



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

TRABAJO FIN DE GRADO

Adaptación al Grado en

Educación Primaria

Propuesta interdisciplinar

para el uso del libro infantil ilustrado

en Primero de Primaria



Autora: M^a Henar Tejero Domingo

Tutor: Roberto Bartual Moreno

Curso: 2019-2020

ÍNDICE

Resumen.....	3
1. Introducción.....	5
2. Contexto.....	8
3. Objetivos.....	11
4. Fundamentación teórica.....	16
5. Metodología lingüística y diseño.....	19
6. Diseño de las unidades didácticas.....	23
6.1. Inglés.....	27
6.2. Ciencias Naturales.....	37
6.3. Ciencias Sociales.....	44
6.4. Plástica o Arts and Crafts.....	50
6.5. Matemáticas.....	55
7. Globalización en las áreas de Música y Educación Física.....	67
8. Conclusiones.....	69
9. Bibliografía.....	74

ÍNDICE DE ANEXOS

1. Anexo I. Imágenes del libro <i>Snuggle up, Sleepy ones</i>	77
2. Anexo II. Ruedas o ruletas con partes del cuerpo de animales.....	79

ÍNDICE DE FIGURAS

1. Figura 1. <i>Gruffalo</i>	41
2. Figura 2. Ornitorrinco.....	41
3. Figura 3. Árbol genealógico de los Simpsons.....	47
4. Figura 4. Árbol genealógico para nuestra familia.....	48
5. Figura 5. Juego de papiroflexia.....	50
6. Figura 6. Ficha de problemas de sumas y restas.....	62
7. Figura 7. Ficha escritura y dictado horas en relojes analógicos y digitales.....	64
8. Figura 8. Ficha correspondencia horas en relojes analógicos y digitales.....	64

ÍNDICE DE TABLAS

1. Tabla 1. Organización de las clases de Inglés, Arts and Crafts, Ciencias Sociales y Ciencias Naturales y Matemáticas.....10
2. Tabla 2. Relación de competencias clave, inteligencias múltiple y áreas del currículo19 y 20

RESUMEN

El presente trabajo de fin de grado presenta una propuesta didáctica para globalizar contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje entre diversas áreas del currículo a partir de varios libros infantiles ilustrados para el curso de primero de primaria. Del que parte la propuesta y para el que se desarrollan los contenidos presentados por son áreas es para *Snuggle up, Sleepy ones* pero a lo largo de la presentación de contenidos por áreas se mencionan los demás libros y la forma en que darán una continuidad temática y curricular a la propuesta para este curso. Tales Smiley Shark, Chicken Licken y The very lazy ladybird. La propuesta está pautada sesión por sesión para las áreas de Inglés, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Plástica y Matemáticas. Se presentan sugerencias para globalizar en las áreas de Música y Educación Física, ya que para programar estas áreas es necesario una especialidad de magisterio específica solo se incluyen unas breves sugerencias para compartir con los compañeros de estas áreas.

La propuesta didáctica se ajusta al horario de cada área y trabaja el área de Inglés como el eje vertebrador de la introducción de contenidos en otras áreas.

La propuesta globaliza contenidos a partir de este libro infantil ilustrado, pero contempla los subsiguientes libros a trabajar en el aula manteniendo en perspectiva un objetivo didáctico amplio que abarca varias semanas, aunque las actividades desarrolladas son para una semana y de un solo libro.

Gran cantidad de las actividades propuestas han sido ya practicadas en el aula para niños de primero de primaria, adaptándose en este caso a la propuesta de globalización que parte del libro *Snuggle up, Sleepy ones* de Claire Freedman publicada por Little Tiger Press e ilustrada por Tina Macnaughton en el cual podemos encontrar los amaneceres y puestas de sol de la sabana en la que las familias de animales se van presentando y nos muestran a los personajes que pertenecen a su familia a quienes lamen, abrazan y con los que cantan y corren. Las madres y sus crías tienen un papel protagonista pues en el atardecer, cuidan con mucho amor de sus pequeños juntando mejillas y morros en un baile que se acompaña con la música de un CD con un *lullaby*, o canción de cuna, sencillo y lleno de ternura.

La música y el ritmo es la melodía que de una ambientación sobre la que recitar el poema rimado de cada página del libro, que nos abre a un mundo animal muy cercano al humano, no dejando de pertenecer al medio ambiente natural que les cobija.

Palabras clave: globalización, propuesta didáctica basada en libros infantiles ilustrados, aprendizaje a través de libros infantiles ilustrados, música como recurso múltiple junto con la lectura de libros infantiles ilustrados.

1. INTRODUCCIÓN

La programación que se desarrolla a lo largo de la semana en que se trabaja el libro infantil ilustrado *Snuggle up, Sleepy ones* se basa en actividades realizadas con anterioridad en el aula con distintos grupos de alumnos para quienes han funcionado y a través de las cuales hemos obtenido una experiencia sobre como mejor plantearlas en un futuro. Este libro, en concreto, dispone de una gran cantidad de imágenes en pastel acompañadas de cortos versos rimados sobre los animales de la sabana africana. (Ver Anexo I) Las rimas crean una musicalidad que atrae la atención de los alumnos que las escuchan junto las notas musicales de la canción, ayudándoles a establecerse en el contexto del libro y buscar activamente los significados.

A los niños les encanta poder entrar por un momento en el mundo animal de la sabana y escuchar sonidos acompasados mientras tratan de retener en su memoria los textos rimados. El mundo de los animales pequeños les es totalmente cautivador. Sus expresiones y gestos llenos de alegría y espontaneidad compaginan mucho con su propia forma de actuar cuando los niños juegan. Disfrutan de comentar descriptivamente las pinturas que ven en cada hoja del libro. Los animales en ellas se ven con detalle, algo que a los niños les parece muy enriquecedor, como si pudiesen ver un calidoscopio de colores los más bellos parajes.

El dibujo conecta por su detalle con la fotografía, con caras de gran expresividad y paisajes amplios en los que se ve el horizonte, resaltando el toque los colores cálidos. Estos paisajes y los grupos de animales se presentan en dos páginas haciendo del libro un big book libro grande que los niños podrán ver a una cierta distancia sentados en el suelo, alrededor de la maestra, disfrutando de poder cambiar de compañeros con respecto a los que se sientan en los pupitre mientras realizan esta actividad, se pueden miran entre unos y otros con más libertad mientras se hacen gestos y se sonríen cuando alguna parte de la lectura les emociona tanto que tienen que compartir su con alguien su excitación. Como con cuando leo a mi hijo un libro ilustrado, él busca siempre la compañía de estar al lado

de quien lo lee y lo más cerca posible de los dibujos y la lectura para absorber como una esponja todo lo que bulle en ese momento

El libro nos da la oportunidad de trabajar una serie de contenidos interrelacionados como la familia, las características físicas de los animales o los momentos del día y las horas y otros tantos tópicos de las distintas áreas desde presentaciones muy atractivas, con movimiento y contrastes de color pastel de muy buen acabado que los niños siguen en clase sin pestañear.

Cada detalle del libro infantil ilustrado es tenido en cuenta para un posterior trabajo en el aula y cada trabajo en el aula otorga un nuevo significado a el texto y las imágenes del libro.

En una carrera por desplegar lo mejor de cada hoja del libro, los niños participan de una aventura por la búsqueda de significados a encontrar en cada pequeño detalle, aproximándose al libro desde el descubrimiento de curiosidades y detalles, muy del gusto y la forma de aprender infantil.

El planteamiento hace que para todas las áreas las actividades sean atractivas y sugerentes, de forma que la motivación por trabajar se incrementa y los niños tratan de descubrir más sobre las ilustraciones que ven, sobre los versos que escuchan, construyendo con ayuda del docente un aprendizaje significativo lleno de valor desde el que dar sentido al texto y las imágenes.

Dentro de los elementos del libro que se abren para ser trabajados en cada área, existen interrelaciones y aspectos compartidos. Esta característica necesaria para que el libro pueda ser trabajado en el aula, aumenta la profundidad en que se domina cada contenido que ahora adquiere un sentido curricular globalizado. Esto facilita el desarrollo de una amplia gama de actividades relacionadas que se trabajan en pequeños pasos, elaborando un aprendizaje pautado y significativo, en el que cada pequeño paso tiene su sentido constructivo y finalmente alcanza un resultado final más amplio en las últimas clases de la semana donde se ponen en marcha aptitudes más integradoras que dan sentido final a cada fase de aprendizaje. Estas actividades son de diferente calado según el área

En el apartado de contexto se realizará un horario tipo con las actividades escalonadas e interrelacionadas en sesiones donde se podrá ver cómo se va construyendo el aprendizaje

paso a paso apoyando unas actividades en las anteriores para dar lugar a un aprendizaje significativo.

Para el resto de libros que dan continuidad a la propuesta curricular se hacen unas breves indicaciones sobre cómo seguirían desarrollando el currículo a nivel de actividades en el aula en el desarrollo de cada área de contenidos. Para dar una breve pincelada sobre ellos y poder construir una idea global de este trabajo interdisciplinar, comentaré sobre qué tratan cada uno de forma breve:

Smiley Shark trata de las dificultades de un tiburón para hacer amigos. A pesar de su insistencia sobre si quieren ser sus amigos, los pequeños peces huyen o tratan de defenderse. Pero la situación da un giro cuando el simpático tiburón les saca de la trampa de la red del pescador. Smiley Shark salta y sonríe al pescador también como lo hace con todo el mundo en su inocente simpatía y el pescador en angustia suelta la red liberando a todos los peces que estaban atrapados y que desde ese momento se convierten en sus amigos.

En el libro aparecen mencionados el pez ángel, el pez globo, la estrella de mar, la medusa, el pulpo y el pez gato sobre un rico fondo marino de corales, algas y una gran cantidad de diferentes pequeños peces y criaturas marinas.

Chicken Licken es un libro ilustrado basado en una historia tradicional común para distintos países en que un pollito piensa que el cielo se va a caer porque del árbol le cae una nuez y se lo va a decir al rey. En su camino a avisar a su alteza, encuentra amigos como la gallina, el pato y el pavo que se unen en la misión de ir a ver al rey para que les salve. En su camino en la ciudad encuentran a el zorro quien pretende haber invitado al rey en su guarida para la cena donde les conduce y trata de comerles hasta que logran escapar, encontrando al rey gallo en su camino que les desmiente la noticia que el cielo se cae, haciéndoles ver como el cielo azul resplandece en su totalidad como siempre.

The very lazy ladybird es la historia de una mariquita perezosa que no pretende volar sino vivir dormitando sobre algún animal en el que se encuentre cómoda. Va saltando encima de un canguro, quien resulta demasiado saltarín a un tigre quien ruge demasiado alto, a un cocodrilo quien agita demasiado la cola sin dejarle dormir, un mono quien se balancea demasiado para poder dormir en tranquilidad, por lo que salta a un oso quien de nuevo resulta no ser un buen lugar de descanso por todo lo que se rasca. La mariquita salta a una tortuga quien permanece demasiado al sol y finalmente encuentra un buen lugar en la

trompa de un elefante. El elefante finalmente estornuda y la mariquita es lanzada al aire donde tiene que volar.

Todos los libros se presentan en inglés y desde esta área se trabajan también en ese idioma en Ciencias Naturales, Sociales y Plástica. El área de Matemáticas es susceptible de ser llevado a cabo en el idioma inglés por lo que se incluye también en el trabajo interdisciplinar que nos ocupa.

Finalmente, comentaré la relación entre los libros y los contenidos que a nivel global introducen cada uno en la unidad didáctica.

En el área de Inglés la temática son contenidos sobre las emociones: despedidas de buenas noches en el caso de *Snuggle up, Sleepy ones*, hacer amigos para *Smiley Shark* y buscar amigos para contar una noticia es el caso de *Chicken Licken* junto con el tiempo meteorológico. En el libro *The very lazy ladybird* la emoción es el toque de humor con que la perezosa mariquita va saltando de animal en animal hasta que de un estornudo es lanzada al aire para volar por la trompa de un elefante. En el área de Ciencias Naturales los contenidos se adaptan a las partes del cuerpo que son singulares con cada grupo de animales: vertebrados y aves en el libro de *Snuggle up, Sleepy ones*, peces en *Smiley Shark*, aves más específicamente en *Chicken Licken* e invertebrados en *The very lazy ladybird*. En Ciencias Sociales la temática son los diferentes hábitats que constituyen el escenario del libro: en el caso de *Snuggle up, Sleepy ones* esta es la sabana africana, en *Smiley Shark* el pasaje marino y la localización del agua en la tierra así como sus estados y propiedades, en *Chicken Licken* se presentan las causas posibles de contaminación del aire y finalmente en el libro de *The very lazy ladybird*, se trabaja sobre la utilización e interpretación de planos con signos convencionales para localizar a los distintos tipos de animales que aparecen el libro. En Matemáticas las horas en el reloj analógico y digital son los contenidos clave para el libro *Snuggle up, Sleepy ones*, continuando con medidas de longitud para *Smiley Shark*, distancias para *Chicken Licken* y de nuevo medidas de longitud para *The very lazy ladybird*. En Plástica las producciones artísticas se adaptan a las características de los personajes de cada libro.

