and hair colour...).

Now, introduce your partner to the rest of the class.



A. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Se trata de fomentar un aprendizaje significativo, ya que los alumnos deben tener en cuenta sus conocimientos previos a la hora de alcanzar los nuevos. Este tipo de aprendizaje fue desarrollado por Ausubel (2002). Otro tipo de aprendizaje que se favorece con este recurso es el aprendizaje cooperativo, es decir, *cooperative learning*, desarrollado en el libro de D. Larsen Freeman (2000), donde se expone que unos alumnos aprenden de otros trabajando de forma grupal. “Cooperative or collaborative learning essentially involves students learning from each other in groups. (...) Teachers teach students collaborative or social skills so that they can work together more effectively”. (p. 164). En este recurso en concreto, los alumnos trabajan por parejas, favoreciendo la socialización, así como de forma individual, trabajando su iniciativa personal.

Por otro lado se utiliza una metodología activa y participativa, basada en el principal objetivo del enfoque comunicativo: la comunicación entre iguales a través de la lengua extranjera.

B. OBJETIVOS

- Conocer al profesor y los compañeros de clase.
- Utilizar expresiones de uso cotidiano.
- Saber presentarse ante otras personas.
- Describir físicamente a sí mismo y a otros compañeros.
- Crear preguntas y respuestas en relación a las presentaciones.
- Utilizar datos obtenidos para completar textos.
- Iniciarse en las exposiciones orales en el aula.

C. CONTENIDOS

Vocabulario: ciudades y países, animales, aficiones, números, colores, partes del cuerpo, adjetivos para describir el físico.

Expresiones:

How old are you?

Where are you from?

Where do you live

What's your name?

Have you got any brothers or sisters?

Do you like... (swimming)?...

Gramática:

Verbo *to have*.

Verbo *to be*.

Presente simple: preguntas y respuestas.

D. DESCRIPCIÓN

Antes de comenzar la descripción, los materiales que se van a necesitar son las propias fichas del recurso, la pizarra del aula, y el material habitual del alumno, como es el lápiz y la goma.

El recurso se basa en la presentación de los alumnos a sus compañeros, primeramente por parejas, y finalmente en el grupo de clase completo. Para comenzar, después de haber creado las parejas, intentando que los miembros no se conozcan mucho entre sí, se facilita a cada uno de los alumnos la ficha mostrada con anterioridad. En ella aparecen cinco preguntas que deben realizar a su compañero para obtener información de él. Después, deberán crear tres preguntas de forma individual con el objetivo de obtener mayor información de su pareja, y finalmente, completarán un texto que se incluye en la misma ficha con los datos que han obtenido, realizarán una descripción física de su compañero, y deberán presentarlo al resto de la clase. De esta forma, todos los alumnos conocerán información básica de cada uno de los alumnos.

Como actividad complementaria o de refuerzo para aquellos que necesiten practicar y asentar aquellas expresiones u oraciones que han aprendido, se puede realizar una actividad que consiste en la presentación del profesor. En este caso, el profesor se encontraría enfrente de los alumnos y deberá escribir en la pizarra algunas palabras relacionadas con su propia vida. Por ejemplo, suponiendo que el docente se llame John, tenga 27 años y viva en Londres, colocará en la pizarra: John, 27, London. Posteriormente, los estudiantes deben realizar preguntas con el objetivo de adivinar a qué aspectos se corresponden los datos que se encuentran en la pizarra. Así pues, algunas de las preguntas que pueden realizar son: ¿Cuál es tu nombre? ¿Cuántos años tienes? ¿De dónde eres? ¿Dónde vives?... que en inglés serían *What's your name? How old are you? Where are you from? Where do you live?...*

El profesor tiene que responder a estas preguntas con los datos que ha escrito en la pizarra, y va tachando aquellos datos al tiempo que los estudiantes realizan la pregunta adecuada. El objetivo es que el estudiante realice todas las preguntas necesarias para tachar todos los datos mostrados en la pizarra. Por ejemplo: si el estudiante dice ¿Cuántos años tienes? “How old are you?”, el docente deberá tachar el dato correspondiente a la edad, que en este caso sería 27. Y así sucesivamente.

Gracias a esta actividad, los estudiantes conocen al profesor y también practican su expresión oral y las estructuras gramaticales aprendidas con anterioridad. Además, ellos tienen que pensar sobre qué están relacionados esos datos con el objetivo de crear las preguntas, lo que lleva a una mayor participación y activación de la mente del alumnado.

E. HABILIDADES Y ÁREAS DEL LENGUAJE

El recurso trata de desarrollar y practicar la expresión del alumnado, tanto de forma oral como escrita. Por tanto las habilidades que se trabajan en inglés son: *speaking* y *writing*. Estas habilidades conllevan el trabajo de una serie de áreas del lenguaje, como son la pronunciación, la gramática y el vocabulario, debido a la creación de diversas oraciones con las estructuras gramaticales y el vocabulario adaptado, así como la expresión oral con la pronunciación y el tono de voz adecuado.

F. COMPETENCIAS

Las principales competencias básicas que se van a trabajar mediante el desarrollo de este recurso son:

Autonomía e iniciativa personal: a lo largo del recurso se precisa la participación activa e individual del alumno, a pesar de que en muchos de los casos debe cooperar y trabajar colaborativamente con sus compañeros. El trabajo autónomo del alumno es necesario para su progreso.

Competencia cultural y artística: en relación al dibujo que deben realizar los alumnos sobre su compañero.

Competencia en comunicación lingüística: a través de la comunicación oral del alumnado con sus compañeros, y la expresión escrita a través de ciertos ejercicios, se favorece la comunicación del niño a través de la lengua, en este caso inglesa.

Competencia para aprender a aprender: deben ser capaces de desarrollar sus estrategias para crear las preguntas adecuadas al docente, así como activar su mente para la descripción de su compañero así como para completar el ejercicio con la información necesaria.

Competencia social y ciudadana: gracias a la socialización entre compañeros tanto en el trabajo grupal del inicio del recurso, así como en el trabajo por parejas en la segunda parte.

G. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Esta sesión se adapta a aquellos posibles alumnos con desconocimiento del idioma, ya que se trabajan las primeras oraciones que se suelen aprender al iniciarse en un idioma. Se trata además de un recurso con un vocabulario básico, repaso de los cursos anteriores de Educación Primaria, por lo que no tiene por qué acarrear problemas en el aula.

Además, el trabajo por grupos favorece el trabajo por iguales, y aquellos alumnos con más capacidades en el área pueden ayudar a aquellos de menor nivel. Por tanto, a la hora de crear las parejas, el docente creará parejas heterogéneas, facilitando el aprendizaje de aquellos alumnos con menor nivel o dificultades con el inglés. Este hecho de tener que trabajar por parejas, atiende a aquellos alumnos con problemas de socialización, gracias al establecimiento de las parejas por el profesor.

En relación a aquellos alumnos que poseen ritmos más acelerados en comparación a sus compañeros, podrán realizar como actividad de ampliación una descripción de un miembro de su familia, de un amigo, etc.

H. EVALUACIÓN

Este recurso se trata de una evaluación inicial, con el objetivo de conocer los aprendizajes previos de los alumnos, y además conocer el carácter, capacidades y dificultades de cada uno de ellos. Se valorará la cohesión del grupo, la participación activa, el interés por el aprendizaje del inglés, y el respeto a los demás. Además, se tendrá en cuenta que el alumno conozca el vocabulario requerido para la actividad, así como el nivel gramatical propio del curso al que pertenece.

I. TEMAS TRANSVERSALES

Dado que se trata de un recurso planteado para utilizarse al inicio del curso escolar, con el objetivo de realizar presentaciones y conocerse unos a otros, se pueden trabajar gran variedad de temas transversales que son básicos para la convivencia en el aula.

En primer lugar, el respeto a los demás, incluyendo tanto personas de distinto género, países, religiones, creencias, etc. valorando la diversidad existente en el aula, y las grandes ventajas que conlleva la convivencia con personas diferentes y al mismo tiempo iguales. Junto con ello, se puede trabajar la solidaridad, la empatía, la capacidad de diálogo entre compañeros, pues deben trabajar de forma conjunta, y la participación. También, se pueden introducir aspectos sobre la igualdad de oportunidades entre distinto género y los derechos humanos.

J. VENTAJAS E INCONVENIENTES

Ventajas:

- Ayuda a repasar y afianzar contenidos que el alumnado ya ha aprendido en cursos anteriores.
- Supone una forma en que los alumnos pueden conocerse unos a otros.
- Favorece la comunicación entre alumnos.
- Trata de desarrollar la capacidad expresiva tanto de forma escrita como oral.

Inconvenientes:

- Puede resultar un recurso costoso de realizar por parte de los alumnos, ya que abarca mucho vocabulario, estructuras gramaticales, así como la capacidad expresiva que requiere.
- Se deben crear parejas de alumnos que no se conozcan mucho entre sí para que el recurso tenga mayores beneficios.
- Requiere bastante tiempo para su realización completa.

RECURSO 2: ACTIVIDADES Y HOBBIES



A. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Como primer tipo de aprendizaje que se trabaja con este recurso, destaca el aprendizaje por repetición, que según lo expuesto por Castañeda. A (1997), la repetición de patrones facilita el aprendizaje. En este caso, los alumnos irán repitiendo las mismas estructuras gramaticales.

Por otro lado, el aprendizaje por descubrimiento impulsado por Bruner, implica que el alumno va conociendo y aprendiendo por sí mismo diferentes contenidos, es decir, se trabaja de forma inductiva. Como afirma Mesonero. A. (1995), “La idea principal es que el alumno de descubrir por sí mismo la estructura de aquello que va a aprender” (p. 397). Junto a este tipo de aprendizaje, destaca la cooperación y la competición entre alumnos al mismo tiempo.

Finalmente, la metodología audio lingual (Freman. L. 2000) puede adaptarse a este recurso, ya que los alumnos deben ir repitiendo el mismo diálogo y oraciones a lo largo de todo el juego, favoreciendo el aprendizaje del idioma a través de la escucha y el habla.

B. OBJETIVOS

- Conocer el funcionamiento de un juego de mesa.
- Ser capaz de identificar un juego como un recurso de aprendizaje.
- Trabajar en grupo.
- Desarrollar la cooperación y la competición al mismo tiempo.
- Conocer los nombres de distintas actividades en inglés.
- Ser capaz de utilizar el verbo modal *can* de forma correcta.
- Crear preguntas y respuestas con la estructura adecuada.

C. CONTENIDOS

Vocabulario de actividades y hobbies: *swim, ride a bike, play basketball, play football, play tennis, play the recorder, dance, sing, paint, draw, ride a horse, play the guitar, play computer games, make models, rollerblade, skateboard, ski.*

Expresiones:

Can you.... (play tennis)?

Yes, I can. / No, I can't

Gramática:

Verbo modal *can*: oraciones interrogativas y respuestas afirmativas y negativas.

D. DESCRIPCIÓN

En este caso estamos ante un juego de mesa, en inglés llamado *board game*, para el cual se necesita el propio tablero del juego, un dado, unas fichas y la pizarra del aula. He decidido realizar este tipo de actividad con el objetivo de crear recursos variados teniendo en cuenta tanto los contenidos como la forma. Por tanto, en este recurso podemos ver cómo existen varias casillas, una de salida (*start*) y una de meta (*end*), además de otra serie de casillas con distintos dibujos u oraciones. En cuanto a las oraciones, son las instrucciones que deben seguir los alumnos si caen en esa casilla:

- *Move ahead*: significa mover la ficha hacia delante tantas casillas como se indique.
- *Go back..... squares*: significa retroceder tantas casillas como se indique.
- *Go back to..... square*: supone mover la ficha hasta la casilla que se indique.

Sabiendo esto, las normas del juego son iguales a las de cualquier otro juego de mesa. Los alumnos se colocan en grupos de 4-5 personas. Tiran el dado, y aquel jugador que más puntos obtenga será el que comience el juego. De este modo, el orden de juego será en el sentido de las agujas del reloj. Cada alumno tirará una vez en cada turno.

En cuanto a la clave y objetivo del juego se trata de que en las casillas que aparecen imágenes, los alumnos deben conocer cómo se dice esa actividad o hobby en inglés, además de utilizar la oración: ¿puedes tu....?, en inglés *Can you...?*. De este modo, formularán la pregunta al compañero de la izquierda, quien deberá contestar según pueda realizar la actividad o no, utilizando: puedo (*can*), o no puedo (*can't*). Si el alumno realiza la pregunta correctamente se queda en la casilla a la que ha avanzado con la tirada del dado, si en caso contrario no sabe el nombre de la actividad, o no formula bien la oración, retrocede una casilla.

El alumno ganador del juego será aquel que primero llegue a la línea de meta, aunque deberá esperar a que todos los alumnos terminen el juego, repasando de esta forma el vocabulario y las estructuras gramaticales utilizadas por sus compañeros. En este momento, actuará como un árbitro, verificando si se utiliza el vocabulario y las estructuras gramaticales adecuadas.

E. HABILIDADES Y ÁREAS DEL LENGUAJE

La expresión oral (*speaking*) es la base de este recurso, pues los alumnos deben estar en constante comunicación, tanto a la hora de formular preguntas, como a la hora de responderlas. Por tanto, la pronunciación es importante en este recurso, pero tienen más cavidad el vocabulario, gracias al conocimiento de las actividades y hobbies, así como la gramática, debido a las expresiones con el verbo modal *can*.

F. COMPETENCIAS

Las competencias básicas que se trabajan mediante la aplicación de este recurso en el aula son:

Autonomía e iniciativa personal: aunque el recurso está organizado para el trabajo en equipo, cada uno de los alumnos debe conseguir los objetivos de forma individual, por lo que debe participar de forma autónoma y responsable de sus propias actuaciones.

Competencia en comunicación lingüística: gracias a la formulación y contestación de preguntas que se requiere en el juego, se establece una comunicación entre los distintos miembros del equipo. Además, las expresiones que se aprenden a través de este recurso, son de gran utilidad en la vida diaria y escolar del alumno, favoreciendo en todo momento la comunicación a través de la lengua inglesa en este caso.

Competencia para aprender a aprender: el alumno debe ser capaz de tomar sus propias decisiones y utilizar sus estrategias y conocimientos para participar activamente y de forma correcta en el juego.

Social y ciudadana: se desarrolla teniendo en cuenta la capacidad para trabajar en grupo de los alumnos, así como el respeto a los demás compañeros de otros grupos.

G. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Las expresiones a utilizar durante el recurso podrán ser escritas en la pizarra como una forma de apoyo todos los alumnos, y en especial a aquellos con dificultades cognitivas; aunque en el propio tablero del juego aparecen las palabras clave: *Can you...? Can/Can't*.

Por otro lado, si existen alumnos con problemas motrices, los compañeros del equipo ayudarán en el momento de tirar el dado y mover la ficha si el alumno posee dificultades para ello.

En el caso de la existencia de alumnos con deficiencia auditiva, la formulación de preguntas y respuestas se realizará de forma escrita, con el objetivo de no coartar el aprendizaje de este tipo de alumnado, y pueda participar del mismo modo que sus compañeros.

H. EVALUACIÓN

Los aspectos principales que se van a evaluar, a través de la observación son:

- ◆ Uso correcto de *can* y *can't*.
- ◆ Facilidad para realizar y contestar preguntas utilizando el verbo *can*.
- ◆ Conocimiento de las distintas actividades y hobbies.
- ◆ Cumplimiento de las reglas del juego.
- ◆ Capacidad para trabajar con los compañeros.
- ◆ Creación de un ambiente adecuado de trabajo.

El docente irá tomando notas a medida que se va desarrollando la actividad, con el fin de evaluar a cada uno de los alumnos de forma individual gracias a la recogida de la mayor cantidad de datos posibles.

I. TEMAS TRANSVERSALES

Un tema interesante que se puede incluir en este recurso es la capacidad de realizar ciertas actividades por personas que poseen problemas con el físico, como puede ser la falta de alguna de las extremidades. Dado que en muchas de las actividades que los alumnos van a aprender se requiere el uso de partes específicas del cuerpo, se puede introducirles diferentes formas de abarcar las actividades. Por ejemplo, se pueden incluir imágenes de personas que dibujan con la boca, o con los pies, por la falta de las extremidades superiores.

Puede ser un tema difícil, pero que los alumnos deben comprender que todas las personas son capaces de hacer cualquier cosa si muestra interés y se lo propone. De este modo, se incluye también el tema del respeto a los demás, la igualdad de oportunidades y de derechos de todas las personas, etc.

Por otro lado, también se puede incluir el tema de la salud, incluyendo la necesidad de practicar algún deporte o hacer ejercicio para mantenerse en forma; y también las ventajas que pueden tener habilidades como la práctica de algún instrumento musical, pintar o dibujar, para la ejercitación de la mente y el desarrollo de la capacidad artística.

J. VENTAJAS E INCONVENIENTES

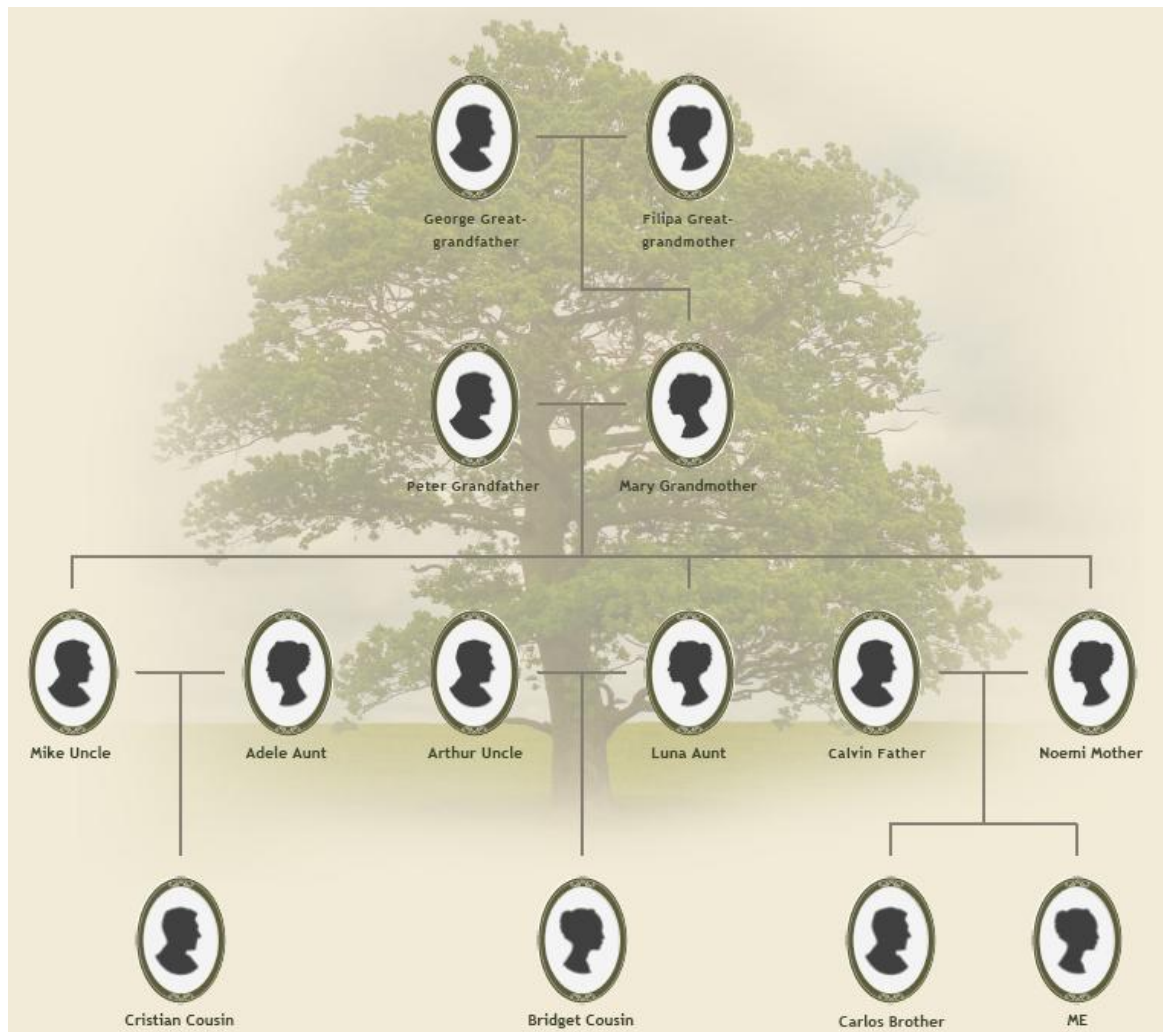
Ventajas:

- El juego supone una actividad motivadora para el alumnado.
- Favorece la comunicación y la cohesión grupal.
- Incita a la participación del alumno en la clase.
- La repetición de estructuras suele facilitar su aprendizaje.

Inconvenientes:

- La excesiva competitividad por parte de algunos alumnos puede afectar al desarrollo del juego.
- Algunos alumnos pueden ver el juego como una forma de “perder el tiempo” en clase, sin ver su utilidad, por lo que se deben dejar muy claros los objetivos.
- Puede llevar consigo algunas conductas disruptivas de alumnos que afecten al clima de trabajo en el aula.

RECURSO 3: LA FAMILIA



A. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Principalmente, la base sobre la que se asienta este recurso es el aprendizaje significativo, y el aprendizaje por descubrimiento, en el sentido de aprender las relaciones que existen entre los miembros de la familia. En cuanto a la agrupación, se trata de un recurso que requiere un aprendizaje individual y autónomo, aunque en ciertas ocasiones se puede colaborar o ayudar entre compañeros.

En cierta manera, se puede identificar la metodología *Grammar Translation* (Larsen Freeman. 2000), que supone la traducción de una lengua a otra, en este recurso, ya que los alumnos deben traducir las palabras referentes a los miembros de la familia.

B. OBJETIVOS

- Utilizar el vocabulario de la familia en inglés.
- Conocer las relaciones de parentesco.
- Aprender a realizar un árbol genealógico.
- Fomentar el trabajo autónomo.
- Propiciar la expresión oral y aprender a realizar exposiciones en público.
- Trabajar la comprensión lectora.

C. CONTENIDOS

Vocabulario:

Miembros de la familia: *mother, grandmother, great-grandmother, father, grandfather, great-grandmother, brother, sister, son, daughter, husband, wife, aunt, uncle, cousin.*

Colores.

Prendas de vestir.

Expresiones:

He/she is my...

They are...

I have got... (a sister, two brothers, five cousins...)

He is my mother's father.

He is wearing...

Gramática:

Presente simple.

Genitivo sajón ('s).

Verbo *to be / have*.

D. DESCRIPCIÓN

Los alumnos deberán crear un árbol genealógico de su familia. Se realizará de dos o tres generaciones. En cada miembro de la familia, el alumno deberá poner el nombre, una foto, y el miembro de la familia en inglés, por ejemplo: Mary, grandmother. Para su

realización se precisa de materiales que los alumnos utilizan normalmente en el aula, como son cartulinas, tijeras, pegamento, rotuladores, lápices de colores y bolígrafos, además de las fotografías de los miembros de la familia, que deberán traer de casa.

El modelo anterior puede ser un ejemplo de árbol genealógico como el que tienen que hacer los alumnos. Podemos enseñárselo para que tengan una pequeña idea de cómo realizar su trabajo.

Una vez creado el árbol genealógico en una cartulina, cada uno de los alumnos deberá exponer su trabajo al resto de compañeros. Antes de ello, pueden realizar una pequeña descripción de su familia de forma escrita, de modo que la exposición resulte más fácil. Tanto en el texto escrito como en la exposición oral, el alumno deberá utilizar el distinto vocabulario referente a los miembros de la familia en inglés.

Con el objetivo de atender a aquellos alumnos que terminan pronto la tarea, llamados “*fast learners*” en inglés, incluyo un recurso complementario, donde el objetivo es trabajar la comprensión lectora. En este recurso, los alumnos poseen una imagen de una familia y un texto. Deben leer el texto y colocar el nombre de cada uno de los miembros de la familia según las descripciones del texto. (Ver anexo 1). De este modo, los alumnos siguen trabajando el vocabulario referente a la familia así como aspectos referentes a las descripciones mientras los demás compañeros terminan la tarea.

E. HABILIDADES Y ÁREAS DEL LENGUAJE

Las habilidades trabajadas con este recurso son tanto la expresión escrita (*writing*), en la parte de la descripción escrita de la familia, como la expresión oral (*speaking*), en la parte de la exposición frente a los compañeros. Además, en el recurso de ampliación se trabaja la comprensión escrita (*reading*). En relación a las áreas del lenguaje, las más trabajadas son la pronunciación y el vocabulario, sin dejar atrás la gramática, ya que es básica para realizar una buena descripción y exposición.

F. COMPETENCIAS

Teniendo en cuenta las competencias básicas establecidas en el currículum de Educación Primaria, aquellas que más se trabajan con este recurso son:

Autonomía e iniciativa personal: este recurso favorece el trabajo autónomo del alumno, debido a que debe trabajar de forma individual, desarrollando sus capacidades individuales.

Competencia cultural y artística: la realización, diseño y decoración del mural y el árbol genealógico contribuyen al desarrollo de esta competencia.

Competencia en comunicación lingüística: dado a la exposición que deben realizar los alumnos, y a la expresión escrita que deben demostrar en la realización del mural. En cuanto a la actividad de ampliación, favorece la comunicación de forma escrita.

Competencia para aprender a aprender: cada uno de los alumnos deberá realizar su árbol genealógico aplicando sus propios conocimientos y utilizando sus propias estrategias.

Tratamiento de la información y competencia digital: los alumnos tienen que desarrollar sus capacidades de búsqueda de información para realizar el árbol genealógico, aunque sea de forma oral, a través de la conversación con los familiares, y no digital, en este caso.

G. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Para la realización de esta actividad, si existen alumnos en el aula con familias desestructuradas y su realización ocasionar problemas en el niño, se planteará la misma actividad pero permitiendo que el niño realice el árbol genealógico de una familia de dibujos animados que él conozca o pueda buscar información en otros medios que no sea el familiar. Por ejemplo: Los Simpson. La importancia es que el alumno conozca el vocabulario de la familia y las relaciones de parentesco, aunque puede resultar atractivo para el niño conocer su propia historia familiar.



Por otro lado, si aparecen problemas en la consecución de fotografías para la realización del árbol, los alumnos podrán realizar dibujos de los distintos familiares, mostrando así cómo ellos ven a sus familiares.

H. EVALUACIÓN

En cuanto a la forma de evaluar esta actividad, se tendrán en cuenta una serie de criterios como:

- ◆ La creatividad a la hora de realizar el mural con el árbol genealógico.
- ◆ La comprensión y utilización apropiada del vocabulario aprendido.
- ◆ La expresión oral: uso de adjetivos, estructuras, etc.
- ◆ El interés, respeto, compañerismo y participación a la hora de realizar tanto las exposiciones como el propio trabajo de creación del árbol.
- ◆ La capacidad de comprensión escrita del texto.

I. TEMAS TRANSVERSALES

En este recurso se pueden trabajar temas transversales como la educación para la convivencia la paz y la ciudadanía, donde los alumnos deben respetarse los unos a los otros, creando un clima de convivencia agradable. Por otro lado, se puede trabajar la educación ambiental, inculcando al niño el reciclaje y la correcta utilización de los materiales que utilizan normalmente, como el papel, a la hora de trabajar con las cartulinas en la creación de los murales. También, se puede introducir el tema de la variedad de familias que existen, fomentando la aceptación y respeto de las distintas familias que pueden encontrarse.