Estos contenidos se desarrollan en las secciones de programación por áreas para el libro *Snuggle up, Sleepy ones* y se indica de una forma más pormenorizada cómo continuarían la línea de trabajo desde el resto de libros.

2. CONTEXTO

El proyecto de globalización de libros infantiles ilustrados se desarrolla en un colegio bilingüe para el que el horario de clases de inglés se amplía de 3 a 5 sesiones semanales, haciendo posible un trabajo multidisciplinar en inglés para las áreas de Inglés, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Matemáticas y Plástica o *Arts and Crafts*, que es como se denomina esta área en los colegios bilingües.

El calendario de sesiones en que se escalonarían las actividades es el siguiente:

Tabla 1

Organización de las clases en las áreas de Inglés, Arts and Crafts, Ciencias Sociales y Ciencia Naturales y Matemáticas.

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
<i>1ª clase Inglés.</i>	<i>2ª clase Inglés</i>	<i>3ª clase Inglés</i>	<i>4ª clase Inglés</i>	<i>5ª clase de Inglés</i>
<i>1ª clase Arts and Crafts</i>	<i>1ª clase Ciencias Sociales</i>		<i>2ª clase Ciencias Sociales</i>	<i>2ª clase Arts and Crafts</i>
<i>1ª clase Matemáticas</i>	<i>2ª clase Matemáticas</i>		<i>3ª clase Matemáticas</i>	<i>4ª clase Matemáticas</i>
		<i>1ª clase Ciencias Naturales</i>		<i>2ª clase Ciencias Naturales</i>

El trabajo de estructuración de las sesiones y el diseño de las mismas ofrecen la posibilidad de mantener el diseño básico para posteriores años escolares, abarcando distintos libros y recursos a utilizar a lo largo de todo el currículo de primero de primaria

desde propuestas de globalización donde el aprendizaje se integra interrelacionando actividades y competencias curriculares.

Por otro lado, la propuesta incluye un audio con una canción a la que podremos recurrir periódicamente cuando el ritmo de la clase necesita de una pequeña pausa entre actividades, beneficiándonos de la creación de un nuevo tiempo de atención a partir del sonido de dicho audio.

La canción en el aula también favorece el desarrollo de la inteligencia musical así entendida por Howard Gardner. Así mismo, según Joan María Martí (2017) *Cómo potenciar la inteligencia de los niños con la música. Desarrolle sus habilidades motrices, lingüísticas, matemáticas y psicosociales*, este tipo de inteligencia dispone de una capacidad muy amplia de desarrollar esta y otras capacidades como la lógico-matemática, la corporal cinestésica y las intrapersonal e interpersonal, relacionada con factores como el tono y ritmo, más desarrollado en aquellos que utilizan la música como instrumento de trabajo (instrumentistas, compositores y bailarines).

Lo que es cierto es que en el aula en que los niños cantan, los niños mejoran en tono y ritmo y gustan de unir a las letras de las canciones básicas de los libros infantiles ilustrados, otras que pueden tener relación con la temática, por ejemplo, gustando de emplear un tiempo al día para aprender letras y canciones nuevas.

3. OBJETIVOS

De acuerdo con los principios de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación la enseñanza en el aula ha de ser flexible “para adecuar la educación a la diversidad de aptitudes, intereses, expectativas y necesidades del alumnado, así como los cambios que experimentan el alumnado y sociedad”.

Es por ello que una programación de las áreas curriculares de forma globalizada, interrelacionando actividades entre sesiones y teniendo como base del diseño curricular una actividad de lectura de un libro infantil ilustrado nos abre a la posibilidad de desplegar el currículo de educación primaria para primer curso en forma creativa, diseñando sesiones que se sustentan unas en otras y configuran un camino de aprendizaje significativo que los niños vivencian con motivación, curiosidad y espíritu participativo.

Todas las áreas del currículo son susceptibles de presentar actividades donde las posibilidades del texto del libro infantil ilustrado se abran en actividades que pongan en juego la imaginación y el dinamismo de las escenas que las ilustraciones y el texto del libro recoge.

En nuestro proyecto son las áreas de Música y Educación Física las que quedan en espera de una colaboración eficaz por parte de profesores especialistas que tienen que diseñar sus sesiones en base a los criterios educativos de sus áreas y para las que ofrecemos ideas de globalización que pueden desarrollarse en mucha mayor medida en la puesta en práctica del proyecto.

Dada la importancia que desde la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación se le otorga a “la capacitación para garantizar la plena inserción del alumnado en la sociedad digital y en el aprendizaje de un uso seguro de los medios digitales y respetuoso con la dignidad humana, los valores constitucionales, los derechos fundamentales y, particularmente, con el respeto y la garantía de la intimidad individual y colectiva” en cada área se incluyen al menos una sesión que involucra la utilización de medios digitales.

A lo largo de estas sesiones se busca “el desarrollo de la capacidad de los alumnos para regular su propio aprendizaje, confiar en sus aptitudes y conocimientos, así como para desarrollar la creatividad, la iniciativa personal y el espíritu emprendedor” según indica el artículo 2 de dicha Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de Educación.

Estos fines generales educativos se concretan en los siguientes objetivos específicos para las distintas áreas.

- Inglés:

- Comprender globalmente los mensajes sencillos procedentes del profesor, de otros compañeros o de los medios audiovisuales e informáticos utilizados.
- Utilizar de forma oral la lengua extranjera para comunicarse con el profesor y con los compañeros en las actividades habituales de clase, aportando una actitud respetuosa hacia las aportaciones de los demás.
- Comprender textos orales y escritos sencillos relativos a objetos, situaciones y acontecimientos próximos y conocidos.
- Predecir contenidos a partir de ilustraciones.
- Utilizar los mecanismos implicados en el aprendizaje: escuchar, hablar, leer, cantar, representar, interpretar el contexto visual, escribir, etc. estableciendo comunicación en parejas, pequeños o gran grupo y desarrollando progresivamente capacidad de aprendizaje autónomo.
- Establecer relaciones entre el significado, la pronunciación y la representación gráfica de algunas palabras y frases sencillas de la lengua extranjera, así como reconocer aspectos sonoros, rítmicos y de entonación característicos de la misma.
- Introducir e identificar los animales protagonistas del libro infantil ilustrado.
- Introducir y practicar las estructuras gramaticales y el vocabulario del texto manejando el vocabulario visto en unidades y cursos anteriores.
- Realizar y contestar a saludos y despedidas de buenas noches participando en diálogos sencillos.
- Reforzar habilidades de comprensión y producción oral y escrita.
- Pronunciar y entonar las frases de las canciones y rimas.
- Producir textos y rimas escritos breves y sencillos sobre temas familiares para los alumnos, respetando las reglas básicas del código escrito.

- Reconocer y apreciar el valor comunicativo de las lenguas extranjeras y la propia capacidad para aprender a utilizarlas mostrando una actitud de comprensión y respeto hacia otras lenguas, sus hablantes y su cultura.

- Comprender y utilizar las convenciones lingüísticas y no lingüísticas empleadas por los hablantes de la lengua extranjera en situaciones habituales como en los saludos y despedidas de buenas noches.

- Deletrear palabras, reconocer colores y contar del 1 al 20.

- Utilizar los recursos expresivos no lingüísticos (gestos, postura corporal, sonidos diversos, dibujos, etc.) con el fin de intentar comprender y hacerse comprender mediante el uso de la lengua extranjera.

- Matemáticas:

- Utilizar el conocimiento matemático para interpretar, valorar y producir informaciones y mensajes sobre las horas del reloj digital y analógico.

- Reconocer situaciones del entorno en las que existan problemas para cuyo tratamiento se requieran operaciones elementales de cálculo (sumas y restas) y resolverlas utilizando los algoritmos correspondientes.

- Utilizar instrumentos sencillos como el reloj analógico y digital decidiendo en cada caso sobre la posible pertenencia y ventajas que implica su uso y sometiendo los resultados a una revisión sistemática.

- Elaborar y utilizar estrategias personales de cálculo mental buscando su posterior aplicación en la resolución de problemas sencillos.

- Apreciar el papel de las Matemáticas en la vida cotidiana, disfrutar con su uso, reconocer el valor de actitudes de exploración de distintas alternativas, de conveniencia y de precisión y perseverancia en buscar soluciones.

- Identificar en la vida cotidiana situaciones susceptibles de ser interpretadas con la ayuda de instrumentos como el reloj analógico y digital.

- Ciencias Naturales:

- Identificar los principales animales del entorno natural de la savanna, analizando sus características más relevantes, su organización e interacciones.
- Identificar, plantearse y resolver interrogantes y problemas relacionados con la identificación y clasificación de animales de su entorno, utilizando estrategias progresivamente más sistemáticas y complejas de búsqueda, almacenamiento y tratamiento de información, de formulación de conjeturas, de puesta a prueba de las mismas y de exploración de soluciones alternativas.
- Participar en situaciones grupales adoptando un comportamiento constructivo y solidario, valorando las aportaciones propias y ajenas en función de objetivos comunes y respetando los principios básicos del funcionamiento democrático.
- Comportarse de acuerdo con los hábitos de salud y cuidado corporal que se derivan del conocimiento del cuerpo humano y de sus posibilidades y limitaciones, mostrando una actitud de aceptación y respeto por las diferencias individuales.

- Ciencias Sociales:

- Reconocer y apreciar su pertenencia a grupos sociales con características y rasgos propios, respetando y valorando las diferencias con otros grupos y rechazando cualquier clase de discriminación por este hecho.
- Analizar algunas de las manifestaciones de la acción humana en el medio, valorando críticamente la necesidad y el alcance de las mismas y adoptando un comportamiento en la vida cotidiana acorde con la postura de defensa y recuperación del equilibrio ecológico y de conservación del entorno.
- Reconocer en los elementos del medio social los cambios y transformaciones relacionados con el paso del tiempo y aplicar estos conceptos a la construcción de un árbol genealógico.
- Interpretar, expresar y representar hechos, conceptos y procesos del medio sociocultural mediante diferentes códigos.

- Plástica (*Arts and Crafts*)

- Aplicar sus conocimientos artísticos a la observación de las características más significativas de las situaciones y objetos de la realidad cotidiana, intentando seleccionar

aquellas que considere más útiles y adecuadas para el desarrollo de las actividades artísticas y expresivas.

- Expresarse y comunicarse produciendo mensajes diversos, utilizando para ello los códigos y formas básicas de los distintos lenguajes artísticos, así como sus técnicas específicas.

- Realizar producciones artísticas de forma cooperativa que supongan papeles diferenciados y complementarios en la elaboración de un producto final.

- Explorar materiales e instrumentos diversos (musicales, plásticos, dramáticos) para conocer sus propiedades y posibilidades de utilización con fines expresivos, comunicativos y lúdicos.

- Conocer los medios de comunicación en los que operan la imagen y el sonido, y los contextos en que se desarrollan siendo capaz de apreciar críticamente los elementos de interés expresivo y estético.

- Tener confianza en las elaboraciones artísticas propias y disfrutar con su realización, y apreciar su contribución al goce y al bienestar personal.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

La literatura infantil es una vía para despertar la imaginación, el interés y la voluntad del niño por conocer todo aquel mundo de imágenes y palabras que llegan a sus sentidos y tocan las fibras sensibles de su interés por ahondar en su conocimiento. Además, ofrece la posibilidad de vertebrar el currículo de una forma interdisciplinar globalizando el aprendizaje entre las distintas áreas y motivando hacia la investigación sobre los contenidos tratados. La conveniencia de uso en clase queda demostrada en el gozo con el que los niños reciben cada *Big Book*, que constituye una forma de juego en el que las palabras suenan y las imágenes cobran vida.

La utilización de libros infantiles ilustrados para presentar y trabajar contenidos no solo motiva a los alumnos, sino que permite el desarrollo de la creatividad en el aula proveyendo de un contexto rico y significativo para los alumnos, tal y como Navarro Rincón y Jiménez Jiménez, sugieren (1999:196).

Nuestro libro *Snuggle up, Sleepy ones* posee una línea de historia simple y fuerte, fácil de seguir ya que de forma repetida distintos animales de la sabana van a dormir. A través de rima e ilustraciones se puede ver como animales pequeños se acurrucan, finalizan sus juegos y dan las buenas noches a sus madres.

Es una historia conectada con necesidades e intereses de niños muy pequeños que crea el deseo de comunicar, una característica esencial de los libros infantiles ilustrados que señala Barreras Gómez, A. (2010:32).

Mucho más atractivo que un libro de texto, el libro infantil ilustrado despierta el interés por conocer los elementos lingüísticos y paralingüísticos de la historia desde un abordaje imaginativo y creativo. Para ello manejaremos técnicas concretas situadas en un determinado momento de pre-lectura, lectura o post-lectura del libro.

En el momento de la pre-lectura, se relacionan imágenes y/o gestos con nombres, expresiones comunes y estructuras lingüísticas de forma que el léxico y la gramática sea comprendido en el posterior momento de la lectura, tal como se señalaba en la fundamentación teórica siguiendo el método *Teaching Proficiency through Reading and Storytelling* TPRS. La metodología de asociación de léxico, expresiones y estructuras gramaticales con imágenes y gestos se pone en práctica con juegos verbales y motores

como el *Simon Says* o canciones como *Shoulders, knees and toes*. En nuestro caso, el libro contiene una canción asociada a la historia *Snuggle up with a lullaby*.

La lluvia de ideas sobre el posible desarrollo de la historia en el libro y comentarios sobre experiencias previas acerca de los contenidos que se van a presentar enriquecen el proceso de presentación y lectura del libro incrementando el interés por su lectura.

En este libro ilustrado *Snuggle up, sleepy ones* los alumnos serán capaces de predecir lo que acontece en cada página del libro y esto generará mayor concentración, autoestima y confianza en sus capacidades. Las ilustraciones sugerentes animarán su deseo por comunicar ideas, sentimientos, etc.

Cuando pasamos a la lectura del libro, se entrenan capacidades de escucha activa y comprensión en la lengua extranjera de una forma amena. Los niños disfrutan de los momentos en que se relee el libro infantil ilustrado, adquiriéndose y reforzándose de esta forma elementos lingüísticos que aparecen en la historia. La entonación, el ritmo y sonidos en un libro infantil ilustrado de rimas adquiere una mayor importancia y su ejecución es adquirida paulatinamente.

En la relectura del libro los alumnos aprenderán a escuchar de acuerdo con diferentes objetivos: comprensión del argumento general u obtención de información específica. Según Gillian Baldwin (2003:95) se mantendrá el interés en la historia variando la forma en que se presenta a ellos el libro como dramatizar, usar marionetas, figuras magnéticas de pizarra, una secuencia de dibujos o hacer a los niños participar en la historia.

En el momento de la post-lectura podemos chequear la comprensión con preguntas, la realización de actividades escritas u orales en que hay que identificar elementos de la historia o la realización de mini-proyectos que pongan en marcha diversas capacidades bajo la inspiración y comprensión de la historia que han leído.

Los conceptos, procedimientos y actitudes que se introducen en varias áreas del currículo de forma simultánea siguen las pautas de intervención educativa que establece la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de Educación y el Real Decreto 126/2014 que recoge el currículo básico de Educación Primaria.

Este Real Decreto establece el currículo básico de la Educación Primaria haciendo referencia a la implementación para el 1er, 2do y 3er año de competencias clave que incluyen: comunicación lingüística, matemática y competencias básicas de ciencia y

tecnología, competencias digitales, aprender a aprender, educación social y cívica, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor y conciencia y expresiones culturales.

Un tratamiento integral de estas aptitudes de los alumnos requiere de un trabajo interdisciplinar que mantenga una programación conjunta globalizando las áreas de forman que los alumnos vivencias sus experiencias educativas de forma interrelacionada y formando parte de capacidades y competencias lo más completas posibles.

Debido a ello las actividades se integran en mini-proyectos donde los alumnos ponen en marcha múltiples capacidades e inteligencias.

Según la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner (1983) la competencias mentales se compondrían de: inteligencia kinestésica o el aprendizaje a través del cuerpo y el movimiento, la musical, la lógica matemática, la naturalista, la interpersonal, la intrapersonal, la lingüístico verbal y la verbal espacial.

Una relación de estas inteligencias con las competencias del currículo se podrían establecer según la siguiente tabla:

Tabla 2

Relación competencias clave, inteligencias múltiples y áreas del currículo.

COMPETENCIAS CLAVE	INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	ÁREAS DEL CURRÍCULO
Comunicación lingüística	Inteligencia verbal	Lengua
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	Inteligencia lógico matemática Inteligencia naturalista	Matemáticas
Competencia digital	-	Uso seguro y crítico de las TIC
Competencias sociales y cívicas	Inteligencia interpersonal Inteligencia intrapersonal Inteligencia corporal	Participación activa y democrática en la vida social y cívica.

Conciencia y expresiones culturales	Inteligencia cinético-corporal. Inteligencia musical Inteligencia interpersonal	Música, Plástica y artes escénicas y Literatura.
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	Inteligencia interpersonal Inteligencia intrapersonal	Todas las áreas
Aprender a aprender	Inteligencia intrapersonal	Todas las áreas

*

* Nota: Tabla elaborada a partir de la publicada por Luis Miguel Fernández Delgado en Campus Educación.com. Revista digital docente. <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/inteligencias-multiples/>

5. METODOLOGÍA LINGÜÍSTICA Y DISEÑO.

En función de los objetivos educativos de la unidad en general y de cada actividad en particular se aplica una u otra estrategia metodológica en el desarrollo de las actividades.

El desarrollo de las instrucciones y órdenes durante las sesiones se realiza desde el *Natural Approach* or *Direct Method*. Este enfoque fue desarrollado por Stephen Krashen y Tracy Terrell en 1983 pero su vigencia continúa pasadas varias décadas ya que es un método que busca la inmersión en la lengua en el aula como lengua vehicular del aprendizaje y en cada actividad que se desarrolla en contraste con el método de *grammar traslación* tal como se expone en *The natural approach: Language Acquisition in the classroom* (Krashen y Terrell, 1983). El aprendizaje se realiza en la misma forma en que se aprende la lengua materna, de forma natural e inconsciente, formando parte de la interacción entre alumnos y con el profesor. Se ha de tener en cuenta que el nivel de dificultad de los inputs lingüísticos sea el adecuado y que exista relevancia e interés por parte del alumno de comunicar a partir de las actividades propuestas y como parte de ellas. Según Moya Guijarro, A.J., Albentosa (2003:53) los errores son considerados parte del proceso de aprendizaje y no corregirían directamente, sino que se buscaría una atmósfera relajada y amigable que estimularía la participación y comunicación. La producción lingüística no se fuerza, sino que emerge espontáneamente tras una gran cantidad de inputs en el lenguaje objeto de aprendizaje.

En muchas actividades de presentación de inputs en inglés de forma oral y escrita se realiza un *Aprendizaje por Asociación* en la que se premia una determinada respuesta física o verbal tras la presentación de una *flashcard* o tarjeta con una imagen. Por ejemplo si presentamos una imagen de un león durmiendo lo asociaremos a un output lingüístico como “sleep” y los alumnos que respondan correctamente a este estímulo serán premiados con un “well done” (muy bien) o bien podrían dar un paso al frente y competir por alcanzar el otro extremo de la clase con cuantos más respuestas orales correctas asociadas a esa imagen.

En relación con el anterior método se encuentra el *Total Physical Response*, que demanda de los alumnos no solo una producción oral sino una respuesta física ante la tarjeta del

león durmiendo tendrían que inclinar la cabeza y hacer que duermen al mismo tiempo que dicen “sleep”. La inclusión de elementos kinestésicos en el aprendizaje no solo beneficia el aprendizaje a los alumnos que aprenden mejor por esta vía de la acción física sino que imprime in carácter lúdico al aprendizaje del léxico o expresiones comunes en la segunda lengua. *Total Physical Response* fue creado por el Dr. James J Asher (1966) y está basado en la forma en que los niños aprenden su lengua materna también. Por ejemplo, los padres mantienen mucho lenguaje corporal en las conversaciones con los niños cuando dan consignas como “mira a mamá”, “dame la pelota”, “coge la pelota”, etc. que continúa durante muchos meses antes de que los niños comiencen a hablar por sí mismos. Los inputs orales unidos al lenguaje no verbal durante las instrucciones y órdenes que conducen las actividades y durante las actividades en sí mismas, facilita la decodificación para que los alumnos comiencen las producciones lingüísticas.

Por otro lado, encontramos en cada sesión una secuencia de actividades que van incrementando el nivel de dificultad, pasando de un nivel de presentación oral a otro de producción por medio de asociación a nivel de palabra, luego frase y finalmente una producción final en forma de mini-proyecto en el que entran en juego todas las habilidades puestas en práctica en cada una de las tareas propuestas. Como mini-proyectos estarían la expresión de rimas en sencillas en forma de poemas en English, los árboles genealógicos en Social, el mural con los tipos de animales en Natural, la lectura de relojes analógicos en Matemáticas, etc. Estos proyectos se desarrollan en un proceso en el que tiene lugar un *Aprendizaje Significativo*, donde el alumno afronta el reto de producir lenguaje oral o escrito a partir de asimilar un input lingüístico que aprenderá a manejar en tareas de un determinado nivel de dificultad apropiado y en un contexto donde la comunicación tiene sentido, de forma cooperativa, en interacción con otros alumnos y con el profesor. Para Piaget el aprendizaje es un proceso de búsqueda de equilibrio en el que la persona asimila en los esquemas mentales existentes la nueva información y como resultado hay una acomodación o cambio en tales esquemas mentales que se conoce como reestructuración cognitiva. A partir de este concepto, Ausubel desarrolla el de aprendizaje significativo (1963 a 1968). Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización (1983: 1).

Nuestra propuesta didáctica busca envolver al alumno de forma *activa* e interesada en las actividades, proponiendo actividades adecuadas a su nivel de comprensión y que implican la interacción entre alumnos y resultados finales de interés y significativos.

Otro método que nuestra propuesta de unidad didáctica sigue es el método *Teaching Proficiency through Reading and Storytelling* (TPRS) que fue creado en los años noventa por Blaine Ray con el propósito de enseñar una segunda lengua. El objetivo del TPRS es alcanzar fluidez verbal a través de repetitivos inputs orales en un contexto significativo.

Nidia Rocío Bernal Numpaque y Miguel Arcángel García Roja (2010:155) en *TPR Storytelling. A key to speak fluently in English. Contar historias a través del método de respuesta física total. La clave para hablar en Inglés*. Cuadernos de Lingüística Hispánica No. 15 señalan las siguientes tres ideas básicas del TPRS:

- La comprensión debe ser desarrollada a través de los movimientos del aprendiz.
- La comprensión del lenguaje oral debe ser desarrollada antes de la hablada.
- El uso de imperativos se convierte en una poderosa ayuda debido a que el maestro puede pronunciar las instrucciones que conducen el comportamiento del aprendiz.

En esta publicación añaden que forzar a los aprendices a hablar no es recomendable en absoluto. Estos autores indican que Krashen está enteramente de acuerdo con esto y lo llama “the right to be silent” o “ el derecho de estar en silencio” (Krashen. 1978).

Finalmente, the *Task-Based Language Teaching* (TBLT) o la enseñanza del lenguaje basado en la tarea es otra forma metodológica que recoge el trabajo a la hora de graduar las actividades hasta alcanzar los proyectos de cada unidad. Estos proyectos o tareas, según David Nuan (1989:10) son piezas del trabajo de clase que incluye comprensión, manipulación, producción o interacción con el lenguaje objeto de aprendizaje para el cual la atención está particularmente enfocada en el significado y no tanto en la forma. Así que las Unidades Didácticas basadas en la tarea se construyen a partir de una variedad de tareas básicas, centradas en el uso del lenguaje objeto de aprendizaje en el mundo real más que un entrenamiento en ítems gramaticales aislados.