J. VENTAJAS E INCONVENIENTES

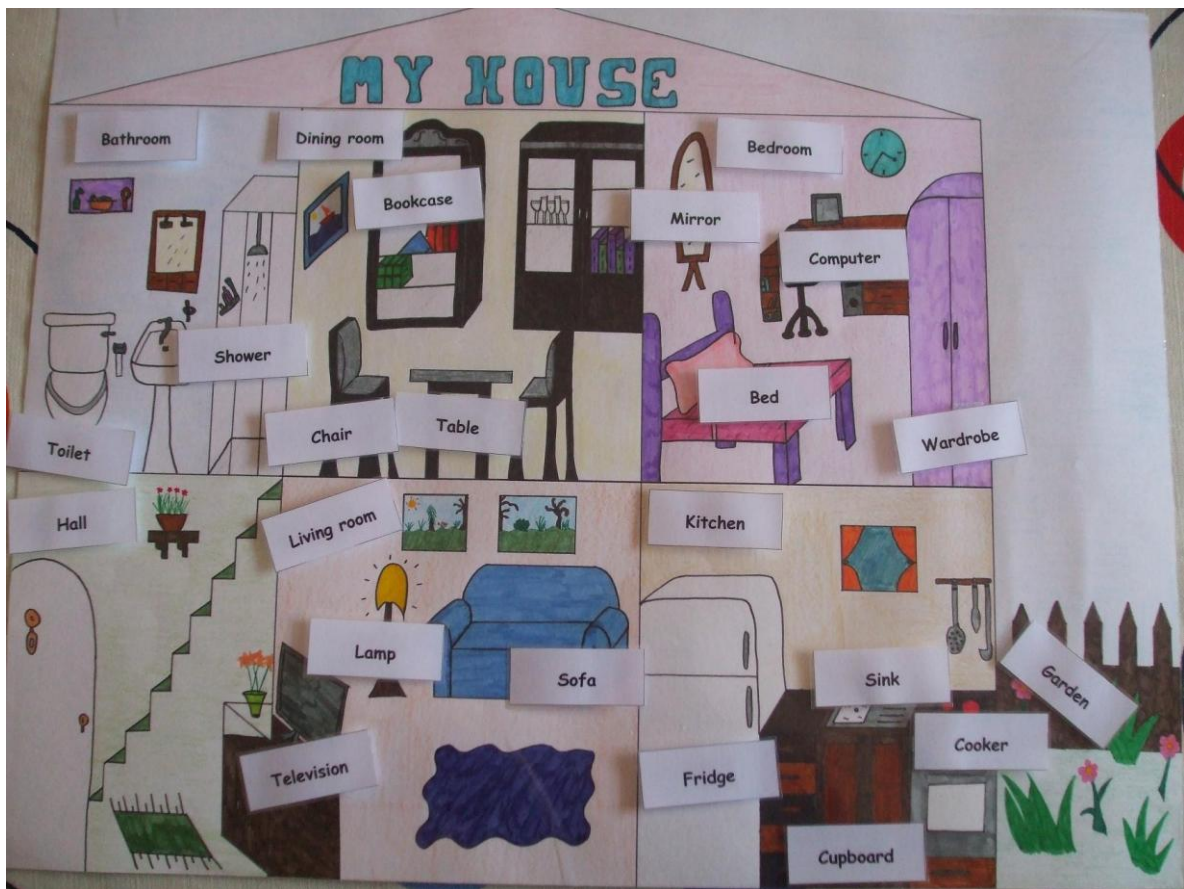
Ventajas:

- Ayuda a conocer las distintas relaciones entre los miembros de la familia.
- Trata de enseñar el árbol genealógico como forma de organización familiar.
- Exige en cierta manera una comunicación con la familia para su realización
- Favorece el aprendizaje autónomo e individual.

Inconvenientes:

- Puede ocasionar problemas con niños pertenecientes a familias desestructuradas.
- El conocimiento de las relaciones entre familiares puede llevar bastante tiempo.
- La búsqueda de fotografías puede ser difícil en algunos casos, por lo que se puede paliar con dibujos realizados por los alumnos.

RECURSO 4: LA CASA



A. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Como en otros recursos, el aprendizaje por descubrimiento se fomenta en este caso, pues los alumnos deben ir aprendiendo el vocabulario que no conocen por sí mismos. Como dicen Pritchard, Alan & Woollard, John (2010), Bruner afirma que los docentes deben motivar al alumnado a descubrir principios por sí mismos. “Bruner considers that the teacher should try to encourage pupils to discover principles by themselves”. (p. 15)

Además, el aprendizaje por asociación, en este caso entre conceptos e imágenes es básico, sin dejar a un lado el aprendizaje por memorización o repetición. En cuanto al aprendizaje por observación también se fomenta en este caso, ya que los alumnos utilizan el recurso bajo la demostración de su uso por parte de otros alumnos o el docente.

Por otro lado, se fomenta el aprendizaje cooperativo ya que los alumnos deben respetar unos a otros en el momento de uso del recurso, así como el trabajo individual y autónomo. Una metodología dinámica y participativa se utiliza en todo momento, con el fin de motivar al alumnado y crear un clima de trabajo agradable y adecuado en el aula.

B. OBJETIVOS

- Conocer el vocabulario relacionado con la casa y aprender a describirla.
- Asociar objetos con su nombre en inglés.
- Realizar sopas de letras.
- Trabajar en grupo.
- Utilizar los conocimientos previos para adquirir nuevos contenidos.

C. CONTENIDOS

Vocabulario de la casa: *kitchen, living room, dining room, bathroom, hall, bedroom, garden, fridge, cooker, cupboard, sink, bed, mirror, wardrobe, sofa, television, lamp, shower, toilet, table, chair, bookcase, computer.*

Expresiones:

There is a in the

The is in the

This is a

Gramática:

There is / There isn't

Verbo *to be*: oraciones afirmativas.

D. DESCRIPCIÓN

El recurso descrito a continuación consiste en un mural donde se encuentra representada una casa, junto con las diferentes habitaciones que la contienen y algunos de los objetos de cada habitación. Además del mural, el recurso contiene una serie de *flashcards* con nombres tanto de las habitaciones como de los objetos. Ambos objetos, el mural y las *flashcards*, poseen un velcro. El objetivo principal de este recurso es que los alumnos asocien los distintos objetos y habitaciones con su nombre en inglés, aprendiendo el vocabulario relacionado con la casa.

Los materiales que se necesitan para su puesta en práctica son el mural junto con las fichas comentadas anteriormente, los materiales comunes de aula como lápiz, bolígrafo, goma de borrar, y las fichas complementarias a este recurso, que se mostrarán más adelante.

En cuanto al procedimiento de utilización de este recurso, será del siguiente modo: en primer lugar, el maestro colocará el mural en la pizarra para que todos los alumnos puedan verlo. Las *flashcards* estarán colocadas boca abajo en la mesa del profesor. Los alumnos uno a uno irán saliendo a la pizarra, cogerán una tarjeta, y deberán pegar la tarjeta con el nombre en inglés en el objeto o habitación correcta. Por ejemplo, si en la tarjeta pone el nombre “kitchen”, deberán pegar la tarjeta en la cocina del mural.

Este recurso puede realizarse tanto como actividad inicial en el tema de la casa, como de actividad final o de repaso. Si se utiliza al inicio, los alumnos deberán realizar la actividad gracias a sus conocimientos previos, e intentarán ir completando al principio las palabras que conocen, y después gracias a la actuación del profesor como guía, irán completando el vocabulario que no conocían con los objetos.

En el caso de que sea utilizada como actividad de repaso, puede utilizarse tanto en grupo completo de la clase como en pequeños grupos, como de forma individual. Si se realiza en grupo completo, será del modo explicado anteriormente. Si se realiza en pequeños grupos, será mientras los demás alumnos realizan otro tipo de actividades, y si es de forma individual, será cuando un alumno haya terminado su tarea, y de este modo puede ir repasando el vocabulario aprendido en esa unidad.

Junto a este recurso, se puede utilizar otro complementario, con el objetivo de dar la mayor utilidad posible al mural. En este caso, el objetivo será además de practicar el vocabulario trabajado, aprender las expresiones en inglés “There is/There isn’t”, que significan hay o no hay con nombres en singular.

Los alumnos gracias a los objetos que aparecen en el mural, deberán completar la siguiente ficha, donde tendrán que completar huecos, realizar frases completas y realizar una sopa de letras.

MY HOUSE

1. Find 8 objects of the house:



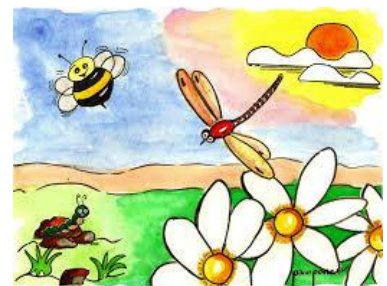
Sofa
Television
Fridge
Cooker
Wardrobe
Table
Bed
Shower

2. Complete the following sentences with is/isn't. You have to look at the house.


- There a chair in the bedroom.
- There a fridge in the kitchen.
- There a bed in the bathroom.
- There a sofa in the living room.


3. Complete the sentences with the correct room:

- The bed is in the
- The flowers are in the
- The television is in the
- The stairs are in the





4. Complete with the correct objects.

- There is a  in the bathroom.

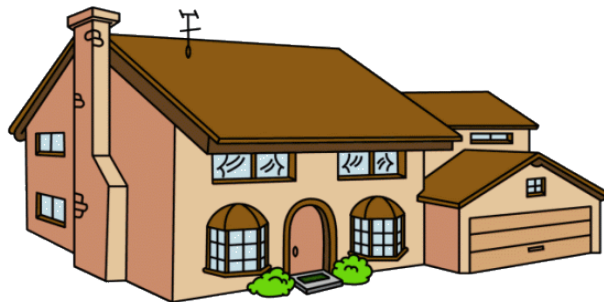
- There is a  in the bedroom.

- There isn't a  in the garden.

- There isn't a  in the dining room.

- There is a  in the kitchen.

5. Write 4 sentences about your house. Write there is/there isn't.



E. HABILIDADES Y ÁREAS DEL LENGUAJE

En este recurso, las principales áreas que se trabajan son el vocabulario y la gramática, pues se trata de una actividad donde lo primordial es el aprendizaje de las partes de la casa y las oraciones donde incluir esas partes y objetos. A pesar de ello, la pronunciación se trabaja a la hora de decir cada una de las palabras que los alumnos deben colocar en el mural.

En cuanto a las dos habilidades principales que trabaja este recurso son la expresión oral (*speaking*) y la expresión escrita (*writing*). La primera de ellas se basa en la expresión de los alumnos a la hora de colocar las tarjetas en el lugar adecuado del mural, y la segunda gracias a la ficha anexa al recurso, donde deben realizar varias oraciones sobre su casa. La comprensión escrita, inmersa en la propia actividad, es básica para la correcta ejecución de los ejercicios propuestos, por lo que se desarrolla aunque sea de una forma muy sencilla.

F. COMPETENCIAS

A través del recurso explicado con anterioridad, las competencias básicas que más se tratan son las siguientes:

Autonomía e iniciativa personal: el alumnado tiene que actuar de forma autónoma a la hora de colocar el nombre en un objeto o habitación de la casa, utilizando sus conocimientos. Además, en las fichas anexas a este recurso, deben trabajar de forma individual con el objetivo de conocer si han adquirido los contenidos previstos y ver en qué tienen dudas, errores, etc.

Competencia en comunicación lingüística: en este recurso se trata el uso de la lengua de forma comprensiva y expresiva, tanto de forma oral como escrita. En la primera parte del recurso, el alumnado debe comprender las intervenciones orales por parte del profesor, mientras que en la ficha anexa, deben utilizar la lengua para comprender los enunciados de las actividades a desarrollar así como las oraciones incluidas en la ficha, además de expresarse correctamente en la última actividad propuesta.

Competencia para aprender a aprender: al tratarse de una actividad de vocabulario principalmente, cada alumno debe buscar sus propias estrategias para el aprendizaje del mismo, ya sea mediante la asociación con imágenes, u otras técnicas.

Social y ciudadana: el trabajo colaborativo en este recurso es muy importante, por lo que se fomenta la socialización entre compañeros.

G. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Este recurso atiende a las diversas características de los alumnos, ya que al utilizarse imágenes como forma de aprendizaje a través de su asociación con palabras, es más fácil llegar a las capacidades de cada uno. En el caso de alumnos con desconocimiento del idioma, o con un nivel muy bajo, resulta muy sencillo ya que tan solo deben fijarse en la imagen y así relacionarla con un concepto a aprender. Lo mismo ocurriría en el caso de un alumno con deficiencia auditiva.

Una posible medida de atención a la diversidad sería en el caso de la existencia de un alumno ciego. En las tarjetas que se presenta el vocabulario, se pondría la palabra en alfabeto braille, y los compañeros y el profesor tratarían de describir el mural al alumno, con el objetivo de que él pudiera decir dónde colocar su tarjeta. Finalmente, las fichas propuestas estarían transcritas también en braille.

Como actividades destinadas a aquellos alumnos que terminan las tareas antes que los demás, se puede trabajar con el mismo recurso de forma individual, como comentaba anteriormente, se pueden plantear actividades que supongan la descripción de su casa, de su habitación, del colegio, etc., fomentando así la expresión escrita, o pueden realizar un crucigrama sobre las partes de la casa, donde tienen que averiguar la palabra según una descripción. (Ver anexo 2)

H. EVALUACIÓN

Al igual que en muchos de los recursos planteados a lo largo de este proyecto, la participación e interés del alumnado en la realización de las actividades es algo básico para el aprendizaje del niño. Además, se valorará tanto la participación ante los compañeros, como es en el caso de colocar las palabras en el mural, como la autonomía demostrada en la realización de la ficha anexa. Además, posteriormente al uso de este recurso, se realizará una prueba escrita donde el alumno debe demostrar que conoce las partes y objetos de la casa, y sabe utilizar las oraciones de forma correcta.

I. TEMAS TRANSVERSALES

En esta actividad se pueden introducir las tareas del hogar, y con ello la repartición de tareas y la igualdad de derechos entre el hombre y la mujer. Además, se puede concienciar a los alumnos la importancia de que ellos mismos vayan realizando tareas en casa y ayuden a su familia en cosas como hacer la cama, recoger la habitación, poner la mesa, etc.

J. VENTAJAS E INCONVENIENTES

Ventajas:

- Supone una forma diferente de aprender vocabulario que suele ser motivadora para el alumnado, debido a su participación activa y la manipulación de objetos, en este caso las tarjetas.
- La relación entre imágenes y palabras ayuda al aprendizaje de palabras en este caso, relacionadas con la casa, pues muchos alumnos poseen memoria fotográfica, lo que favorece y facilita su aprendizaje.
- En cuanto a la realización de las fichas anexas, completar y repetir el vocabulario a lo largo de los distintos ejercicios ayuda a afianzar lo aprendido.

Inconvenientes:

- Puede resultar aburrido o repetitivo para aquellos alumnos con conocimientos más amplios o que aprenden más rápido que los demás.
- Cierta desorden puede provocarse en el aula si no se respetan los turnos, por lo que hay que establecer las normas antes de comenzar a utilizar el recurso.

RECURSO 5: RUTINAS DIARIAS

DAILY ROUTINES

Warm up!