La “tarea” incluiría, según Roca, J. y M. Valcárcel (1990) en Moya Guijarro y Albentosa Hernández (2003), un “input” o “data” suministrado a los estudiantes en el punto de comienzo de la tarea, para la que habría unos objetivos. La tarea requeriría unas sub-habilidades o competencias que conducirían a la realización de la tarea en su totalidad y

que se secuenciarían en fase de procesamiento, producción e interacción. Para la realización de la tarea se definen roles y un marco o escenario, especificando las funciones del maestro y los estudiantes en cada tarea particular, la organización y el tipo de agrupamiento.

En Nuan (2004:12) *Task-Based Language Teaching. A comprehensively revised edition of Designing Tasks for the Communicative Classroom* se indica “un fundamento conceptual importante para el aprendizaje lingüístico lenguaje basado en tareas es el aprendizaje experiencial. Esta aproximación toma la experiencia inmediata del aprendiz como punto de partida para la experiencia de aprendizaje” * La programación de actividades en base a tareas intenta aproximarse a la forma en que se adquiere el lenguaje en la lengua materna y realiza una gradación de actividades para las que busca modelos reales e ítems significativos que se manipulan en un escenario de dificultad apropiada para cada momento de la realización.

Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014: 393) en su anexo en un cuadro las características clave del método *Task- Based Language Teaching* como el uso de tareas como el centro de las unidades de diseño e instrucción, con resultados aplicables al mundo real y centradas en léxico, lenguaje hablado e integración de habilidades y como actividades de aula comunes el *information gap* o actividades de completar información, *jigsaw* o puzzles, solución de problemas y otras tareas colaborativas y comunicativas.

El método es desarrollado en primer lugar por Prabhu quien en 1987 publica el libro *Second Language Pedagogy* donde expone la tarea como una actividad que requiere que los aprendices lleguen a un resultado desde una información dada a través de un proceso de pensamiento que permite al maestro controlar y regular el proceso (1987:24). Prabhu creía que los estudiantes podían aprender más efectivamente cuando sus mentes estaban centradas en las tareas más que en el lenguaje que utilizaban.

* (“An important conceptual basis for task-based language teaching is experiential learning. The approach takes the learners immediate personal experience as the point of departure for the learning experience”).

6. DISEÑO DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS

El proyecto de globalización de libros infantiles ilustrados se resume en una semana de propuestas didácticas interrelacionadas, basadas unas en las anteriores construyendo un aprendizaje significativo y adecuadamente escalonado en tareas de dificultad creciente.

El calendario de sesiones en que se escalonarían las actividades es el siguiente:

LUNES

1ª clase Inglés.

Clase ambientada.

Emparejamiento madres-crías según el libro.

Simon says de acciones y mimo.

Lectura del libro infantil ilustrado.

Mensaje a los padres pidiendo su colaboración para la 2ª sesión de Ciencias Naturales.

1ª clase Arts and Crafts

Caretas de parejas de animales.

1ª clase de Matemáticas

Cálculo mental de sumas cuyo resultado es 10.

Relojes analógicos y sol de peluche.

Problemas de sumas y restas.

MARTES

2ª clase de Inglés

Role play sobre decir buenas noches con las caretas y el sol de peluche.

2ª clase de Matemáticas

Cálculo mental de sumas cuyo resultado es 10.

Relojes analógicos y sol de peluche (en media y en punto).

Problemas de sumas y restas.

1ª clase Ciencias Sociales

Proyección sobre sabana africana y cartel con fotos y dibujos sobre la importancia de mantener los ecosistemas limpios y no contaminar.

MIÉRCOLES

3ª clase de Inglés

Canción del libro infantil ilustrado.

Acciones que podemos o no hacer. Uso del can y el can't en parejas.

Pronombres you / I en uso.

Puesta en común con el uso de pronombres he/she.

1ª clase de Ciencias Naturales

Bird or mammal? Uso del can y el can't para clasificar animales en los dos grupos.

Encajar partes del cuerpo de animales por equipos, What type of animal have a ...?

Sala de ordenadores donde se juega con páginas sobre partes del cuerpo de animales.

JUEVES

4ª clase de Inglés

Simon says con oraciones.

Guess the animal con partes del cuerpo de animales: presentación, trabajo en grupos y en gran grupo

2ª clase Ciencias Sociales

Documental del National Geographic Kids. *Amazing animals. The lion.*

Árbol genealógico que llevan a casa con un mensaje a los padres pidiendo la colaboración para completar información acerca hechos relevantes en relación con la familia: adquisición de mascotas, establecimiento de amistades, cambios de residencia, etc.

3ª clase de Matemáticas

Cálculos mentales cuya suma es 10 y 11.

Correspondencia relojes analógicos y digitales.

Problemas de sumas y restas.

VIERNES

5ª clase de Inglés

Identificación de verdadero o falso de oraciones.

Creación de rimas.

Lectura en alto.

2ª clase de Arts and Crafts

Elaboración de un cartel de mamíferos, aves e insectos.

2ª clase de Ciencias Naturales

Recogida la información sobre animales realizada desde casa sobre animales.

Creación de un animal imaginario.

4ª clase de Matemáticas

Cálculos mentales cuya suma es 10 y 11.

Sala de ordenadores donde se visitan webs de repaso, cálculo de horas digitales y analógicas y sumas sin llevar.

Esta estructura se despliega en una programación didáctica que se desarrolla a continuación.

6.1. INGLÉS

1. Introducción.

Los contenidos que vamos a trabajar son el vocabulario acerca de animales mamíferos y aves de la sabana y expresiones sencillas relacionadas con el momento de ir a dormir, rimas y aspectos fonéticos que están involucrados en la creación de rimas.

El desarrollo de los contenidos a lo largo de varias semanas se vertebra a través de libros infantiles ilustrados donde los protagonistas son animales que pertenecen a distintos grupos de vertebrados e invertebrados, lo que introduce los contenidos de Ciencias Naturales. Los libros, de ilustraciones atractivas y texto sencillo se desarrollan en diferentes hábitats, lo que dará lugar al estudio de estos en el área de Sociales.

La presentación inicial del libro se realiza en las sesiones de Inglés, por lo que en estas sesiones se desarrollan juegos de *Total Physical Response*, juegos de asociar elementos, juegos de verdadero y falso, juegos de memoria competitivos y colaborativos, etc. para fomentar la asociación del vocabulario necesario y comprender el lenguaje de los textos literarios.

El primer libro *Snuggle up, Sleepy ones* es un poema con rima sobre cómo cada animal se prepara para ir a dormir en compañía de otras crías y de la madre. Dado es rimado, se trabajará la rima y uno de nuestros recursos principales serán las actividades del *British Council on line*. En este libro aparecen animales vertebrados, mamíferos y aves. Las sesiones de Inglés pueden ser de 3 a 5 semanales. En nuestro caso se trata de un horario ampliado para el área de Lengua Extranjera en 2 horas semanales y se desarrolla en una semana, integrando contenidos y fomentando el trabajo creativo en grupo en la composición de rimas por cuenta propia en un mini proyecto final.

Durante las siguientes semanas, se trabajarán libros infantiles ilustrados cuyos protagonistas son peces, aves e invertebrados para fomentar una diferenciación efectiva entre estos grupos de animales como por ejemplo, *Smiley Shark*, *Chicken Licken* y *The very Lazy Ladybird*.

En el segundo libro infantil ilustrado *Smiley Shark* dará pie a abordar contenidos relacionados con las emociones pues a nuestro amigo el tiburón le cuesta hacer amigos mientras se siguen desarrollando actividades sobre partes del cuerpo de animales.

El tercer libro, *Chicken Licken*, seguiremos trabajando situaciones emocionales pues al grupo de aves protagonistas algo les da mala espina de lo que les dice el zorro, así como introduce otros contenidos como el tiempo meteorológico.

Finalmente, el cuarto libro *The very Lazy Ladybird* nos conecta en un toque de humor con el grupo de animales invertebrados.

Cada libro infantil ilustrado toma un tiempo de una semana para ser presentado y trabajado repartido en 5 clases de una hora para el área de Inglés.

2. Contenidos

- a) Valoración de la segunda lengua como instrumento para comunicarse en situaciones habituales.
- b) Convenciones sociales, normas de cortesía y registros. Costumbres.
- c) Valores, creencias y actitudes (interés por la conservación del medio ambiente)
- d) Lenguaje no verbal durante las buenas noches.
- e) Expresiones del sentimiento durante los saludos de buenas días, tardes y noches.
- f) Descripción de animales que viven en la sabana.
- g) Expresión de relaciones lógicas: conjunción.
- h) Expresión del tiempo: presente.
- i) Léxico oral y escrito sobre los animales y partes de su cuerpo.
- j) Inferencia de significados a partir de la comprensión de elementos significativos, lingüísticos y paralingüísticos.
- k) Utilización de estrategias básicas de comprensión: escucha activa, lenguaje no verbal, lectura e imágenes, identificación de expresiones y rutinas.
- l) Discriminación de aspectos fonéticos de ritmo, acentuación y entonación para la comprensión de textos orales.
- m) Acercamiento al ritmo y sonoridad de la lengua a través de las rimas y canciones para la comprensión.
- n) Comprensión de mensajes orales para extraer distintos tipos de información (sentido general y puntos principales).
- o) Formulación de hipótesis sobre contenido y contexto.
- p) Asociación de grafía, pronunciación y significado a partir de modelos escritos.
- q) Expresión de mensajes sencillos ajustándose a modelos dados.

r) Apoyo en conocimientos previos.

3. Criterios de evaluación

- a) Conocer y saber aplicar estrategias básicas adecuadas para la comprensión del sentido general y los puntos principales del libro.
- b) Identificar el sentido general y un repertorio limitado de vocabulario y de expresiones en textos orales muy breves y sencillos sobre temas relacionados con las propias experiencias en contextos cotidianos con apoyo visual y posibilidad de repetición.
- c) Identificar aspectos socioculturales y sociolingüísticos básicos, concretos y significativos sobre costumbres, convenciones sociales y cortesía y aplicar los conocimientos adquiridos sobre los mismos a una comprensión adecuada del texto.
- d) Valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas.
- e) Distinguir la función comunicativa principal del texto: saludos en distintos momentos del día así como patrones discursivos básicos, por ejemplo inicio y cierre conversacional.
- f) Reconocer un repertorio limitado de alta frecuencia relativo a situaciones y temas relacionados con la propia experiencia.
- g) Discriminar patrones sonoros, acentuales, rítmicos y de entonación básicos y reconocer los significados e intenciones comunicativas generales relacionados con los mismos.

4. Estándares de aprendizaje

- a) Entiende lo esencial de las instrucciones y mensajes básicos del docente relacionados con la actividad habitual del aula.
- b) Comprende las fórmulas básicas de relación social (saludos).
- c) Entiende información muy esencial en conversaciones muy breves y muy sencillas en las que participa, que tratan sobre temas como los saludos y costumbres en la familia.
- d) Comprende las fórmulas básicas de relación social (saludos).
- e) Diferencia entre inicio y cierre de una conversación.

- f) Imita las expresiones del docente y las rimas y canciones.
- g) Respeta las normas que rigen la interacción oral.
- h) Responde adecuadamente en situaciones de interacción sencillas (saludos).
- i) Participa en conversaciones muy sencillas y breves cara a cara en las que se establece contacto social (saludos) haciendo uso de estructuras simples.
- j) Localiza palabras conocidas en el material visual utilizado en los libros.
- k) Se inicia en el uso del diccionario de imágenes como apoyo a su aprendizaje.
- l) Copia palabras y expresiones sencillas trabajadas oralmente.
- m) Escribe rimas muy simples a partir de un modelo copiando algunas palabras básicas e incluyendo dibujos o fotografías.

Los contenidos del texto rimado del libro son los siguientes:

Vocabulario: sun, sky, mud, hipo, hug, grasses, home, leopard cubs, roar, paws, treetops, nest, porcupines, ball, giraffe, neck, monkeys, zebras, moths, bats, lullaby, shadows, lion cubs, stars , moon, dreams.

Adjetivos: warm, glowing, soft, swampy, wild, waving, tired, tangled, spiky, drooping, sheltered, watched over, safe and sound, mischievous, deep, deeper, drowsy, little

Adverbios: quieter, below, dark, more, brightly, softly sleepy, sweet,

Verbos de acción: it's time for bed, it's time to stop playing, paint, snug, hug, cuddles up close, they are ready for, practising roars, roar, snuggle together, twitter, cheep, fall fast sleep, curl up, flop to the ground, shout down, it's not really....yet, lay panting, tired out from, sink into sleep, slips away, come a-fluttering, flitter by, rumble, grow, doze, nod, start to close, twinkle, gleams, hush

5. Actividades

Sesión Primera

Los niños entran en una clase ambientada como una sabana, con árboles grandes baobab o árboles botella que van desde el suelo al techo. Tras los árboles se ven rostros de hipopótamos, leones y los diferentes animales del libro.

Una vez la excitación de una nueva historia se va calmando y las preguntas son retenidas y registradas por la profesora para próximas sesiones en que se pueden

aclarar conceptos, se presentan a los niños los protagonistas del libro a través de la utilización de fotocopias en color de los animales y las crías que aparecen en la historia.

Mediante un juego de emparejamiento de *flashcards* por grupos van uniendo los dibujos de las crías con sus madres al tiempo que van familiarizándose con el léxico de los animales del libro.

Tras esto, se pasa a jugar un *Simon says (Total Physical Response)* con las acciones en forma de mimo que aparece en el libro: “cuddle up”, “hug”, “roam”, “wave”, “snuggle together”, “tangle arms”, “twitter and cheep”, “fall asleep”, “snug tight”.

Tras este juego comienza la lectura del libro, en que se lee la rima sobre los animales que se acuestan al atardecer.

Entrada en la clase ambientada: 5 minutos.

Emparejamiento de madres de animales con sus crías: 15 minutos en 3 grupos.

Simon says (Total Physical response): 10 minutos.

Lectura del libro: 20 minutos.

Despedida de la clase con un **mensaje a los padres** por escrito que los niños tienen que traer firmado el día siguiente de que en esta semana se va a familiarizar a los niños con los personajes de la sabana y en general los animales mamíferos y aves, por lo que pueden buscar en internet o en libros de consulta información en casa sobre mascotas o bien animales de la sabana que sean aves o mamíferos. La información que obtengan se recogerá en la segunda sesión de Ciencias Naturales.

Sesión Segunda

Cuando los niños entran en clase se les va entregando sus caretas de animal que han realizado en la clase de *Arts and Crafts* y los niños se sientan en semicírculo alrededor de la profesora y del encerado ambientado como la sabana.

La profesora hace parejas y les dice que van a despedirse dándose las buenas noches. Con algunos niños como voluntarios, la profesora se pone como modelo utilizando expresiones sencillas como: “give me a hug”, “it’s time for bed”, “sleep tight”, “good night”. La profesora coloca el sol de peluche abajo y sube la luna.

Cuando sale el sol de nuevo por el oriente les dice que ahora tienen que darse los buenos días diciendo expresiones como: “Good morning”, “wake up”, “it’s time to go to school”, “rise and shine”, “you are my sunshine”, “give me a hug”.

El sol sigue moviéndose hacia lo alto. Nos damos las buenas tardes después de comer: “good afternoon”, “how are you doing today?”, “what’s up?”, “how is it going?”. Los niños lo van realizando por parejas para aprender a responder adecuadamente en situaciones de comunicación sencillas como los saludos. Se fomenta la expresión espontánea en el role-play de gestos, expresiones faciales, posturas y otros elementos extralingüísticos.

Tras esta actividad, nos dirigimos a la sala de ordenadores con las caretas quitadas, que la profesora recoge para otros días. En la sala de ordenadores donde encendemos los ordenadores con precaución, sin tocar los cables. En el modo en que la pantalla de la profesora aparece en las demás pantallas de los ordenadores de la sala, se verán algunos videos en Youtube sobre saludos:

English Sing Sing: Greetings.

<https://www.youtube.com/watch?v=Fw0rdSHzWFY>

<https://www.youtube.com/watch?v=03XgDWozJOw>

Maple Leaf Learning. Greetings:

<https://www.youtube.com/watch?v=gVIFEVLzP4o>

Emparejamiento de alumnos: 5 minutos.

Role-playing greetings: 30 minutos.

Sala de ordenadores: 25 minutos.

Sesión Tercera

En esta sesión se comienza cantando la canción del libro que están aprendiendo en las clases de música.

En esta sesión de Inglés tienen que preguntar a los compañeros (“can you....?”)sobre las actividades que pueden o no pueden hacer. Lo harán en parejas, siguiendo un listado con dibujo y palabra como el que se maneja el léxico de la página del *British Council*:

<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/word-games/actions-1>

<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/word-games/actions-2>

<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/word-games/actions-3>

Comenzaremos por el listado “actions-1” en la sesión de hoy que los niños podrán manejar más tarde en la sala de ordenadores.

Tras trabajar en parejas durante un breve tiempo, la profesora llama para formar un semicírculo alrededor suyo y del encerado o pantalla digital donde están proyectados las “actions-1”. Los niños son llamados en parejas y la profesora les pide que expongan lo que pueden o no puede hacer su compañera: “he can´t...but he can...and he can...”

La profesora pregunta tras su exposición: “Can he...?”

De esta forma los niños comienzan a usar mayor cantidad de pronombres, no solo “I” or “you” y se construye una conversación a tres en la que los niños establecen contacto social primero y luego expresan algún tipo de información que conocen sobre sus amigos.

Después de esta actividad, se dedica un tiempo a trabajar con las *Jolly Phonics* en la pantalla digital.

Canción del libro: 5 minutos.

Preguntas sobre lo que pueden hacer en parejas: 10 minutos.

Preguntas sobre lo que pueden hacer en gran grupo: 20 minutos.

Phonics: 30 minutos.

Sesión Cuarta

Se inicia la sesión con una actividad de *Simon says (Total Physical Response)* con el léxico, acciones y expresiones de la unidad en la que se utilizan primero tarjetas y luego mimo. Se utilizan expresiones como: “Simon says we are lions...Simons says touch your whiskers....Simon says we run...We stop....”

Cuando no se dice *Simon says*, la orden no tiene que ser seguida y si se sigue, ese niño se sienta y observa a los demás que siguen el juego.

La siguiente actividad es *Guess the animal*. En esta actividad los niños escogen algún animal del libro y tienen que describirle para que otros compañeros adivinen de qué animal se trata. Primero será la maestra quien haga el juego para que los niños comprendan la mecánica de la actividad. (It has fangs and long teeth. It's got four legs and paws. It hasn't got horns. What animal is it?) La actividad trabaja capacidades lingüísticas expresivas en grupos (3 o 4) en que los niños preparan cómo lo van a describir. La maestra se va pasando por los grupos y hace comentarios (añade vocabulario, pronuncia palabras correctamente, anima y felicita el trabajo realizado).

Finalmente, los alumnos dibujan su animal en una hoja donde incluyen algunas palabras, todas las que son posibles para expresar por escrito el animal de su grupo. (It's got paws. It has got long legs. I has got big ears.)

Con su hoja vuelta, acuden al semicírculo alrededor de la pizarra y la profesora va llamando a los grupos que describen oralmente su animal de la sabana.

Los demás deben adivinar el animal de que se trata.

Se despide la sesión recogiendo sus dibujos con sus palabras y expresiones básicas.

Simon says (Total Physical Response): 10 minutos.

Guess the animal presentación: 10 minutos.

Guess the animal trabajo en grupos: 20 minutos.

Guess the animal gran grupo: 20 minutos.

Sesión Quinta

Se inicia la sesión con una actividad de identificación de verdadero o falso de las oraciones. Primero la profesora modela la actividad:

Elephants have no nose -false

Elephants can run – true

Lions are small – false

Luego se llaman a alumnos por grupos. El grupo piensa oración por oración para que los demás digan si es verdadero o falso. Pasan todos los grupos a la parte de delante, en frente de los demás y van consiguiendo puntos cada vez que los demás adivinan correctamente si es falso o verdadero.

La siguiente actividad es de creación de rimas. Para ello nos apoyaremos en las sugerencias de la página web <https://en.islcollective.com/english-esl-worksheets/vocabulary/animals/rhymes-about-animals/50188>. Los niños copian la estructura básica del poema e incorporan su vocabulario y expresiones propias del libro a continuación en grupos.

Algunos modelos de rimas:

Elephants have no fingers,

elephants have no toes,

elephants have four legs

and one long nose.

I see a pet

It is a cat

His name is Fred

I like my cat.

Look at the lion.

He is very big.

He is very strong.

He is the king.

Hello kangaroo

how are you?

I am ok.

I run all day.

La realización de rimas por grupos da lugar a que los niños puedan aportar y la creatividad aumente. El poema se inicia con una lluvia de ideas apoyada en oraciones que describen animales de la sabana como se hacía en las descripciones de los animales de la sesión anterior o la creación de oraciones de esta sesión. Se les anima a utilizar todo el vocabulario sobre las partes del cuerpo de animales aprendido con anterioridad. También pueden usar expresiones con “can” o “can’t” pero tienen que estar atentos a que los versos rimen: primero con tercero y segundo con cuarto.

Esta sesión pues integra las capacidades desarrolladas en anteriores sesiones. Los niños harán el poema primero del animal que les tocó, haciéndoseles entrega de sus dibujos del día anterior con las expresiones y palabras que escribieron.

Identificación de verdadero o falso de las oraciones: 10 minutos.

Creación de rimas: 30 minutos.

Lectura en alto: 20 minutos.

6. Espacios y recursos

Sesión Primera: tiene lugar en el aula ambientada de forma atractiva para los niños, utiliza papel continuo y material fungible para decorar el aula, el libro *Snuggle up Sleepy ones* con su CD y tarjetas plastificadas con los animales y las crías del libro así como tarjetas con el vocabulario en imágenes y texto de las palabras clave del juego de *Simon says*: “cuddle up”, “hug”, “roam”, etc..

Sesión Segunda: los niños ponen en práctica expresiones de buenas noches en clase y también en el aula de informática, que dispondrá de pizarra digital con altavoces o un ordenador con manejo de las pantallas de los ordenadores de los niños conectados a él. Se utiliza el *Google Chrome* y *you tube*. En clase se dispondrá de peluches del sol y la luna así como las caretas de animales que los niños han elaborado en la primera sesión de *Arts and Crafts*.

Sesión tercera: CD del libro con la canción asociada al mismo, pizarra digital con conexión a internet donde se visualizan las acciones sobre las que los alumnos comentarán si pueden o no realizar. (Can or can't).

Sesión cuarta: tarjetas con los animales de la sabana del libro para poder repartir entre los niños y que estos preparen en grupos la descripción del mismo para que los demás lo adivinen. Las mesas en clase están dispuestas 3 u 4 grupos dependiendo del número de niños con material fungible para que puedan dibujar en hojas y escribir expresiones y palabras asociadas a su animal.

Sesión quinta: sesión que se realiza en el aula con conexión a internet donde aparecen páginas con rimas. La actividad se realiza por grupos por lo que las mesas se disponen en grupos de 3 o 4.

7. Procedimientos e Instrumentos de evaluación.

Evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje: la ejecución de cada alumno en cada actividad y juego se registra y se recogen sus dibujos con los que describen el animal de la sabana que se les ha asignado. Se registra su manejo del ordenador en el aula de informática y su actitud en general hacia el aprendizaje.

6.2. CIENCIAS NATURALES

1. Introducción.

En esta área se trabajará en dos sesiones de 45 minutos semanales sobre contenidos relacionados con las partes del cuerpo de los animales objeto de estudio, cuya investigación partirá desde casa y se completará en clase con las aportaciones de los compañeros y la profesora. La exposición de sus pequeñas investigaciones en clase dará pie a la clasificación de estos animales en vertebrados mamíferos o aves. Se fomentará el respeto y cuidado a los seres vivos y los animales en particular y la participación en la creación de un animal imaginario que pueda ser su mascota u otro animal que pueda vivir en la sabana.

Durante las siguientes semanas, se trabajarán libros como por ejemplo, *Smiley Shark*, *Chicken Licken* y *The very Lazy Ladybird*, cuyos protagonistas son peces, aves e invertebrados para fomentar una diferenciación efectiva entre estos grupos de animales.

En el segundo libro *Smiley Shark* dará pie a abordar la relación de los peces con el grupo de vertebrados además de continuar con el desarrollo de actividades sobre partes del cuerpo de animales.