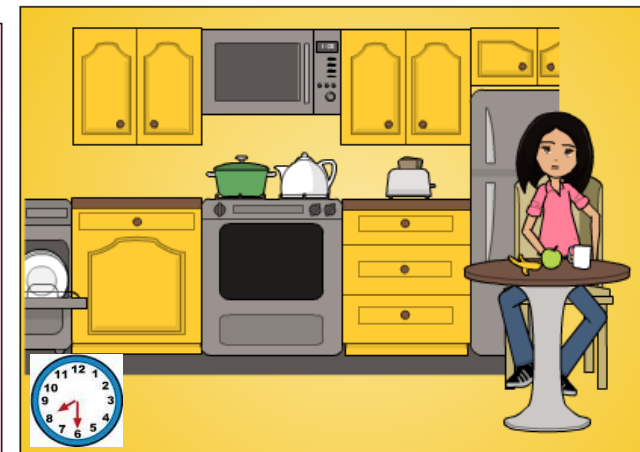
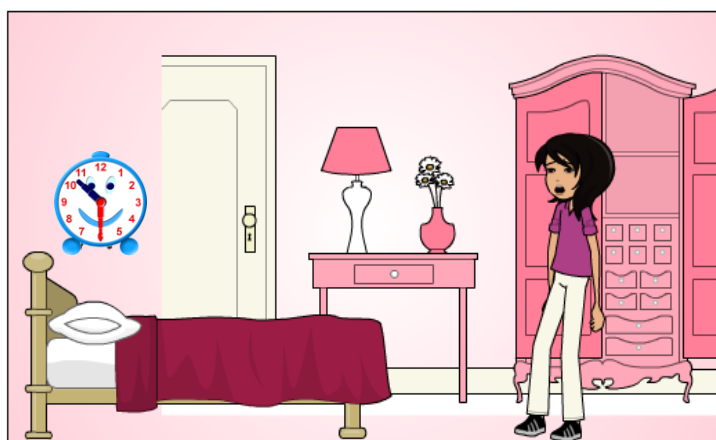
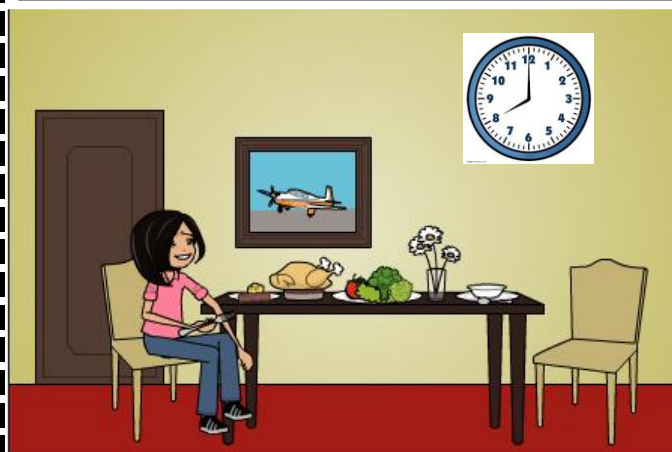
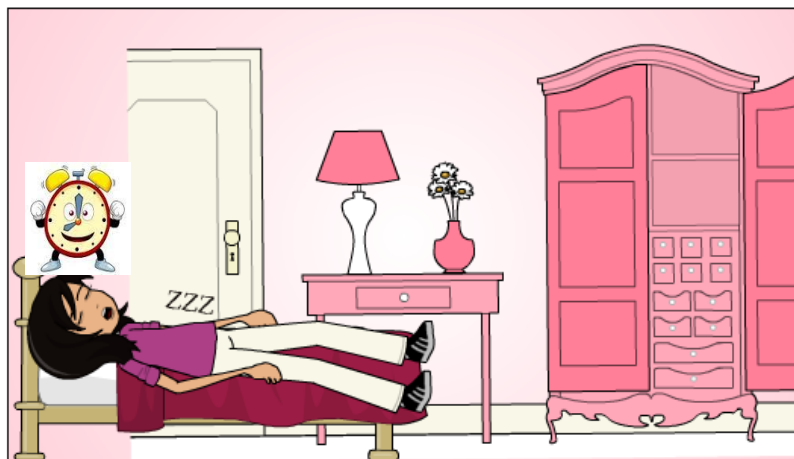
What do you do every day?

1. Match these expressions with the correct picture.

- | | | |
|------------------|-----------------|----------------|
| ▪ Goes to bed | ▪ Has breakfast | ▪ Goes home |
| ▪ Goes to school | ▪ Has dinner | ▪ Has a shower |
| ▪ Has lunch | ▪ Does homework | ▪ Gets up |



2. Now, cut the following pictures about Mary's daily routine and put them in order in your notebook. Pay attention to the clocks!

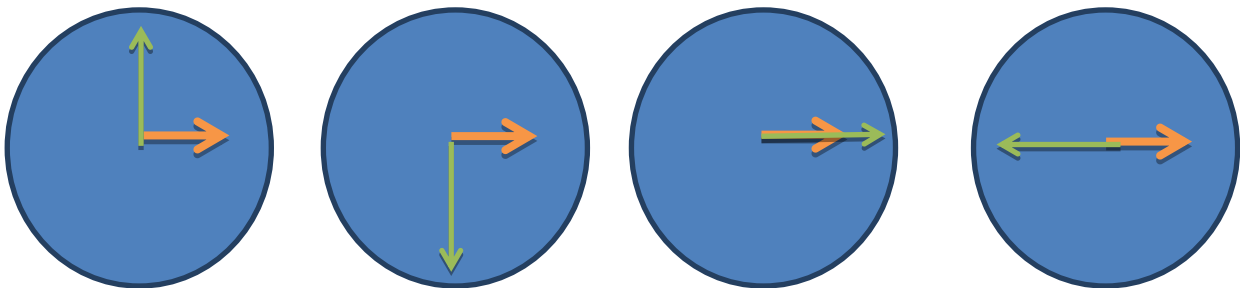


3. Once you have the comic in order, write sentences about each picture. Use expressions from exercise 1. For example:

1. She gets up.
2. She
3. She
4. She
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.

Follow up!

WHAT TIME IS IT?



O' clock

Half past

Quarter past

Quarter to

It's three o' clock

It's half past three

It's quarter past three

It's quarter to three

Look at your comic. Write sentences of each picture with the time.

For example:

1. She gets up at eight o'clock.

****Remember to use “AT” before the time.**

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.


9.

Now it's your turn. In a little text, write what you do every day.

- You can use the vocabulary above.
- Use hours.
- Pay attention to simple present. We add –s when it's third person, but not when is 1st person!

Work in pairs.

Make questions to your partner and complete the table

What time do you...? 	MY FRIEND	ME
get up?		
have a shower?		
have breakfast?		
go to school?		
have lunch?		
go home?		
do your homework?		
have dinner?		
go to bed?		

*Make sentences with the information above.

For example: 1. My partner gets up at ten o'clock. I get up at 9 o'clock.

SONG

Listen to the song and complete the lyric.

<https://www.youtube.com/watch?v=xSL5F7MpytU>

DAILY ROUTINES

In the morning, I _____.

Hurry up, hurry up,
_____ is ready.

In the morning, I get dressed.

Hurry up, hurry up,
Go to _____.

In the afternoon, I do _____.

Hurry up, hurry up,
Give me the _____.

In the afternoon, I'm with my _____.

Hurry up, hurry up,
Go back _____.

In the evening, I have a bath.

Hurry up, hurry up,
_____ is ready.

In the evening, I _____ to bed.

Hurry up, hurry up,
Go to sleep.

Hurry up, hurry up,
Go to _____.

A. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

La base principal teórica de dicho recurso se basa en el método comunicativo, *Communicative teaching-learning*. Con ello se trata de que los alumnos trabajen las distintas áreas del lenguaje fomentando la comunicación en la lengua a adquirir.

En cuanto a los tipos de aprendizajes que se fomentan, destacan el aprendizaje por repetición, debido a las estructuras y vocabulario que se trabaja a lo largo de todo el recurso, el aprendizaje significativo, “cuando se relaciona -o asimila- información nueva con algún concepto incluso ya existente en la estructura cognitiva del individuo que resulte relevante para el nuevo material que se intenta aprender”. (Pozo, J.I., 2006) (p. 215), y finalmente el aprendizaje por descubrimiento, ya que van descubriendo nuevos contenidos a medida que avanzan por sí solos en el recurso.

B. OBJETIVOS

- Conocer actividades de la vida diaria en inglés.
- Ordenar diferentes viñetas de un cómic.
- Conocer las formas de decir la hora.
- Ser capaz de describir las rutinas diarias de una persona.
- Completar palabras de una canción a través de su escucha.
- Obtener información de los compañeros a través de la interacción oral.
- Relacionar vocabulario en inglés con las imágenes a las que corresponden.

C. CONTENIDOS

Vocabulario:

Rutinas diarias: *get up, have a shower, have breakfast, go to school, have lunch, go home, do homework, have dinner, go to bed.*

Las horas: *o'clock, half past, quarter past, quarter to.*

Preposición at.

Expresiones:

What time is it?

It'so'clock.

It's half past.....

It's quarter past/to

I.....(go to school) at.....

He/she (gets up) at.....

Gramática:

Presente simple: oraciones afirmativas. Primera, segunda y tercera persona.

D. DESCRIPCIÓN

El anterior recurso abarca el vocabulario relacionado con las rutinas diarias de una persona. Es un material compuesto por varias fichas en las que se incluyen diferentes ejercicios. Para comenzar, se propone un ejercicio de relacionar diferentes imágenes sobre rutinas (comer, desayunar, ir al colegio...) con la correspondiente expresión en inglés. Posteriormente, se presentan las distintas partes de un cómic, que el alumno deberá ordenar, teniendo en cuenta las horas de los relojes presentes en cada una de las partes. Una vez realizado, deben realizar oraciones sobre la actividad o rutina que se lleva a cabo en cada una de las partes del cómic, que posteriormente deberán repetir añadiendo la hora correspondiente.

A continuación, se propone un ejercicio donde se fomenta la expresión escrita del alumno, donde debe realizar un pequeño texto donde describa su rutina diaria, utilizando el vocabulario y las oraciones trabajadas en las actividades anteriores. Pero además de la expresión escrita, creo conveniente desarrollar la expresión oral, por lo que en el siguiente ejercicio, el alumno debe interactuar con su compañero para conocer las horas a las cuales realiza cada una de las actividades diarias. Después de esta conversación, deberá realizar oraciones con la información obtenida.

Para finalizar, la última actividad del recurso se corresponde con una canción sobre el tema tratado a lo largo de todo el recurso. Es un ejercicio que llamaríamos de rellenar huecos *fill in the gaps*. Los alumnos escuchan la canción varias veces y deben completar los huecos con la información que falta. Se trata de una actividad que motiva a los alumnos y despierta su interés, por lo que creo que es un buen ejercicio para terminar el uso del recurso.

Para la utilización del recurso, se requieren las fichas propuestas y un ordenador con altavoces o radiocasete, así como tijeras, pegamento, lápiz y goma para cada alumno.

E. HABILIDADES Y ÁREAS DEL LENGUAJE

En la creación de este recurso, se ha pretendido trabajar el mayor número de habilidades y áreas del lenguaje posibles. En concreto, se trabaja la expresión oral (*speaking*) gracias a la interacción con el compañero; la expresión escrita (*writing*) en la parte de describir la rutina diaria tanto de Mary, como del propio alumno; y la comprensión oral (*listening*) en la parte del recursos destinada a la escucha de la canción relacionada con las rutinas diarias.

El vocabulario tiene gran importancia a lo largo de todo el recurso, ya que se pretende que el alumno conozca las diferentes formas de llamar a las actividades que realizan diariamente, así como saber decir a qué hora se realiza cada una de ellas. Por otro lado, la gramática se trabaja en la creación tanto de oraciones como de textos.

Por otro lado, se va a trabajar la pronunciación tanto cuando los alumnos se expresan oralmente, como la atención que deben prestar a la escucha de la canción, para reconocer las palabras con la pronunciación adecuada.

F. COMPETENCIAS

De las ocho competencias básicas que establece la LOE, aquellas que se trabajan principalmente mediante el uso de este recurso son:

Autonomía e iniciativa personal: la mayoría de los ejercicios están planteados para ser llevados a cabo de forma individual, por lo que cada alumno utiliza sus propias capacidades de forma autónoma para su realización.

Competencia en comunicación lingüística: el recurso trata de ofrecer a los alumnos expresiones utilizadas en la vida cotidiana para poder comunicarse con los demás en inglés. También, se favorece la comunicación mediante el trabajo entre iguales, en este caso por parejas en una de las actividades.

Cultural y artística: la competencia artística se desarrolla en la actividad relacionada con el cómic, mediante el uso de materiales como tijeras, pegamento, rotuladores...

Competencia para aprender a aprender: los alumnos desarrollan sus estrategias para recortar, ordenar y pegar el cómic en orden. Además, en los ejercicios de expresión libre, como es la descripción de sus rutinas diarias deben tener sus propias reglas para crear un texto con coherencia y orden.

Social y ciudadana: debido a la interacción y socialización entre los alumnos a la hora de realizar el ejercicio por parejas para desarrollar la expresión oral.

Tratamiento de la información y competencia digital: la competencia digital se puede relacionar con el uso del ordenador y el reproductor de CD en el momento de reproducir la canción del ejercicio final. Además, el tratamiento de la información se desarrolla en el momento en que los alumnos deben tener en cuenta lo que conocen sobre las rutinas de su compañero a la hora de crear oraciones sobre ello.

G. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La primera actividad de relacionar las oraciones con las imágenes facilita el aprendizaje de aquellos alumnos que poseen problemas con el inglés. Además, esa relación puede ser de ayuda a lo largo de todo el recurso.

En el caso de que exista algún alumno con dificultades motrices, o el profesor o bien cualquiera de los compañeros, le ayudará a la hora de recortar y pegar las distintas partes del cómic, así como si precisa ayuda en alguna de las demás actividades. Por otro lado, si se encuentra en el aula un alumno con deficiencia visual, se preparará el material en braille. Para aquellos alumnos que terminan la tarea con rapidez, se plantea una ficha para el repaso de la forma de decir la hora (en punto, y cuarto, menos cuarto, y media). (Ver anexo 3).

H. EVALUACIÓN

En primer lugar, se tendrá en cuenta que el alumno sea capaz de demostrar que conoce las expresiones para describir las actividades que realizan diariamente, así como el uso correcto de las horas en inglés. Por otro lado, se valorará el trabajo por parejas, el respeto a los demás, y la capacidad de comprensión oral que poseen, gracias al uso de la canción.