El tercer libro, *Chicken Licken*, seguiremos trabajando la relación del grupo de las aves en este caso con los vertebrados, características más singulares del grupo además de aspectos relacionados con el clima y el tiempo meteorológico.

Finalmente, el cuarto libro *The very Lazy Ladybird* nos conecta en un toque de humor con el grupo de animales invertebrados.

Cada libro infantil ilustrado toma un tiempo de una semana para ser presentado y trabajado repartido en 2 clases de 45 minutos.

2. Contenidos

- a) Observación directa e indirecta de los animales (mascotas y animales salvajes de la sabana) empleado instrumentos apropiados y a través del uso de libros, medios audio visuales y tecnológicos.
- b) Técnicas de estudio y trabajo. Desarrollo de hábitos de trabajo. Esfuerzo y responsabilidad.

- c) Presentación de informes y proyectos.
- d) Los animales: clasificación según elementos observables en mamíferos y aves. Identificación y denominación.
- e) Hábitos de respeto y cuidado hacia los animales.
- f) Reducción, reciclaje y reutilización de materiales.

3. Criterios de evaluación

- a) Obtener información relevante acerca de los animales integrando datos de observación a partir de fuentes directas e indirectas, comunicando resultados.
- b) Trabajar de forma cooperativa, apreciando el cuidado por la seguridad propia y de sus compañeros, cuidando de las herramientas y haciendo uso adecuado de los materiales.
- c) Utilizar diferentes técnicas de exposición oral y escrita de la realización de la experiencia de crear un animal propio.
- d) Observar el entorno próximo para la identificación de animales.
- e) Reconocer y clasificar con criterios elementales los animales más relevantes de su entorno y del libro, cuyo hábitat es la sabana africana.
- f) Respetar y cuidar a los seres vivos.

4. Estándares de aprendizaje

- a) Busca, selecciona y organiza información concreta y relevante sobre mascotas o animales de la sabana, la analiza, obtiene conclusiones, comunica su experiencia, reflexiona acerca del proceso seguido y lo comunica oralmente y por escrito.
- b) Utiliza medios propios de la observación.
- c) Consulta y utiliza documentos escritos e imágenes.
- d) Desarrolla estrategias adecuadas para acceder a información de textos sobre animales con carácter científico.
- e) Manifiesta autonomía en la planificación y ejecución de acciones y tareas y tiene iniciativa en la toma de decisiones.
- f) Conoce y respeta las normas de uso y de seguridad de los instrumentos y de los materiales de trabajo.
- g) Utiliza estrategias para realizar trabajos de forma individual y en equipo, mostrando habilidades para la resolución pacífica de conflictos.

- h) Utiliza de manera adecuada el vocabulario referente a los animales.
- i) Expone de forma clara y ordenada contenidos relacionados con el área manifestando la comprensión de textos orales y/o escritos.
- j) Presenta su trabajo de creación de un animal propio en soporte papel.
- k) Realiza la experiencia sencilla de crear un animal seleccionando el material necesario, extrayendo conclusiones y comunicando resultados.
- l) Realiza un proyecto, trabajando de forma individual o en equipo y presenta un informe, utilizando como soporte el papel, recogiendo información de diferentes fuentes comunicando de forma oral la experiencia realizada, apoyándose en imágenes y textos escritos.
- m) Observa e identifica directa e indirectamente animales y plantas.
- n) Observa, describe y asocia los rasgos físicos y las pautas de comportamiento de los animales y las plantas con los entornos en los que viven.
- o) Reconoce las características básicas de los seres vivos y de entre ellos los animales mamíferos y aves.
- p) Observa y registra algún proceso asociado a la vida de los seres vivos: dónde viven, qué comen, cómo nacen, etc.
- q) Identifica en algún animal las partes que lo forman y la función de cada una de ellas.
- r) Muestra conductas de respeto y cuidado hacia los seres vivos y en concreto, los animales.

5. Actividades

Sesión Primera

En gran grupo sentados en semicírculo alrededor de la profesora y la pantalla digital la profesora juega con los niños al juego *bird or mammal* preguntando qué pueden hacer o no cada animal del libro que se enseña en una tarjeta: “Can a lion fly? Why lions can’t fly? Is it a bird? Or is it a mammal?” Con esta actividad se pretende la diferenciación de mamíferos y aves a un nivel muy sencillo. Birds can fly and have a beak. Their babies are born from eggs. Mammals can run and stomp and their babies are born from the mother’s womb.

Seguidamente se enseña a los niños unas *flashcards* o tarjetas de partes del cuerpo de animales de las que los niños tienen que encontrar el animal que les

corresponde. Los animales están dibujados en grande sobre papel continuo: un león (vertebrado mamífero), un pájaro (vertebrado ave) y un tiburón (vertebrado pez). Las partes del cuerpo son copias en grande del vocabulario que se trabajará posteriormente en la sala de ordenadores sobre las partes del cuerpo de los animales: “horn”, “fang”, “hoof”, “whiskers”, “jaws”, “snout”, “fur”, “beak”, “fins”, “wing”, “tail”, “claws”, “feathers”.

Los alumnos salen por grupos (3) para colocar las partes del cuerpo mientras la profesora les pregunta: What part of the animal is this? Is this a tail? Is it a beak? Do we have beaks? What type of animals have a beak?

Las preguntas ayudan a diferenciar unos animales de otros (mamíferos y aves).

Después del trabajo por equipos sobre partes del cuerpo de animales se siguen trabajando las competencias digitales a través de un juego sobre las partes del cuerpo de los animales en la página del *British Council*:

<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/word-games/animal-body-parts-1>

<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/word-games/animal-body-parts-2>

Al final de la sesión, se les pide que en la siguiente traigan la información que hayan conseguido desde casa sobre los animales de la sabana o sobre sus mascotas en casa o mascotas preferidas.

Bird or mammal: 10 minutos.

Encajar partes del cuerpo de animales por equipos: 15 minutos.

Sala de ordenadores: 20 minutos.

Segunda Sesión

Se comienza la sesión en semicírculo alrededor de la pizarra digital o el encerado y la profesora. Los alumnos exponen oralmente sus investigaciones sobre los animales mascotas o animales de la sabana. La profesora pregunta y guía su exposición de forma que los alumnos extraigan conclusiones a partir del trabajo desarrollado y lo comuniquen oralmente de forma clara. Se comenta la necesidad de respetar a los animales y no contaminar su medio ambiente. Desde casa se habla cómo tratar a los animales y cómo reciclar para respetar el medio ambiente. Una vez finalizada la exposición, por grupos sentados en sus mesas van a crear un animal que existe solo en su imaginación.

Se introducirán dos imágenes como ejemplos que induzcan hacia otros posibles creados por ellos mismos: por un lado un ejemplo que proviene de un libro infantil ilustrado muy conocido como es el del *Gruffalo* de Julia Donaldson y por otro el de un caso real, como es el del ornitorrinco descubierto en 1432. El capitán John Hunter, segundo gobernador de Nueva Gales del Sur, envió un bosquejo y la piel de un ejemplar a Gran Bretaña y los científicos británicos creyeron que se trataba de una falsificación por las características tan extrañas del animal: mamífero ponedor de huevos, con hocico de pato, cola de castor y patas de nutria.



Figura 1. Gruffalo.



Figura 2. Ornitorrinco.

Tras presentar estos ejemplos, uno real y otro en un libro infantil ilustrado que tendremos oportunidad de contar más adelante para Halloween por ejemplo, propondremos a los alumnos utilizar dos ruedas o ruletas en que aparecen partes del cuerpo de animales para que girando las ruedas puedan encontrar ese extraño animal imaginario al que dar vida. Los alumnos pueden formar un animal a partir de rodar los círculos o añadir partes que ellos mismos inventen, aunque no se encuentren en las ruedas. Finalmente tienen que realizar individualmente en una hoja un dibujo de este y describirlo diciendo si es un ave o mamífero con expresiones que ya han sido utilizadas en Lengua Extranjera Inglés sesión cuarta. Pueden expresar por ejemplo: It hasn't got wings. It can't fly. It has four legs. It is a mammal. It is born from his mother's womb.

La profesora se pasa por los grupos y recoge el informe de cada niño.

Las ruedas con las partes del cuerpo de animales se han escaneado por secciones y aparecen en el Anexo II rodeadas de una autoforma en azul que las hace parecer más reales, pues el escaneo en blanco no se apreciaba la forma de la ruleta o rueda.

Recogida la información sobre animales realizada desde casa: 20 minutos.

Creación de un animal imaginario: 30 minutos.

6. Espacios y recursos:

Sesión Primera: se utilizarán *flashcards* de animales del libro y *flashcards* de partes de los animales. Se necesita papel continuo y material fungible para dibujos de animales grandes (león, pájaro y tiburón) a los que asociar las partes del cuerpo. Nos dirigiremos a la sala de informática donde se hará uso de la página web del *British Council* sobre partes del cuerpo de animales en internet.

Segunda Sesión: se recogen libros, fotografías y material diverso que llega desde casa para que otros compañeros analicen y observen sobre los animales. Por grupos se utiliza una rueda con números y otra con partes del cuerpo de animales para rodarlas y componer un animal mamífero o ave de forma con partes de cuerpo aleatorias que luego dibujarán con el material fungible disponible en casa.

7. Procedimientos e Instrumentos de evaluación.

Evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje: la ejecución de cada alumno en cada actividad se registra y se recogen sus dibujos con los que describen el animal imaginario que han creado. Se registra su manejo del ordenador en el aula de informática y su actitud en general hacia el aprendizaje.

6.3. CIENCIAS SOCIALES

1. Introducción

En esta área se trabajará de nuevo en dos sesiones de 45 minutos semanales sobre contenidos relacionados con el paisaje, el cuidado del entorno y una organización social básica y próxima como es la familia, de la que se realizará un árbol genealógico de 2 generaciones contando con la colaboración de la familia para apoyar el trabajo del aula.

Durante las siguientes semanas, se trabajarán libros cuyos protagonistas son peces, aves e invertebrados diferenciando unos grupos de otros a través de las historias de animales que aparecen en *Smiley Shark*, *Chicken Licken* y *The very Lazy Ladybird*,

En el segundo libro *Smiley Shark* abordar contenidos relacionados con paisajes marinos, así como el estudio de donde se localiza el agua en el globo terráqueo, sus tres estados y sus propiedades. Se realizarán experiencias sencillas para acercarse a esas propiedades como su acción disolvente o su conducción eléctrica.

El tercer libro, *Chicken Licken*, trabajará sobre las posibles causas de contaminación del aire.

Finalmente, el cuarto libro *The very Lazy Ladybird* nos conecta en un toque de humor con el grupo de animales que se localizan en distintos puntos del planeta. Para comprender el recorrido fantástico de la mariquita en el libro utilizaremos e interpretaremos planos sencillos con signos convencionales usuales.

Cada libro infantil ilustrado toma un tiempo de una semana para ser presentado y trabajado repartido en 2 clases de 45 minutos.

2. Contenidos

- a) El paisaje del entorno de la sabana: medio natural y medio urbanizado.
- b) Contaminación y cuidado del entorno.
- c) Una organización social próxima: la familia.

3. Criterios de evaluación

- a) Identificar el agua y el aire como elementos imprescindibles para la existencia del ser humano y de los demás seres vivos, valorándolos como bienes escasos y haciendo un uso responsable de ellos.

- b) Explicar los elementos que forman el medio natural de la sabana, identificando consecuencias de la acción humana sobre el paisaje natural.
- c) Identificar, comprender y reconocer su pertenencia a ciertos grupos sociales como la familia.
- d) Conocer las normas de convivencia.

4. Estándares de aprendizaje

- a) Identifica el agua y el aire como elementos imprescindibles para la existencia del ser humano y los demás seres vivos.
- b) Valora el agua como un bien escaso y desigualmente repartido y realiza un consumo responsable de esta.
- c) Reconoce los efectos positivos y negativos de las actuaciones humanas en el medio natural y expresa, de manera sencilla, su opinión sobre ello.
- d) Identifica las posibles causas de la contaminación del aire y del agua y toma conciencia de la necesidad de su conservación para las futuras generaciones.
- e) Explora, de forma guiada e indirecta el paisaje de la sabana describiendo los elementos que lo configuran.
- f) Identifica las relaciones de parentesco, conoce sus apellidos y asume la pertenencia a una familia con características y rasgos propios.
- g) Comprende las atribuciones asignadas para cada miembro de la comunidad educativa.
- h) Respeta las normas de convivencia y las reglas establecidas en la familia y en la clase.
- i) Ordena cronológicamente algunos hechos relevantes de su vida personal y familiar utilizando para ello un árbol genealógico y las unidades de tiempo: día, mes y año.

5. Actividades

Primera Sesión

En esta primera sesión se proyectará a través de la pantalla digital un video del *National Geographic* sobre la sabana africana con you tube denominado *Life on the African savanna* de aproximadamente 5 minutos de duración.

El video maneja algunas expresiones sencillas que los niños pueden entender y muestra el paisaje de la sabana, sus ríos, árboles y vegetación, así como los animales que viven en ella y su relación. Parando aproximadamente cada minuto, se comenta con los niños los siguientes puntos durante el video:

- Diferencia con un medio urbanizado.
- Escasez e importancia del agua. Ausencia de contaminación del aire. Diferencia con grandes ciudades (humos de coches y fábricas en fotos).
- Localización de mamíferos y aves en el documental: pájaros, antílopes, leones, jirafas, búfalos, elefantes, rinocerontes, facoquéro común, ...
- Introducción de los animales invertebrados: ciempiés, gusanos, termitas, mariposas, ...
- Introducción de los animales reptiles: cocodrilo.
- Descripción de algunos elementos vegetales y animales del documental: it's got...(horns, four legs, long neck) it is....(brown and big), it has (big ears, big teeth), etc..

Los niños comentan y describen los elementos que aparecen en el vídeo y toman conciencia de la importancia la importancia de conservar el ecosistema para mantener la vida de los animales y plantas que viven en ese entorno. Se conversa sobre la consecuencia de la contaminación del medio ambiente y se ponen algunos ejemplos de ello, comparando este entorno observado de forma indirecta con su propio entorno donde se necesita también agua y aire limpios.

Por grupos realizarán un cartel con dibujos y fotos que facilita la profesora sobre la importancia de mantener los ecosistemas limpios y sin contaminar (fotos con paisajes de la sabana, de fábricas que producen dióxido de carbono, fotos de coches produciendo humos y fotos de animales que mueren en ríos debido a la contaminación, etc.)

Visionado del video sobre la sabana: 20 minutos.

Cartel sobre la contaminación por grupos: 30 minutos.

Segunda Sesión

En la segunda sesión se proyectará un video del *National Geographic Kids: Amazing animals. The lion*. Dura menos de 2 minutos y emplea un lenguaje cercano a los

niños. En el se puede observar un grupo de leones y su relación en la manada, entre las crías y la madre y su colaboración en la caza de presas.

Reflexionaremos un poco sobre cómo es la familia de un león y luego pasaremos a hablar sobre nuestra familia ¿Cómo es nuestra familia? ¿Qué relación existe con nuestros padres? ¿Tenemos hermanos? ¿Qué hechos importantes cabe resaltar?

Se reparten árboles genealógicos para poner el nombre de los padres, que harán con apellidos, y el suyo y de sus hermanos. Los niños puedan ampliar el árbol con los nombres de los abuelos maternos y paternos, como datos voluntarios. Pero se pide el nombre de los padres con sus apellidos y el de sus hermanos y ellos mismos. Pueden aparecer sus mascotas y fecha en que las adquirieron o hechos relevantes como cuando se hicieron amigos de alguien o cuando se cambiaron de casa, ect..

Para apoyarse en la realización del árbol genealógico vamos a utilizar un modelo de la familia de los *Simpsons*, como el que vemos a continuación para realizar luego el de nuestra familia siguiendo el mismo procedimiento.



Figura 3. Árbol genealógico de los *Simpsons*.



Figura 4. Árbol genealógico para nuestra familia.

Tras la realización de los árboles, se llama a los alumnos a sentar en gran grupo y se les va pidiendo que realicen una exposición oral sobre su árbol genealógico, hechos importantes en su familia y normas de convivencia.

Los niños llevarán a casa su árbol genealógico con un mensaje de la profesora en el que se pide colaboración a los padres para rellenar el árbol con apellidos de cada uno de los miembros, así como el registro de hechos relevantes en relación con la familia: adquisición de mascotas, establecimiento de amistades, cambios de residencia, etc.

Visionado del documento sobre el león de la sabana: 10 minutos

Elaboración del árbol genealógico: 10 minutos.

Exposición del árbol genealógico de su familia en gran grupo: 25 minutos.

6. Espacios y recursos:

Sesión Primera: se proyecta en la pantalla digital el video de *you tube* sobre la sabana africana y luego en grupos elaboran un cartel con cartulinas grandes y material fungible, así como fotos que entrega la maestra.

Segunda Sesión: se vuelve a utilizar la pantalla digital para visionar un video de *you tube* en internet sobre el león. Se entregan hojas A3 con un árbol genealógico fotocopiado, donde aparecen casillas para los padres y hermanos.

7. Procedimientos e Instrumentos de evaluación.

Evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje: la ejecución de cada alumno en cada actividad se registra y se recogen los carteles y los árboles genealógicos que han elaborado contando con la colaboración de sus padres para este último caso. Se registra su esfuerzo y su actitud hacia el aprendizaje en general.

6.4. PLÁSTICA O ARTS AND CRAFTS

1. Introducción

En esta área se trabajará de nuevo en dos sesiones de 45 minutos semanales sobre contenidos relacionados con los grupos de animales (mamíferos, aves e invertebrados) que viven en la sabana africana.

En la primera sesión realizaremos una careta de los animales que viven en la sabana que se utilizará en la segunda sesión de Inglés. En la siguiente sesión de Plástica haremos un cartel sobre los mamíferos, aves e insectos que aparecen en el libro escribiendo características de cada grupo según se han aprendido en Ciencias Naturales.

En el segundo libro *Smiley Shark* haremos un juego papiroflexia que da como resultado un con la cara del tiburón.

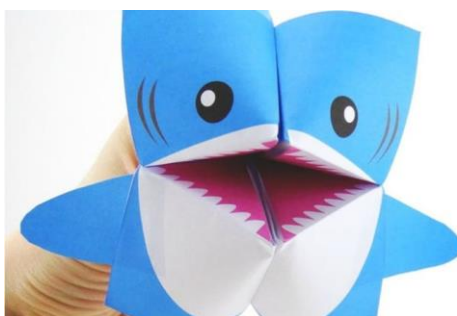


Figura 5. Juego de papiroflexia.

El tercer libro, *Chicken Licken* dibujaremos plumas que utilizaremos después como elemento decorativo en nuestras ropas o como corona de plumas india. La combinación de colores y el tamaño de los dibujos de las plumas será importante de cara a obtener una buena presentación de la actividad.

Finalmente, el cuarto libro *The very Lazy Ladybird* elaboraremos el juego de contar puntos de mariquitas sumando las que se pegan en cada ala. Este juego se puede utilizar después en matemáticas para fomentar el cálculo mental desde una actividad que conecta con lo que se está trabajando en las áreas del currículo.

Cada libro infantil ilustrado toma un tiempo de una semana para ser trabajado, repartido en 2 clases de 45 minutos.

1. Contenidos

- a) El dibujo de representación. Elaboración de dibujos, pinturas y collages representando el entorno próximo e imaginario.
- b) El color. Colores primarios y secundarios. El círculo cromático. Exploración de mezclas y manchas de color con diferentes tipos de pintura y sobre soportes diversos.
- c) La obra artística. Disposición a la originalidad, espontaneidad, plasmación de ideas, sentimientos y vivencias de forma personal y autónoma en su creación.
- d) Las estructuras geométricas y los elementos naturales. Exploración de sus posibilidades plásticas expresivas. Horizontalidad y verticalidad.
- e) La regla. Experimentación con distintos tipos de línea: curva, recta, horizontal, vertical, oblicua, ondulada, quebrada.

2. Criterios de evaluación

- a) Identificar el entorno próximo y el imaginario, explicando con un lenguaje plástico adecuado sus características.
- b) Representar de forma personal ideas, acciones y situaciones valiéndose de los elementos que configuran el lenguaje visual.
- c) Realizar producciones plásticas siguiendo pautas elementales del proceso creativo, disfrutando tanto del proceso de elaboración como del resultado final.
- d) Organizar sus procesos creativos e intercambiar información con otros alumnos.
- e) Iniciarse en el conocimiento y manejo de la regla valorando la exactitud y limpieza de los trabajos realizados con los instrumentos apropiados.

3. Estándares de aprendizaje evaluables

- a) Describe oralmente algunas características de los rostros de los animales del entorno de la sabana.
- b) Clasifica los colores en primarios (magenta, cyan y amarillo) y secundarios (verde, violeta y rojo) y los utiliza con sentido en la decoración de sus careta de un rostro de animal de la sabana.
- c) Utiliza distintas técnicas dibujísticas y/o pictóricas para sus creaciones (careta y carteles), cuidando el material u el espacio de uso.
- d) Lleva a cabo sencillos proyectos en grupo respetando las ideas de los demás y colaborando con las tareas que le hayan sido encomendadas.
- e) Organiza y planea su propio proceso creativo partiendo de una idea dada, siendo capaz de compartir con otros alumnos el proceso y el producto final obtenido.

- f) Identifica los conceptos de horizontalidad y verticalidad utilizándolos con fines expresivos en sus caretas y carteles.
- g) Identifica, en el entorno de la sabana, formas geométricas simples (triángulo, cuadrado, rectángulo, círculo).
- h) Realiza composiciones utilizando formas geométricas básicas sugeridas por el profesor en la realización de carteles.
- i) Conoce y aprecia el resultado de la utilización correcta de la regla.

4. Actividades

Sesión Primera

Los alumnos elaborarán caretas de parejas de animales de la sabana (madre-hijo) en parejas de forma que puedan utilizar las máscaras para realizar un *role play* en Inglés sobre cómo decir buenas noches en este idioma, interrelacionando contenidos de distintas áreas y globalizando la propuesta curricular.

Contarán para realizar su pequeño trabajo artístico con cartulinas blancas y distintos tipos de formas geométricas de varios tamaños. Los círculos pueden ser caras, ojos u orejas, los cuadrados pueden ayudar a dibujar la cara de los hipopótamos y los triángulos la de los antílopes. Materiales como tapones, tapas de distintos cubos o frascos, reglas y compases de gran tamaño estarán a disposición de los alumnos también.

Después de diseñar su careta y dibujar diversos elementos (ojos, narices, picos u orejas) se pintarán con colores primarios y secundarios, pudiendo los niños obtener colores más propios a partir de su propia experimentación, que se permitirá realizar sobre papel continuo y con pinceles de tamaño mediano o pequeño.

Sesión Segunda

Por grupos (4) los alumnos realizarán un cartel sobre los mamíferos, aves e insectos que aparecen en el libro. Habrá dos grupos de mamíferos y un grupo de aves y otro de insectos.

La información que debe aparecer en cada cartel es de si son:

- vertebrados o invertebrados.
- carnívoros o herbívoros o comen hojas, cadáveres en descomposición o heces como los insectos.
- los hijos nacen del vientre de la madre (mamíferos) o de huevos (ovíparos).

- número de patas
- pico o boca con lengua
- piel, plumas o caparazón (exoesqueleto)

Los mamíferos son	Las aves	Insectos
Leones	Granadero meridional	Mariposas
Leopardos	Tejedor de palma dorada	Polillas
Hipopótamos	Abejaruco carmín	Hormigas
Ratones		Escarabajos
Puercoespines		
Antílopes		
Jirafas		
Monos		
Cebras		
Elefantes		
Murciélagos		

Cada grupo elaborará un diseño para su cartel, en que tienen que aparecer elementos horizontales informativos con elementos verticales como las fotos a las que se pueden añadir dibujos sobre detalles. Una comisión de cada grupo tendrá acceso al aula de informática si durante la realización del cartel surge la necesidad de buscar más foto, más información o añadir algún elemento decorativo.

El uso de la regla para colocar los elementos informativos y títulos es esencial y la maestra se pasará por los grupos para ayudar en esta tarea.

Cuando finalicen su tarea, el trabajo se expondrá en clase.

5. Espacios y recursos:

Sesión Primera: con la clase organizada en grupos de 4 mesas, los alumnos organizados por parejas diseñarán su careta con materiales geométricos de matemáticas de distinto tamaño y objetos como taponés, tapas de diferente tamaño y reglas. Los alumnos disponen de material fungible como cartulinas blancas, rotuladores, lápices, gomas y témperas de colores primarios y secundarios con sus

pinceles. Además, hará uso de cordones de goma que se graparán en las caretas al finalizar la sesión.