I. TEMAS TRANSVERSALES

Como principal tema transversal que se puede trabajar con este recurso es el establecimiento de una serie de hábitos de higiene, comida y estudio. Puede darse el caso de que existan en el aula algunos alumnos que no posean estos hábitos, por lo que trabajando las rutinas diarias, podemos introducir la importancia de tener una serie de hábitos de higiene básicos, como lavarse las manos antes de comer; de comida, como llevar a cabo cinco comidas al día, comer todo tipo de alimentos, la importancia de frutas y verduras; y de estudio, como realizar los deberes todos los días, repasar lo aprendido en clase, etc.

J. VENTAJAS E INCONVENIENTES





Ventajas:

- Se trata de un recurso que tiene en cuenta prácticamente todas las habilidades y áreas del lenguaje.
- La variedad en cuanto al tipo de actividades del recurso favorece la participación y motivación del alumnado, evitando la monotonía.
- Permite a los alumnos ser capaces de ordenar una secuencia de imágenes respecto a las rutinas diarias así como aprender a decir la hora en inglés.
- La canción como medio de aprendizaje es una forma de aumentar el interés del alumnado así como desarrollar su capacidad auditiva.

Inconvenientes:

- Es un recurso que requiere bastante tiempo para su desarrollo.
- Los ejercicios relacionados con el aprendizaje pueden conllevar dificultades, por lo que puede ser necesario plantear más ejercicios con los que practicar estos contenidos.

RECURSO 6: PROFESIONES

Artist	
Astronaut	
Baker	
Bricklayer	

Clown



Cook



Dancer



Doctor



Farmer



Fireman



Hairdresser



Magician



Musician



Nurse



Painter



Pilot



Plumber



Police officer



Postman



Scientist



Singer



Taxi driver



Teacher



Vet



Waiter	
Waitress	

A. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

De entre los tipos de aprendizaje que se tienen en cuenta en términos pedagógicos, el aprendizaje por asociación es el principal en este recurso, pues es imprescindible que los alumnos consigan relacionar palabras en lengua extranjera con su correspondiente dibujo. Además, se tiene en cuenta los conocimientos previos de los alumnos para sus nuevos aprendizajes, por lo que el aprendizaje significativo también tiene cavidad en este recurso.

Por otro lado, en cuanto a la metodología empleada, se utiliza el recurso como si de un juego se tratara, creando un dinamismo importante que fomenta la participación y motivación del alumnado. En relación a las agrupaciones, se trabaja el aprendizaje cooperativo, desarrollando relaciones sociales entre los alumnos del aula, con el fin de crear la zona de desarrollo próximo defendida por Vigotsky, donde se produce el aprendizaje teniendo en cuenta las capacidades de una persona de forma individual, y con la ayuda del grupo o compañeros.

B. OBJETIVOS

- Familiarizarse con los nombres de distintos empleos.
- Utilizar la estructura correcta en la realización de preguntas.

- Asociar un concepto con una imagen.
- Recabar información a través de preguntas.
- Realizar definiciones a partir de un concepto.
- Expresarse de forma oral y trabajar de forma cooperativa.

C. CONTENIDOS

Vocabulario de las profesiones: *artist, astronaut, baker, bricklayer, clown, cook, dancer, doctor, farmer, fireman, hairdresser, magician, musician, nurse, painter, pilot, plumber, police officer, postman, scientist, singer, taxi driver teacher, vet, waiter, waitress.*

Expresiones:

He/she is someone who...

Does he/she work in an office/farm/restaurant/school...?

Does he/she use a car/ machine / blackboard...?

Yes, he does. No, he doesn't.

Gramática:

Presente simple: oraciones afirmativas, negativas e interrogativas.

D. DESCRIPCIÓN

Este recurso se basa en la utilización de una serie de *flashcards* en las que aparecen distintos dibujos de oficios, y otras en las que aparece el nombre de los oficios en inglés. Para su utilización se necesitan las *flashcards* de los oficios, celo, y un lápiz y/o bolígrafo por cada alumno.

Existen diferentes formas de abordar actividades con este recurso. A continuación propongo algunas de ellas:

En primer lugar se reparten por grupos de 4 o 5 alumnos diversas fichas con dibujos sobre ciertas profesiones y su nombre en inglés. Posteriormente, los alumnos deberán unir el dibujo con su nombre. Finalmente, explicarán al resto de sus compañeros cada una de las profesiones con el objetivo de que consigan adivinar de qué oficio se trata. Por ejemplo: si la profesión es veterinario, deberá explicar que es una persona que trabaja con animales.

Por otro lado, pueden utilizarse las *flashcards* para jugar a “quién es quién”. Cada alumno se coloca en su espalda una ficha, ya sea dibujo o nombre, sin verla. Posteriormente, tendrá que ir realizando preguntas a sus compañeros para adivinar el oficio que posee en su espalda. Las preguntas solo podrán ser respondidas con Si o No. A medida que el alumno va recabando información, irá anotándola en un cuaderno para finalmente intentar averiguar su oficio. El alumno que antes consiga adivinar su oficio será el ganador de la actividad, aunque esta termina cuando todos los alumnos conozcan su profesión.

Este recurso puede complementarse con el siguiente que se propone, que trata sobre los edificios y lugares, ya que los alumnos pueden relacionar las profesiones con los lugares de trabajo para dar pistas a sus compañeros sobre el personaje que tienen en su espalda.

E. HABILIDADES Y ÁREAS DEL LENGUAJE

La habilidad más desarrollada con el uso de este recurso, desde cualquiera de los puntos de vista previstos es la expresión oral (*speaking*), ya que el alumnado deberá debatir con sus compañeros la unión de los dibujos con su nombre en inglés, así como explicar de qué se trata cada oficio; y en la otra propuesta deberán realizar preguntas de forma oral, estableciendo una conversación con el resto de compañeros con el objetivo de adivinar su oficio.

En cuanto a las áreas del lenguaje, se trabaja el vocabulario, la gramática, en la creación de preguntas y oraciones, y la pronunciación, a la hora de entablar conversación.

F. COMPETENCIAS

Siguiendo el modelo de competencias básicas establecidas por la LOE, a continuación muestro aquellas que se trabajan con este recurso.

Autonomía e iniciativa personal: en el caso de adivinar su oficio, el alumnado debe actuar de forma autónoma y desarrollar sus capacidades individuales. Además, la actividad requiere la participación activa y mostrar iniciativa.

Competencia en comunicación lingüística: en este caso, la comunicación lingüística se establece de forma oral, ya que el alumnado debe ir preguntando o comunicándose con sus compañeros para alcanzar los objetivos.

Competencia para aprender a aprender: se trata de que cada alumno desarrolle sus propias estrategias, preguntas, etc. para conseguir los objetivos, ya sea de forma individual o grupal.

Social y ciudadana: los alumnos deben trabajar de forma cooperativa y competitiva en cierta manera, pero en ambas situaciones deben trabajar con sus compañeros y por tanto desarrollar la socialización.

Tratamiento de la información y competencia digital: en el momento de almacenar y procesar la información, los alumnos tienen que ordenar la información obtenida de forma adecuada con el fin de obtener el mayor provecho de la misma.

G. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En el caso de que exista algún alumno con dificultades motrices, y que su traslado por el aula sea más difícil, debemos agrupar las mesas a un lado del aula, de modo que quede espacio para que pueda moverse por ella.

Además, en la segunda propuesta de utilizar el recurso, ya no en relación con este alumno, sino para evitar la posible exclusión de algún alumno, podría ser de utilidad establecer que cada alumno debe recibir preguntas de 5 o 6 alumnos diferentes, con el objetivo de que los alumnos no siempre pregunten a los mismos compañeros.

H. EVALUACIÓN

Este recurso se puede evaluar tanto desde la observación del alumnado como a través de una evaluación escrita final. En primer lugar, a través de la observación, deberemos tener en cuenta los siguientes aspectos:

- ◆ El alumno trabaja de forma cooperativa y se comunica con sus compañeros.
- ◆ El alumno intenta realizar oraciones con la estructura y vocabulario adecuados.
- ◆ El alumno muestra interés e iniciativa en la actividad. El alumno respeta tanto los turnos de palabra como a sus compañeros.
- ◆ El alumno asocia los oficios con su dibujo.

En el caso de una evaluación final escrita, deberemos evaluar si el alumno conoce los nombres de los oficios en inglés, y si sabe describirlos utilizando el presente simple.

I. TEMAS TRANSVERSALES

Todos los oficios que existen pueden ser realizados tanto por un hombre como por una mujer, por ello, gracias a este recurso se puede introducir el tema transversal de la igualdad de oportunidades de ambos sexos, tanto en el trabajo, como en la sociedad en general. Además, se pueden incluir aspectos de los derechos humanos, con el objetivo de que los alumnos comiencen a conocer derechos y deberes de las personas, favoreciendo la igualdad entre sexos sobretodo.

J. VENTAJAS E INCONVENIENTES

Ventajas:

- Es una actividad dinámica y motivadora para los alumnos.
- Fomenta la expresión del alumnado.
- Requiere y fomenta la participación de todos y cada uno de los alumnos.
- Desarrolla la memoria fotográfica y la relación significativa entre imágenes y palabras de vocabulario.

Inconvenientes:

- Puede afectar al clima del aula al requerir movimiento por ella.
- La creación de *flashcards* requiere bastante tiempo: búsqueda de imágenes, crear las tarjetas, plastificarlas. Aunque pueden crearse por parte de los alumnos a través de sus propios dibujos en cartulinas o papel grueso.

RECURSO 7: LUGARES, EDIFICIOS Y DIRECCIONES

PLACES AND BUILDINGS

Warm up!



Hello, I'm Thomas. I'm going to show you my town. Its name is Priming.

Priming is very beautiful. There are lots of shops, cinemas and parks. There is also a big zoo with many types of animals. But...do you know what my favourite place is? Look at the picture and follow me!



Main activity. Buildings

In Priming there are lots of buildings. Do you know all of them?

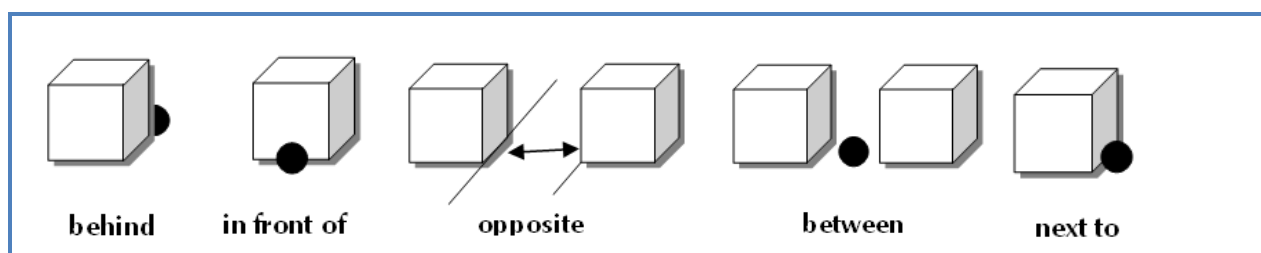
1. Look at the picture. Answer the following questions about Priming.

- ♦ Is there a pet shop?
- ♦ Are there two schools?
- ♦ Is there a bank?
- ♦ Is there a zoo?
- ♦ Are there three supermarkets?

2. Draw and colour the following buildings and places in the map above.

- ♦ There is a bank next to the police station.
- ♦ There are two houses in front of the school.
- ♦ There is a book shop opposite the library.
- ♦ There is a fountain between the hospital and the cafe.
- ♦ There is a lake behind the cafe.

Pay attention to the **prepositions!**



Where is the...?



You know the buildings, the prepositions... Yeah! You can help me with the next activities!

Come on!

3. Look at the map. Guess the building.

- It is between the park and the pet shop.
- It is in front of the swimming pool.
- It is behind the school.
- It is next to the cafe.
- It is opposite the park.

4. Look at the map. Complete with the correct preposition.

- The hotel isthe library.
- The supermarket isthe toy shop and the school.
- The restaurant isthe zoo.
- The pet shop is.....the cafe.
- The cinema isthe restaurant.

5. Use the prepositions of place. Choose two objects of the class and write where they are.

Follow up!

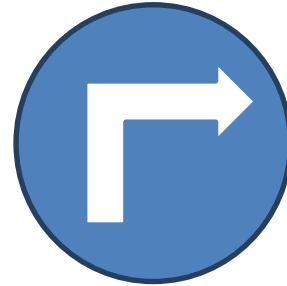
Giving instructions



Turn left



Go straight on



Turn right



Stop at the zebra crossing



Stop



Traffic lights

Are these signals in your city/town/village? Do you know their meaning? Tell your partners.



Hello! I'm here again!

Now, you are ready to know what my favourite place is!

First, start at the cinema. Go straight on. Stop at the zebra crossing. Go straight on. Stop at the traffic lights. Turn right into Castle street. Go straight on. Stop at the zebra crossing. Go straight on. Stop at the zebra crossing and turn right. It's opposite the police station. It is the

Excuse me! I have a problem. I am in the pet shop and I want to go to the park. Can you help me?

◆ **Give instructions to Thomas. Pay attention to the signals!**

Last activity

◆ Listen. In which place are these children? Choose the correct place.

Person 1:

Person 2:

Person 3:

Person 4:

Only for the teacher:

****Script:**

1. Hello! I'm Mary. I'm reading some books.

2. Hello! We are Jamie and Katty. We are watching a film.

3. Hi! I'm Karl and this is my friend Mike. We are buying a dog.

4. Hi! I'm Lenny. I'm not in school because I am ill.

A. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

La metodología utilizada en este recurso se basa en el trabajo individual y autónomo, aunque la posibilidad de cooperación es posible y necesaria en algunos casos. Se trata de un método donde el alumno va avanzando según sus posibilidades y conocimientos previos, por lo que el aprendizaje por descubrimiento y el significativo son básicos en la utilización de este recurso.

Por otro lado, es interesante comentar que el docente posee un papel de guía, que debe orientar al alumnado si es necesario, pero no actuar en todo momento, pues es un recurso totalmente guiado y adaptado a las necesidades del alumnado.

B. OBJETIVOS

- Interpretar el sentido de un mapa.
- Conocer los distintos edificios de una ciudad.
- Ubicar diferentes lugares o edificios en un mapa.
- Relacionar unos edificios con otros utilizando preposiciones de lugar.
- Utilizar las indicaciones necesarias para llegar a un lugar o edificio.
- Ser capaz de seguir instrucciones y señales.
- Conocer el significado de algunas señales de tráfico.

C. CONTENIDOS

Vocabulario de lugares y edificios: *cinema, pet shop, swimming pool, cafe, restaurant, school, supermarket, police station, toy shop, library, hotel, park, zoo, hospital, house, bank, book shop, fountain, lake, street, avenue.*

Preposiciones de lugar: *behind, between, in front of, next to, opposite.*

Expresiones:

Go straight on.

Turn right/left.

Stop at the zebra crossing.

Stop at the traffic lights.

Gramática:

There is / there are: oraciones afirmativas e interrogativas. Respuestas: *Yes, there is/are /No there isn't /aren't.*

Presente simple: oraciones afirmativas, negativas e interrogativas.

Verbo to be.

D. DESCRIPCIÓN

El recurso mostrado anteriormente se basa en una serie de fichas que los alumnos poseerán de forma individual. El aspecto principal de este recurso es el mapa de una pequeña ciudad realizado con sus diferentes edificios, calles, señales, etc. De esta forma, casi todas las actividades propuestas van a estar relacionadas con este mapa. Además, desde el primer momento, aparece el dibujo de un niño llamado Thomas, que acompañará al niño durante la realización y uso de este recurso. Se trata de una forma de motivación para el alumnado, ya que desde el principio se les propone una cuestión, que supone adivinar el lugar favorito de Thomas, y sólo podrán adivinarlo a medida que van realizando las actividades.

Dicho recurso puede abordarse como el uso de un libro de texto, puede realizarse tanto de forma autónoma, desarrollando el aprendizaje por descubrimiento, ya que son unas fichas guiadas en todo momento, y mostrando el vocabulario y expresiones necesarias que el alumno debe aprender y utilizar en las distintas actividades; como de forma grupal, con la guía del profesor. El docente explica el vocabulario y contenidos que considere necesario para que después los alumnos sean capaces de llevar a cabo las actividades. En relación a los materiales que se necesitan para la utilización de este recurso en el aula, son las propias fichas del recurso, un pañuelo de tela, pinturas de colores, y un lápiz y goma por alumno.

En cuanto al tipo de actividades que se plantean, se combinan tanto ejercicios de completar con palabras: edificios, preposiciones; con oraciones: sí hay, o no hay; actividades en las que tienen que expresarse de forma escrita creando sus propias oraciones o textos, y finalmente una actividad de comprensión oral, donde tendrán que escuchar y decidir el edificio en que unas personas están gracias a la descripción que realizan (ver ejercicio final del recurso).

Como actividad complementaria al recurso, a la hora de aprender las señales, los alumnos pueden practicarlas de forma oral con sus compañeros, de forma ordenada. Se

podría realizar por grupos. Cada grupo elige a un representante y le tapan los ojos. Después sus compañeros deben dar las indicaciones correctas para llegar a un lugar concreto. Por ejemplo puede esconderse un objeto, y tiene que encontrarlo.

E. HABILIDADES Y ÁREAS DEL LENGUAJE

Con este recurso, las habilidades más desarrolladas son la escritura (*writing*) y la lectura (*reading*). Pero además, en una de las actividades se trabaja la comprensión oral (*listening*), y en el caso de utilizar la actividad complementaria expuesta para las señales, se desarrollaría la expresión oral (*speaking*), de modo que con un solo recurso se podrían trabajar todas las habilidades (*skills*).

En cuanto a las áreas del lenguaje, el vocabulario ocupa la mayor parte del recurso, aunque aparecen ciertas expresiones y estructuras gramaticales también.

F. COMPETENCIAS

Las competencias básicas más trabajadas gracias a este recurso son:

Autonomía e iniciativa personal: en principio, los alumnos deben trabajar el recurso de forma individual, a pesar de que pueden colaborar con sus compañeros. Por tanto, cada alumno debe trabajar de forma autónoma, mostrando el interés necesario para conseguir los objetivos.

Competencia en comunicación lingüística: se trabaja a la hora de comprender las distintas actividades propuestas en el recurso, así como la comprensión oral de la actividad final. Además, se establece comunicación con el docente y los compañeros durante la realización de las actividades.

Cultural y artística: esta competencia se trabaja en el aspecto de que los alumnos deben realizar ciertos dibujos sobre algunos edificios en el mapa.

Competencia para aprender a aprender: cada uno de los alumnos desarrolla sus habilidades para aprender y utilizar tanto el vocabulario aprendido, así como las expresiones. Además, en muchos casos se desarrolla un aprendizaje significativo, teniendo en cuenta los conocimientos previos.

Social y ciudadana: a pesar de que se trata de un recurso donde abundan las actividades individuales, los alumnos deben respetarse entre ellos así como al profesor, y tienen la posibilidad de cooperar y ayudarse entre ellos para el mejor desarrollo de las actividades.

Tratamiento de la información y competencia digital: dado que el tema tratado en este recurso, como son los lugares, edificios y direcciones, es muy útil y común en la vida real de las personas, los alumnos deben procesar tanto el vocabulario aprendido en inglés como las normas básicas de circulación que deben utilizar en todo momento en la calle.

G. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Si existen en el aula alumnos con cierto déficit de atención o dificultades en el aprendizaje de la lengua, podrán ser ayudados por otros compañeros, con el fin de que todos consigan los fines previstos. Se trata de un aprendizaje colaborativo y entre iguales, donde aquellos con más capacidades o facilidades para el idioma, puedan ayudar a aquellos que lo precisan. En el caso de alumnos con deficiencias visuales, al igual que en otros recursos, se realizarán las fichas en braille para que puedan ser comprendidas, y los propios compañeros explicarán y describirán aspectos como el mapa o las señales.

Destinado a que aquellos alumnos con capacidades que les permiten terminar el trabajo antes que los demás, se puede proponer una actividad de expresión escrita donde describan su ciudad, utilizando los nombres de edificios, calles, preposiciones, etc.

H. EVALUACIÓN

Al finalizar todas las fichas propuestas, el docente recopilará las de todos los alumnos, con el fin de valorar que tengan todas las actividades hechas, y estén de modo correcto. En el caso de tener cosas sin hacer o de estar incorrectas, el docente señalará con una cruz cada una de las actividades, y el niño deberá realizarlas de nuevo, dándoles así otra oportunidad.

Es cierto, que se valorará que los alumnos lleven el trabajo al día, escriban de forma correcta, y tengan un comportamiento adecuado en el aula. Además, estos contenidos serán evaluados a través de un examen final, en el que se incluirán preguntas de todo aquello que se ha visto en el recurso.

I. TEMAS TRANSVERSALES

Como se ha podido adelantar a lo largo del análisis de este recurso, el tema transversal principal que se trabaja gracias a él, es la Educación Vial. Bajo mi punto de vista es necesario que el alumnado conozca y sepa utilizar la vía pública de un modo correcto, por ello, el desarrollo de este recurso puede serles muy útil en su vida diaria.

Por otro lado, también se puede introducir el tema de la educación ambiental, tratando la contaminación de la ciudades, aspectos que se deben y no se deben hacer para cuidar la ciudad, qué cosas contaminan y cómo lo hacen, etc.

J. VENTAJAS E INCONVENIENTES



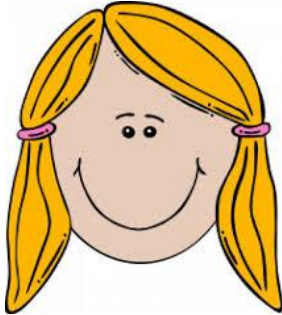












Ventajas:

- El hecho de que el recurso vaya guiado por la apariencia de un personaje animado puede animar a los alumnos a seguir adelante.
- Está formado por actividades variadas con el objetivo de evitar la monotonía o el aburrimiento en algunos niños.
- Los contenidos son de gran utilidad en la vida cotidiana del alumnado.
- Atiende a los distintos ritmos de aprendizaje, permitiendo a aquellos alumnos más aventajados poder avanzando según su progreso.

Inconvenientes:

- Su puesta en práctica conlleva tiempo, ya que abarca contenidos amplios.
- Requiere bastante trabajo por parte del profesor, tanto para su creación como la corrección del recurso de cada alumno.

RECURSO 8: APARIENCIA FÍSICA Y PROCEDENCIA.

				
Marc	Thomas	Mary	Kim	Michael
				
Lisa	Cameron	Ricky	Evelyn	Jimmy
				
Edward	Mary	Shana	Arthur	Rose

A. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Teniendo en cuenta que se trata de una actividad de repaso de algunos contenidos, la base principal es el aprendizaje significativo, pues los alumnos deben tener en cuenta los aprendizajes que ya poseen. Además, el aprendizaje por repetición se trabaja en cuanto que las estructuras de las preguntas son similares en todo momento.

La metodología utilizada se puede corresponder con el método comunicativo, pues para conseguir el objetivo del recurso se debe establecer una comunicación continua en la lengua extranjera. En cierta manera se incluye también la competición, ya que los alumnos tratan de intentar ser el primero en adivinar el personaje, lo que puede ser motivador en algunos casos, incitando a la participación e interés del alumnado.

B. OBJETIVOS

- Trabajar por parejas y/o en grupo.
- Respetar turnos de palabra y participar activamente.
- Recordar el vocabulario relacionado con la apariencia física.
- Utilizar el vocabulario en oraciones interrogativas.
- Formular preguntas con las estructuras correctas.
- Expresarse de forma oral.
- Pronunciar correctamente las oraciones y palabras.

C. CONTENIDOS

Vocabulario:

Colores

Adjetivos (*big, small, short, long, blonde, dark, old, young, curly, straight*)

Accesorios: *glasses, moustache, beard...*

Países y nacionalidades: *England, English, United States of America, American, Spain, Spanish...*

Expresiones:

Is he....?

Has he/she got...?

Gramática:

Presente simple: oraciones interrogativas y respuestas.

Orden de los adjetivos: “*big eyes*” y no “~~*eyes big*~~”.

Verbo *to have*.

Verbo *to be*.

D. DESCRIPCIÓN.

Como la mayoría de nosotros conocemos en español, el recurso presentado está basado en el juego de mesa quien es quien, en inglés “who is who”. Se trata de un tablero en el que aparecen diferentes caras de personas con distinta apariencia, ya sea por el color del pelo, de la piel, de los ojos, la longitud del pelo, la existencia de bigote, gafas, etc.

Para su utilización, se requieren diversos tableros del juego, la pizarra del aula, y un lápiz, goma de borrar y cuaderno para cada uno de los alumnos.

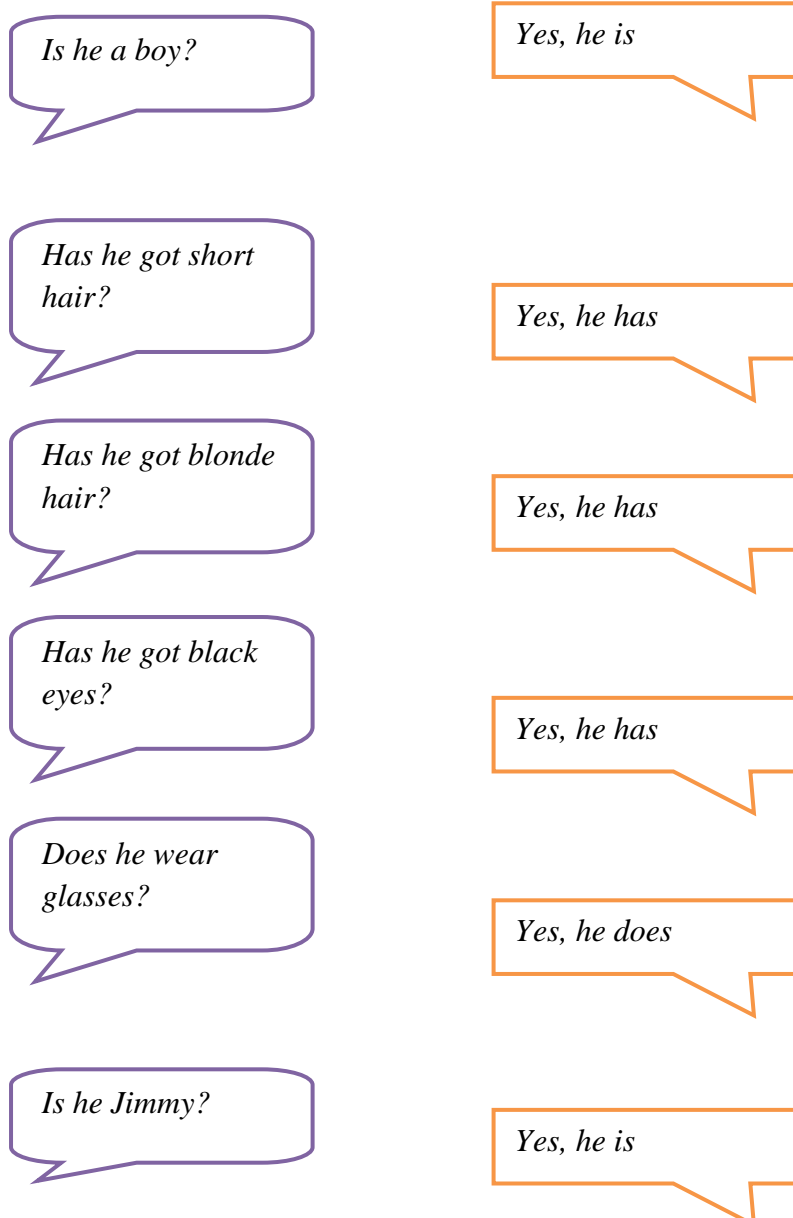
El recurso se puede utilizar tanto por parejas como de forma grupal con todo el grupo clase. En ambos casos el funcionamiento es el mismo. Un alumno elige para sí mismo una persona del tablero. Mientras tanto, el otro alumno o los demás, si es en grupo completo, deberán ir realizando preguntas para conocer el personaje que ha elegido su compañero. Las preguntas solo pueden responderse con sí o no. Por tanto, algunos ejemplos de preguntas pueden ser:

- ¿Es chico/a?
- ¿Tiene el pelo largo / corto/ media melena?
- ¿Tiene la piel clara / oscura?
- ¿Lleva gafas?
- ¿Tiene bigote?
- ¿Es un niño?
- ¿Es joven / viejo?
- ¿Tiene los ojos azules / negros / grandes / pequeños...?

A medida que van realizando las preguntas, han de ir descartando los personajes que no cumplan con esas características que han descubierto. De este modo, seguirán preguntando hasta descubrir el personaje. Sólo tendrán dos oportunidades para decir si es un personaje u

otro, por lo que deberán estar muy seguros de ello. En el caso de que realicen más de dos preguntas de este tipo, el alumno que había elegido el personaje seguirá jugando, eligiendo otro personaje.

Cuando consigan adivinar el personaje, aquel alumno que lo consiga deberá describirlo, por ejemplo: es un chico, tiene el pelo rubio y corto, lleva gafas, tiene los ojos negros. Por tanto es Jimmy.



Como ampliación al recurso y a los contenidos incluidos en él, se puede incluir en el tablero donde aparecen las caras y el nombre de los personajes, aspectos como la edad o la bandera del país de procedencia. En este último caso, debido al ciclo para el que está creado

el recurso, se basarían en la bandera del país en el que se encuentran los alumnos, en este caso España, y los países principales de habla inglesa, Estados Unidos, Gran Bretaña. De este modo, se van incluyendo aspectos sobre las nacionalidades, que estudiarán en el ciclo posterior.

E. HABILIDADES Y ÁREAS DEL LENGUAJE

La habilidad del lenguaje para la cual está diseñado este recurso es la expresión oral (*speaking*). El objetivo principal es que los alumnos consigan expresarse en inglés de una forma correcta, y participen lo más activamente posible. Junto a la expresión oral, se trabaja la pronunciación, pues no solo es importante que los alumnos hablen en inglés, sino que también lo hagan correctamente. Por tanto, el docente pondrá énfasis en la pronunciación adecuada.

Vocabulario y gramática son trabajados con gran profundidad, pues los alumnos deben utilizar todos los conocimientos previos sobre el tema de apariencia física para participar activamente en el juego. De esta forma, van repasando su vocabulario y estructuras gramaticales, ampliando ambos gracias a las aportaciones de sus compañeros.

F. COMPETENCIAS

Dentro de las ocho competencias básicas que establece la LOE, aquellas que van a ser trabajadas gracias al recurso expuesto son:

Autonomía e iniciativa personal: los alumnos deben utilizar sus propios medios para la creación de cuestiones, por lo que deben tener la mente activa, y participar de forma autónoma, a pesar de que si se utiliza el trabajo en grupo, deben trabajar autónomamente pero a la vez de forma cooperativa.

Competencia cultural y artística: se trabajaría en el caso de ampliar el recurso con países y nacionalidades.

Competencia en comunicación lingüística: es la competencia que más se trabaja, debido a la expresión oral de los alumnos para la consecución del objetivo final.

Competencia para aprender a aprender: cada alumno deberá pensar sus propias preguntas y estrategias para averiguar cuanto antes el personaje.

Social y ciudadana: si se utiliza el recurso con todo el grupo clase, los alumnos deben ser capaces respetar a sus compañeros, los turnos, y cooperar todo lo posible, desarrollando un sentimiento de sociedad dentro del aula.

Tratamiento de la información y competencia digital: el tratamiento de la información se trabaja con la agrupación y ordenación de los datos que van consiguiendo gracias a las preguntas formuladas.

G. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En el caso de la existencia de alumnos con dificultades en el aprendizaje de inglés, y con el objetivo de fomentar la participación de todos ellos, se colocarían en la pizarra las estructuras de las oraciones y preguntas más usuales en este tipo de recurso. De esta forma, tienen una base a partir de la cual crear preguntas concretas.

Gracias a la diversidad de alumnado existente cada día más en nuestras aulas en relación al país de procedencia, en el caso de ampliar el recurso con datos de países y nacionalidades, se trataría de abarcar todos los países y nacionalidades de los alumnos existentes en el aula.

H. EVALUACIÓN

A la hora de llevar a cabo el recurso, el docente evaluará los siguientes aspectos:

- ◆ Participación activa del alumnado.
- ◆ Formulación correcta de las preguntas y respuestas.
- ◆ Utilización de los adjetivos en el orden adecuado.
- ◆ Uso del vocabulario correspondiente a la apariencia física.
- ◆ Capacidad de ordenar la información obtenida para su uso posterior.

I. TEMAS TRANSVERSALES

Al igual que en muchos de los recursos propuestos en este proyecto, el principal tema transversal que se puede trabajar es el respeto, la convivencia, la igualdad de sexos y la valoración de la diversidad existente en la sociedad.

J. VENTAJAS E INCONVENIENTES
























Ventajas:

- Se trata de un juego conocido por la mayoría de los alumnos.
- La utilización del juego como medio de aprendizaje motiva al alumnado y fomenta su participación.
- Abarca y repasa gran cantidad de contenidos que el alumno ha ido adquiriendo.

Inconvenientes:

- La necesidad de crear un tablero para cada uno de los alumnos en el caso de que se utilice el recurso por parejas.
- La dificultad de atender a cada una de las parejas al mismo tiempo.

RECURSO 9: PRENDAS DE VESTIR Y COLORES**GALLACTIC CHALLENGE: CLOTHES AND COLOURS**

	Move ahead 5.			Go back to start.
				
		Lose a turn.		
Go back 7				
				Lose a turn.
				
		Go back 15		

A. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Como ya comentaba en muchos de los recursos anteriores, el aprendizaje significativo impulsado por Ausubel es importante en este juego de mesa, ya que es necesario apoyarse en los conocimientos previos para lograr el objetivo de la actividad, que se trata de revisar y afianzar esos conocimientos.

Además, el aprendizaje por repetición (Castañeda. A. 1997) facilita el aprendizaje, y en este caso, los alumnos van a seguir unos patrones fijados y por tanto se trata de repetir las mismas oraciones y estructuras cambiando el vocabulario en cada ocasión. Con ello, destacar la posible adecuación de la metodología audio lingual establecida por Larsen Freeman (2000), debido a esa repetición de diálogos, estructuras, oraciones, etc. por cada uno de los alumnos.

En cuanto a la metodología utilizada, se trata de un recurso que requiere la participación total del alumnado, así como la creación de un clima de trabajo donde el alumno es partícipe de su propio aprendizaje y el profesor actúa de guía de ese aprendizaje.

B. OBJETIVOS

- Conocer el vocabulario relacionado con las prendas de vestir.
- Utilizar el nombre de los colores en inglés.
- Ser capaz de crear oraciones para describir lo que una persona está vistiendo.
- Cumplir las normas del juego de mesa.
- Trabajar de forma grupal y competitiva.

C. CONTENIDOS

Vocabulario:

Prendas de vestir: *boots, sweater, coat, gloves, jeans, dress, hat, sandals, glasses, shirt, watch, shorts, T-shirt, skirt, shoes.*

Colores: *black, white, grey, green, blue, red, purple, violet, yellow, orange, pink, brown.*

Expresiones:

The boots are..... (brown).

I'm wearing..... (a blue T-shirt).

Gramática:

Presente simple: oraciones afirmativas.

Presente continuo: oraciones afirmativas y negativas.

D. DESCRIPCIÓN

El recurso trata de trabajar los colores y las prendas de vestir a través de un juego de mesa. Además, se trata de conocer las expresiones utilizadas para describir lo que una persona viste. Este recurso está englobado dentro del grupo de actividades “people in the world” ya que los contenidos a aprender se pueden utilizar en cualquier momento, con todo tipo de personas.

Para su utilización se necesitan diversos tableros del juego, varios dados y fichas, y lápiz y goma para cada alumno.

El juego posee una serie de casillas donde aparecen prendas de vestir de diferentes colores, además de las casillas de principio y fin, y otras con distintas reglas, como:

- ♦ **Move ahead:** el estudiante debe mover su ficha hasta la casilla que se marca.
- ♦ **Go back:** el estudiante debe retroceder su ficha hasta la casilla que se indique.
- ♦ **Lose a turn:** el alumno pierde un turno si llega a esta casilla.

Los alumnos trabajan en grupos de cinco. Cada grupo posee un tablero, y cada alumno tiene una ficha de un color. El juego comienza en la casilla *START*. Todos ellos tiran el dado, y el que obtenga el mayor número comienza el juego. El alumno que empieza tira el dado y cuenta tantas casillas como marque el dado. En las casillas que poseen las imágenes de prendas de vestir, el alumno debe decir el nombre correcto del objeto en inglés, y después debe realizar una oración expresando el color del objeto.

Por ejemplo: en la casilla 2, el alumno deberá decir: botas. Las botas son moradas, azules, verdes y negras. En inglés: *boots. The boots are purple, blue, green and black.*

En el caso de que resulte muy sencillo para los alumnos, se puede introducir otro aspecto en cada casilla. Además de decir el nombre del objeto y su color, el alumno deberá decir si llevan puesto ese objeto o no.

Por ejemplo: botas. Las botas son moradas, azules, verdes y negras. Yo no llevo puesto unas botas hoy. Por ejemplo: *boots, The boots are purple, blue, green and black. I'm not wearing boots today.*

E. HABILIDADES Y ÁREAS DEL LENGUAJE

La principal habilidad que se trabaja es la expresión oral (*speaking*), ya que el objetivo final del juego es que los alumnos se expresen correctamente y utilicen los conocimientos que ya poseen, y aprender aquellos nuevos. Por otro lado, la comprensión oral (*listening*) también se desarrolla, pues los alumnos deben prestar atención a lo que los compañeros expresan, y que lo hagan con la pronunciación adecuada.

Las áreas del lenguaje más trabajadas son el vocabulario y la pronunciación. En este caso, dado que es vocabulario que ya conocen en la mayoría de los casos, el docente pondrá mucho interés en la pronunciación correcta de las palabras, haciendo uso de la repetición tantas veces como sea necesario. La gramática también es empleada en este recurso, en las distintas oraciones que los alumnos deben crear, tanto en presente simple como en continuo.

F. COMPETENCIAS

De acuerdo a las ocho competencias básicas establecidas en el currículum LOE de Educación Primaria, aquellas que se trabajan principalmente con este recurso son:

Autonomía e iniciativa personal: a la hora de crear las oraciones para avanzar en el juego, los alumnos deben utilizar sus propias capacidades y conocimientos. Además, se trata de un juego competitivo, en el que deben jugar de forma individual para poder ganar a sus compañeros, aunque lo importante es que aprendan y practiquen los contenidos que se trabajan.

Competencia en comunicación lingüística: gracias a la expresión oral a través de la formulación de las oraciones relacionadas con cada una de las imágenes de las casillas del juego.

Competencia para aprender a aprender: con el avance en el juego, el alumno debe reflexionar sobre su propio aprendizaje, las estrategias que debe llevar a cabo para alcanzar los objetivos previstos y tomar las decisiones pertinentes en el estudio de la lengua.

Social y ciudadana: a pesar de que la participación en el juego es individual, es importante la creación de un ambiente que propicie la puesta en práctica del juego, por lo que los alumnos deben socializarse y relacionarse con los compañeros de un modo adecuado.

G. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Para atender a aquellos alumnos que poseen problemas en el aprendizaje de inglés, colocaremos las estructuras de las frases que deben decir en la pizarra o en un folio al lado del tablero de juego, para favorecer su aprendizaje; aunque conforme se muestre un avance, se eliminará, intentando así que aumente su capacidad de retención y uso de estructuras.

Si nos encontramos ante una situación en la que alguno de los grupos termina mucho antes que los demás, se plantea una actividad de expresión escrita en este caso, donde los alumnos deberán describirse a sí mismos. En esta descripción utilizarán tanto aspectos físicos, que se pueden trabajar en otros recursos (ver recurso 1 y 8), así como las prendas de vestir y los colores.

H. EVALUACIÓN

Con este recurso se pretende evaluar si los alumnos tienen asentados los contenidos relacionados con las prendas de vestir y los colores, que ya han ido afianzando en cursos anteriores. Además, se valorará que los alumnos sean capaces de utilizar tanto el presente simple como el continuo en la expresión básica para describir la vestimenta de una persona (*He is wearing...*).

Por otro lado, las actitudes de los alumnos son muy valoradas en este tipo de actividades, donde se requiere la participación de cada uno de ellos, el respeto tanto al material como a los compañeros y el docente, y la creación de un ambiente de trabajo agradable.

Todos estos aspectos serán evaluados a través de la observación; el docente intervendrá en los casos que observe errores tanto en tema de pronunciación, como de gramática o vocabulario. En cuanto a la descripción planteada como actividad de ampliación, será corregida por el docente y posteriormente entregada al alumno, con el objetivo de que revise sus errores.

I. TEMAS TRANSVERSALES

Como posibles temas transversales a incluir a través del desarrollo de este recurso son el fomento de la convivencia así como la igualdad entre personas. Se tratan de dos temas de interés que son importantes que el alumno conozca y aplique en su vida diaria. Además, la valoración positiva ante los diferentes tipos de personas que existen, ya sea por su físico, nacionalidad, ideas, etc., así como el respeto de todos ellos, puede ser trabajado en cualquiera de los recursos planteados.

J. VENTAJAS E INCONVENIENTES

Ventajas:

- Los alumnos suelen conocer las normas de este tipo de juegos.
- Supone una forma de motivación.
- Sirve como forma de repaso de contenidos previos así como el repaso y aprendizaje de nuevas estructuras gramaticales.

Inconvenientes:

- Se tienen que establecer las normas de juego de forma previa para evitar conductas que afecten al clima del aula.
- En ocasiones los alumnos pueden incumplir las normas, por lo que se debe prestar atención a ello.

CONCLUSIONES

Una vez finalizado el presente Trabajo de Fin de Grado, puedo afirmar que mostrando interés, teniendo tiempo, y utilizando la creatividad y la originalidad, cada uno de nosotros podemos crear gran variedad de recursos para utilizar en el aula. Como bien comentaba al principio, el uso de los libros de texto me parece una buena forma de que tanto los alumnos como el profesor tengan una guía y una base de aprendizaje para conocer lo que se va a trabajar a lo largo del curso. Pero, el uso único del libro de texto no siempre es una buena opción, pues como he podido experimentar, muchos de ellos se quedan obsoletos, simples y son repetitivos para los alumnos.

Volviendo a los recursos creados, he tomado como referencia mi propia experiencia dentro del aula de Educación Primaria en las clases de inglés. En muchas de ellas, los niños pierden la motivación bien sea por la falta de interés hacia la lengua, o por el uso monótono del libro de texto; pero en el momento que se plantea otro tipo de actividad, tal como un juego, una canción, o cualquier otro material distinto al habitual, son capaces de retomar el interés por la clase. Por ello, algunos de los recursos creados en este trabajo hacen referencia a juegos de mesa, fichas con actividades diversas en un formato llamativo para el alumnado, o actividades con objetos que han de ser manipulados.

Respecto a este último punto sobre objetos manipulativos, en una ocasión pude crear una serie de *flashcards* para utilizar con alumnos de segundo curso de Educación Primaria donde debían asociar la palabra con el dibujo que corresponde, como ocurre en el recurso número seis de este proyecto, y el resultado fue satisfactorio, ya que conseguí que estuvieran motivados y atentos durante la clase. Pero además, fueron capaces de repasar y afianzar los conocimientos que con esas tarjetas se pretendía. También, se trabajaba con esta actividad la memoria fotográfica y el aprendizaje por asociación como he comentado en algunos puntos de este trabajo.

Finalmente, puesto que la repetición es un aspecto básico en el aprendizaje, ya que cuanto más se repite una cosa, mejor se aprende, en muchos de los recursos planteados se propone la repetición de ciertas estructuras del lenguaje, tanto de forma oral como escrita.

VALORACIÓN PERSONAL

La realización de este proyecto no me ha resultado tan difícil como costoso, pues el hecho de pensar e inventar los recursos conlleva gran cantidad de tiempo. Además, la mente debe estar constantemente activa, ya que se requiere que trabaje continuamente para la invención de los recursos.

Por otro lado, he intentado sacar el mayor partido a cada uno de los recursos creados, pero creo que siempre se puede sacar más provecho y oportunidades a los recursos. Cada persona puede ver unas posibilidades u otras a cada uno de ellos, por lo que estoy abierta a que si una persona observa mis recursos, pueda comentarme los posibles cambios que realizaría en mi caso, u otras posibles formas de utilizarlos.

A pesar de ello, he tratado de tener en cuenta tanto las capacidades de los alumnos, como los recursos y posibilidades que pueden ofrecer la mayoría de los centros para la realización de los recursos. De este modo, trato de fomentar la creación de materiales educativos con los recursos mínimos posibles, de modo que puedan utilizarse en aquellos centros que pueden no estar dotados de recursos materiales específicos.

Entre la bibliografía que he consultado para su realización, veo la necesidad de nombrar también aquellos apuntes de algunas asignaturas que he estudiado a lo largo de la carrera, prestando mayor atención a aquellas relacionadas con este Trabajo de Fin de Grado. Cabe destacar las asignaturas relacionadas con la Psicología de la Educación y del Desarrollo, las referentes a la Programación y Diseño de Unidades Didácticas y Programaciones, y aquellas de la Mención de Lengua Inglesa que se refieren a los métodos de enseñanza-aprendizaje, tipos de programación y contenidos específicamente lingüísticos.

Con referencia a lo anterior, a lo largo de la carrera he adquirido una serie de competencias que antes no poseía y que me han ayudado a la formación como maestra. Aun con todo, quiero destacar la necesidad de formación permanente del profesorado, pues se trata de una profesión en la que nunca se deja de aprender. Por ello, valoro muy positivamente todo lo que he aprendido en la realización de este Grado en Maestro en Educación Primaria, pero no concluyo con ello mi formación, viendo la necesidad de seguir aprendiendo tanto de forma teórica, como de forma práctica a través de las experiencias futuras.

Finalmente, creo que ha sido un trabajo que ha merecido la pena, ya que he conseguido los objetivos que pretendía antes de comenzar su realización, aunque es cierto que me han surgido dificultades a la hora de pensar materiales de diferentes tipos, crear algunos materiales utilizando la web, así como a la hora de buscar bibliografía que pudiera adaptarse al contexto del trabajo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abarca Mora, Sonia. (2007). *Psicología del niño en edad escolar*. Costa Rica: EUNED (p. 11. párr. 3)
- Ausubel, David. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento*. (Traducido por Genís Sánchez Barberán). Barcelona: Paidós Ibérica. (p. 11. párr. 4)
- Berwick, R. (1985). *The acquisition of syntactic knowledge*. Cambridge: MIT Press. (p. 8 párr. 3)
- Bilborough, Katherine & Steve. *Ace 3*. Oxford: OUP. (p. 6. párr. 3).
- Bilborough, Katherine & Steve. *Ace 4*. Oxford: OUP (p. 6. párr. 3).
- Bowler, Bill y Parminster, Bill. *Well done! 3*. Madrid: Pearson Longman. (p. 6. párr. 3).
- Bowler, Bill y Parminster, Bill. *Well done! 4*. Madrid: Pearson Longman. (p. 6. párr. 3).
- Breen, Michael. P. (1987). Contemporary Paradigms in Syllabus Design. *Language Teaching*, 20 (03), 157-174. (p. 6. párr. 2-3)
- Castañeda Castro, Alejandro. (1997). *Aspectos cognitivos en el aprendizaje de una lengua extranjera*. Granada: Método ediciones. (p. 8. párr. 4) (p. 9. párr. 2) (p. 21. párr. 1)
- Davis, P., Bazo, P., y Peñate, M. *Cool kids 3*. Oxford: OUP. (p. 6. párr. 3)
- Davis, P., Bazo, P., y Peñate, M. *Cool kids 4*. Oxford: OUP. (p. 6. párr. 3)
- Larsen-Freeman, Diane. (2000). *Techniques and principles in language teaching*. Oxford: Oxford University Press. (p. 4 ,5, 15, 21, 26, 79)
- Mesonero Valhondo, Antonio (1995). *Psicología del desarrollo y de la educación en edad escolar*. Oviedo: Ediuono: ediciones de la Universidad de Oviedo. (p. 21. párr. 2)
- Mohamed, Sue. *Surprise! 3*. Oxford: OUP. (p. 6. párr. 3).
- Mohamed, Sue. *Surprise! 4*. Oxford: OUP. (p. 6. párr. 3).
- Nunan, David. (1994). *Syllabus design*. Oxford: OUP. (p. 5 y 6).

Pastor Cesteros, Susana. (2004). *Aprendizaje de segundas lenguas: lingüística aplicada a la enseñanza de idiomas*. Alicante: Universidad de Alicante. Servicio de publicaciones. (p. 4. párr. 2) y (p. 9-10).

Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in the Child*. London: Routledge and Legan Paul (Trad. esp.: *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. Madrid. Aguilar, 1969.) (p.9. párr. 2).

Pritchard, Alan & Woollard, John. (2010). *Psychology for the Classroom: Constructivism and Social Learning*. USA and Canada: Routledge. (p. 33. párr. 1)

J.I. Pozo (2006). *Teorías Cognitivas del Aprendizaje*. Madrid: Ed. Morata (p. 47. Párr. 2)

Simmons, Naomi. *Family and friends 4*. Oxford: OUP. (p. 6. párr. 3).

Thompson, Tamzim. *Family and friends 3*. Oxford: OUP. (p. 6. párr. 3).

Ur, Penny (1988). *Grammar Practice Activities. A practical guide for teachers*. Cambridge: Cambridge University Press. (p. 4 y 5).

REFERENCIAS LEGISLATIVAS

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (BOE núm. 106 de 4 de mayo de 2006). (p. 5. párr. 3) y (p. 6-7-8).

Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación primaria. (BOE núm. 293 de 8 de diciembre de 2006). (p.6-7-8).

Orden 1700, de 9 de mayo de 2007, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. (BOA núm. 65 de 1 de junio de 2007). (p. 6-7-8).

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

[Letra de canción sobre rutinas diarias]. Recuperado de:

<http://teachinglearningenglishmedia.blogspot.com.es/2012/08/at-school-karaoke-tell-me-more-kids.html> (p. 46).

Council of Europe (2001), *Common European Framework of References for Languages (CEFR)*. Cambridge University Press. Recuperado de:

http://www.coe.int/t/dg4/linguistic/Source/Framework_EN.pdf (p. 6. párr. 3).

Crespillo Álvarez, Eduardo. (2010) *Valor didáctico de los juegos en la clase de inglés*.

Revista de Creación Literaria y Humanidades, nº 69. Recuperado de:

http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1681.htm (p. 9. párr. 4).

Educa Madrid. Consejería de Educación, Juventud y Deporte [Capacidades psicoevolutivas de los niños de 8 a 10 años]. Recuperado de:

<http://www.educa.madrid.org/web/cp.unodemayo.torrejondearoz/CPUNodeMayo/Paginas/Pcc%20CaracteristicasSegundoCiclo.htm> (p. 11-12).

Jiménez Catalán, Rosa Mª. (1996). *Psicología evolutiva y aprendizaje del inglés en Primaria*.

Revista de Psicodidáctica, 2-1996. 65-79. Recuperado de:

<http://www.ehu.es/ojs/index.php/psicodidactica/article/viewFile/363/343> (p. 11-12).

Learn English. (11-5-2011). *Karaoke Tell me More Kids Kota Kaliko - Daily routine*. [Archivo de video].

Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=xSL5F7MpytU> (p. 46).

Oxford University Press España. Madrid. Recuperado de: <http://www.oupe.es/> (p. 6. párr. 3).

DICCIONARIOS

Oxford Student's Dictionary for Learners Using English to Study Other Subjects (2007),

Oxford: Oxford University Press.

Real Academia Española (s.f.). *Diccionario de la Real Academia Española (RAE)*.

Recuperado de: <http://www.rae.es/>

Wordreference. Recuperado de: <http://www.wordreference.com/es/>

ANEXO 1

Read the text and complete the picture with the name of each member of Jane's family.

JANE'S FAMILY



Jane is in the middle of the picture. She is 3 years old, and she is wearing pink trousers. Her parents are Mike and Jenny. They are middle age. Mike has black hair and a moustache. He is wearing a brown sweater. Jenny is next to Jane and she is wearing a green jumper.

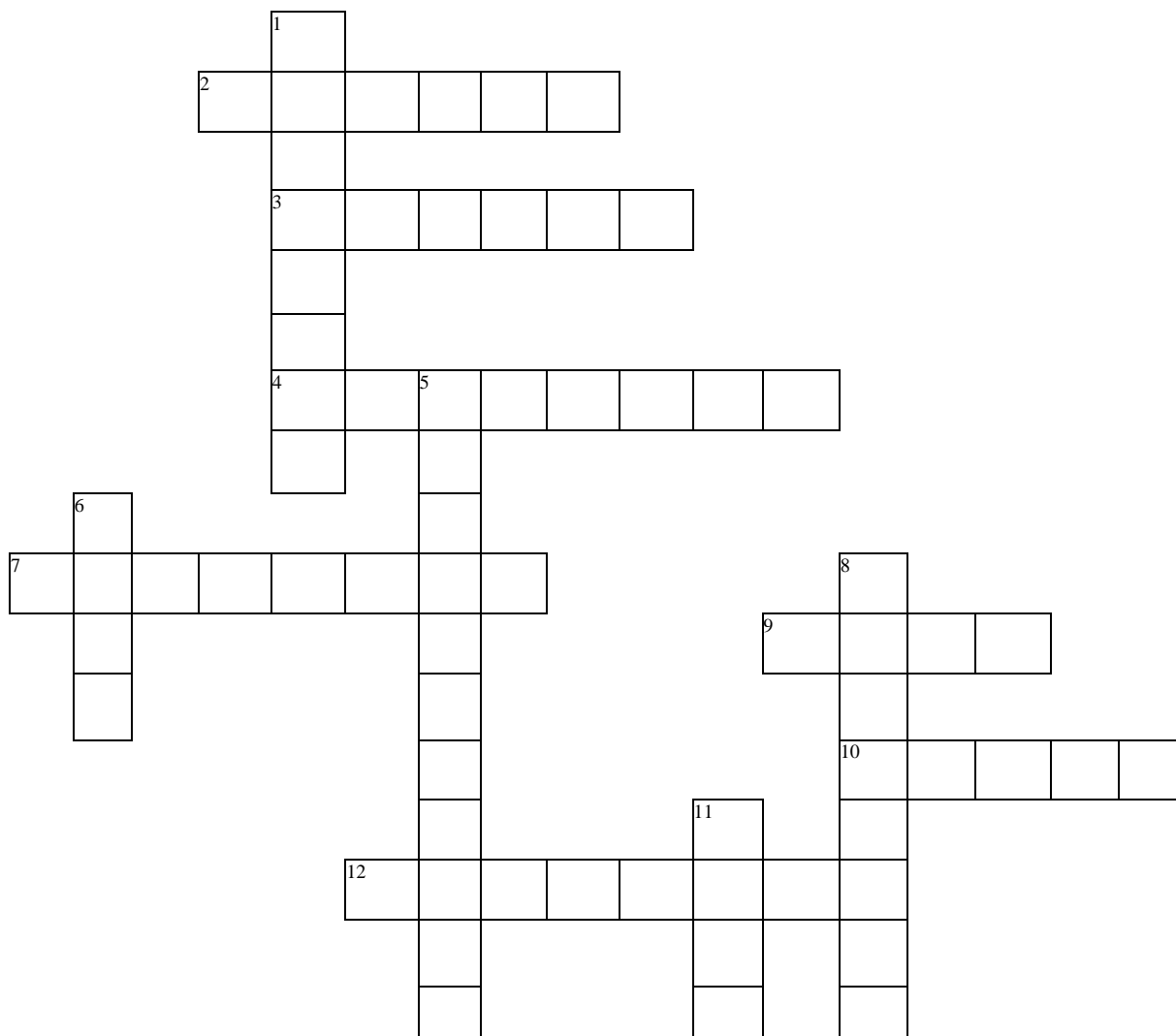
Jenny's parents are also in the picture. Tom is the father. He is bald and he is wearing jeans. Amy is the mother. She is next to Tom. She is wearing glasses and an orange vest.

Mike's parents are on the other side of the picture. Peter is about seventy years old. He is wearing a pink shirt. Connie is next to him. He is wearing a red pullover and brown trousers.

Maria has got four uncles and two aunts. Ally is near Jane. She has got brown hair. She is wearing a blue jumper and a black belt. Jimmy is Ally's husband. He is wearing glasses and a green sweater. Rachel has got blonde hair and blue eyes. She is wearing a light blue jumper and jeans. Michael is next to Jane's mother. He has got curly brown hair. Thomas has got long hair. He is wearing a brown pullover and green trousers. James is the oldest uncle. He has got a moustache. He is wearing a green T-shirt and jeans.

ANEXO 2**THE HOUSE**

Complete the following crossword with parts or objects of the house.

**Across**

2. My dog lives in the..... There are many flowers.
 3. I have dinner in the
 4. The room where I have a shower.
 7. I use the..... to look for information.
 9. I wash the dishes in the
 10. It has four legs. I can sit on it.
 12. There are many books there.

Down

1. I keep my clothes there.
 5. It is the object where I watch cartoons.
 6. It is in the living room. I have a rest there.
 8. There is a fridge there.
 11. The first place you see when you come into a house.

ANEXO 3

WHAT TIME IS IT?

Write the time below each clock