Segunda Sesión: la clase estará organizada en grupos de 4 mesas a los que se repartirán cartulinas de colores, reglas, rotuladores, lápices, gomas, fotos de animales de la sabana como los del libro. Un grupo de alumnos tendrá acceso a la sala de informática, donde se hallará un profesor que coopere con la maestra.

6. Procedimientos e Instrumentos de evaluación.

Evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje: la ejecución de cada alumno en cada actividad se registra y se recogen los carteles que han elaborado durante la sesión, registrándose su calidad y esfuerzo en el proceso. Se registra su esfuerzo, su capacidad de añadir nuevos elementos y detalles al proceso de elaboración del cartel y su actitud hacia el aprendizaje en general.

6.5. MATEMÁTICAS

1. Introducción

En esta área se trabajará en cuatro sesiones de 45 minutos semanales. El primer libro *Snuggle up, Sleepy ones* es un poema con rima sobre cómo cada animal se prepara para ir a dormir en compañía de otras crías y de la madre. Por ello trabajaremos sobre contenidos relacionados con los relojes analógicos y digitales, ya que se relacionará el hábito de darse las buenas noches, por ejemplo, con el reloj digital y analógico.

Otros contenidos que se trabajan en esta semana son los cálculos mentales cuya suma es diez. “Si el león tiene tres bigotes pintados y en total son diez bigotes, ¿cuántos faltan por pintar?” De esta forma los niños pueden realizar cálculos divertidos por parejas o en gran grupo pegando y despegando diez bigotes de lana en una careta de león o de otro animal de la sabana.

Durante las siguientes semanas, se trabajarán libros cuyos protagonistas son peces, aves e invertebrados para fomentar una diferenciación efectiva entre estos grupos de animales como por ejemplo, *Smiley Shark*, *Chicken Licken* y *The very Lazy Ladybird*.

En todos ellos se puede abordar los cálculos mentales cuya suma es diez. En el segundo libro *Smiley Shark* se podría abordar la medida de longitud comparando el tiburón que aparece en el libro ilustrado con otros peces como el pez globo o el pez ángel. Las sumas se podrían realizar colocando dientes en la fila de arriba y debajo de la mandíbula del tiburón.

El tercer libro, *Chicken Licken*, podríamos trabajar sobre las distancias, que en primero se abordan comparando pies, palmos u otras medidas estimativas. El cálculo cuya suma es diez se realizaría con las plumas de cada ala de las aves.

Finalmente, el cuarto libro *The very Lazy Ladybird* nos sigue dando la posibilidad de trabajar las sumas cuyo resultado es diez a través de la suma de puntos de cada ala de la mariquita, pudiendo trabajar también medidas de longitud con la regla calculando la distancias de vuelos de una mariquita de peluche a uno u otro lugar.

Cada libro infantil ilustrado toma un tiempo de una semana para ser presentado y trabajado repartido en 4 clases de una hora para el área de Matemáticas.

1. Contenidos

- a) Planificación del proceso de resolución de problemas: Análisis y comprensión del enunciado.
- b) Estimación del resultado de un cálculo y realización de los cálculos cuyo resultado de la suma es 10.
- c) Explicación de forma oral y por escrito de los procesos de resolución de problemas y de los resultados obtenidos.
- d) Acercamiento al método de trabajo científico con el planteamiento de pequeñas investigaciones en contextos numéricos y funcionales.
- e) Utilización de los procedimientos matemáticos estudiados para resolver problemas en situaciones reales.
- f) Disposición para desarrollar aprendizajes autónomos y confianza en sus propias capacidades para desarrollar actitudes adecuadas y afrontar las dificultades propias del trabajo científico.
- g) Interés y curiosidad por el aprendizaje y utilización de las Matemáticas.
- h) Participación y colaboración activa en el trabajo en equipo y el aprendizaje organizado a partir de la investigación sobre situaciones reales. Respeto por el trabajo de los demás.
- i) Integración de las TIC en el proceso de aprendizaje para obtener información, realizar cálculos numéricos, resolver problemas y presentar resultados.
- j) Operaciones - Sumas y restas hasta el 60.
- k) Inicio a la multiplicación como agrupación de sumas.
- l) Realización de medidas de longitud con diferentes patrones: palmo, pie, paso, metro.
- m) Estrategias para medir diferentes figuras y espacios y para elegir la unidad más adecuada para realizar la medición.
- n) Acercamiento a la lectura de la hora en relojes analógicos y digitales.

2. Criterios de evaluación

- a) Utilizar los cálculos necesarios y comprobando las soluciones obtenidas.

- b) Expresar verbalmente de forma razonada el proceso seguido en la resolución de un problema.
- c) Describir y analizar situaciones de cambio, para encontrar patrones, regularidades y leyes matemáticas, en contextos numéricos, geométricos y funcionales, valorando su utilidad para hacer predicciones.
- d) Profundizar en problemas resueltos, planteando pequeñas variaciones en los datos, otras preguntas, etc.
- e) Planificar y controlar las fases de método de trabajo científico en situaciones adecuadas al nivel.
- f) Conocer algunas características del método de trabajo científico aplicándolas a la resolución de problemas de la vida cotidiana, estableciendo conexiones entre la realidad y las matemáticas y valorando la utilidad de los conocimientos matemáticos adecuados para la resolución de problemas.
- g) Desarrollar y cultivar las actitudes personales inherentes al quehacer matemático.
- h) Desarrollar estrategias matemáticas y utilizar un lenguaje correcto, con el vocabulario específico de las matemáticas, en las situaciones con contenido matemático y en la resolución de problemas.
- i) Superar bloqueos e inseguridades ante la resolución de situaciones desconocidas y reflexionar sobre las decisiones tomadas, aprendiendo para situaciones similares futuras.
- j) Seleccionar y utilizar las herramientas tecnológicas y estrategias para el cálculo, para conocer los principios matemáticos y resolver problemas.
- k) Utilizar los medios tecnológicos de modo habitual en el proceso de aprendizaje, buscando, analizando y seleccionando información relevante en Internet o en otras fuentes, elaborando documentos propios, haciendo exposiciones y argumentaciones de los mismos.
- l) Leer, escribir y ordenar, utilizando razonamientos apropiados, números naturales hasta dos cifras.
- m) Realizar cálculos numéricos básicos con las operaciones de suma y resta, utilizando diferentes estrategias y procedimientos.
- n) Conocer, elaborar y utilizar estrategias básicas de cálculo mental y aplicarlas a la resolución de problemas.

- o) Identificar y resolver problemas de la vida cotidiana, estableciendo conexiones entre la realidad y las matemáticas y valorando la utilidad de los conocimientos matemáticos adecuados para su resolución.
- p) Medir objetos, espacios y tiempos con unidades de medidas no convencionales y convencionales, eligiendo la unidad más adecuada y utilizando los instrumentos apropiados según la magnitud.

3. Estándares de aprendizaje

- a) Analiza y comprende el enunciado de los problemas (datos, relaciones entre los datos, contexto del problema).
- b) Utiliza estrategias heurísticas y procesos de razonamiento en la resolución de problemas.
- c) Reflexiona sobre el proceso de resolución de problemas: revisa las operaciones utilizadas, las unidades de los resultados, comprueba e interpreta las soluciones en el contexto de la situación, busca otras formas de resolución, etc.
- d) Realiza estimaciones y elabora conjeturas sobre los resultados de los problemas a resolver, contrastando su validez y valorando su utilidad y eficacia.
- e) Identifica e interpreta datos y mensajes de textos numéricos sencillos de la vida cotidiana (facturas, folletos publicitarios, rebajas...)
- f) Comunica verbalmente de forma razonada el proceso seguido en la resolución de un problema de matemáticas o en contextos de la realidad.
- g) Identifica patrones, regularidades y leyes matemáticas en situaciones de cambio, en contextos numéricos, geométricos y funcionales.
- h) Realiza predicciones sobre los resultados esperados, utilizando los patrones y leyes encontrados, analizando su idoneidad y los errores que se producen.
- i) Profundiza en problemas una vez resueltos, analizando la coherencia de la solución y buscando otras formas de resolverlos.

- j) Se plantea nuevos problemas, a partir de uno resuelto: variando los datos, proponiendo nuevas preguntas, conectándolo con la realidad, buscando otros contextos, etc.
- k) Practica el método científico, siendo ordenado, organizado y sistemático.
- l) Planifica el proceso de trabajo con preguntas adecuadas: ¿qué quiero averiguar?, ¿qué tengo?, ¿qué busco?, ¿cómo lo puedo hacer?, ¿no me he equivocado al hacerlo?, ¿la solución es adecuada?
- m) Desarrolla y muestra actitudes adecuadas para el trabajo en matemáticas: esfuerzo, perseverancia, flexibilidad y aceptación de la crítica razonada.
- n) Se plantea la resolución de retos y problemas con la precisión, esmero e interés adecuados al nivel educativo y a la dificultad de la situación.
- o) Distingue entre problemas y ejercicios y aplica las estrategias adecuadas para cada caso.
- p) Desarrolla y aplica estrategias de razonamiento (clasificación, reconocimiento de las relaciones, uso de contraejemplos) para crear e investigar conjeturas y construir y defender argumentos.
- q) Utiliza herramientas tecnológicas para la realización de cálculos numéricos, para aprender y para resolver problemas, conjeturas y construir y defender argumentos.
- r) Reflexiona sobre los problemas resueltos y los procesos desarrollados, valorando las ideas claves, aprendiendo para situaciones futuras similares, etc.
- s) Se inicia en la utilización de herramientas tecnológicas para la realización de cálculos numéricos, para aprender y para resolver problemas
- t) Lee, escribe, cuenta y ordena en textos numéricos y de la vida cotidiana, números naturales hasta dos cifras, utilizando razonamientos apropiados e interpretando el valor de posición de cada una de sus cifras.
- u) Ordena números naturales hasta dos cifras por comparación y/o representación en la recta numérica.2.

- v) Realiza operaciones y cálculos numéricos mediante diferentes procedimientos, incluido el cálculo mental, resolviendo situaciones de la vida cotidiana.
- w) Elabora y usa estrategias de cálculo mental oral y escrito.
- x) Resuelve problemas de sumas y restas con una sola operación y sin llevadas.
- y) Explica de forma oral el significado de los problemas.
- z) Explica de forma oral los procesos seguidos y las estrategias utilizadas en todos los procedimientos realizados.
- aa) Conoce y utiliza algunas unidades de medida del tiempo y sus relaciones: ayer, hoy y mañana; días de la semana y meses del año.
- bb) Interpreta un calendario.
- cc) Lee e interpreta la hora en punto y la media hora en relojes analógicos y digitales.
- dd) Reflexiona sobre el proceso de resolución de problemas de medida, revisando las operaciones utilizadas y las unidades de los resultados.

4. Actividades

Sesión Primera

Comenzamos la clase con cálculos matemáticos cuya suma es diez. Utilizamos para ello bigotes de lana a cada lado de las fauces de una cara de león en un papel. Primero se realizarán las sumas manipulando los bigotes y luego sólo de forma oral y con refuerzo por escrito en fichas en donde aparecen la suma de esta forma: $1 + \dots = 10$; $3 + \dots = 10$ o $5 + 5 =$; $3 + 7 = \dots$. Cuando los niños manipulan los bigotes del león se dará un tiempo para hacerlo en parejas. Después se realizarán los cálculos por escrito, en fichas preparadas por la profesora al efecto.

Tras esto, se entregará a los alumnos unos relojes analógicos cuyas manillas se pueden girar. Los alumnos manipularán las manillas de forma lúdica en un principio mientras se les pregunta si conocen cómo se mide el tiempo en que

transcurre durante un día. Sus respuestas serán registradas y retenidas para construir su aprendizaje de forma significativa.

A continuación, se tomará el peluche del sol.

Asociaremos el momento que sale el sol en el horizonte durante el invierno con las siete del reloj analógico. Comprobaremos que cuando el sol va elevándose por el cielo las horas transcurren y giran las manillas del reloj hasta al cénit al mediodía sobre las 12 de la mañana.

Se hará reflexionar a los alumnos como la manecilla larga y corta se mueven con distinta rapidez. Una marca las horas y otras los minutos o divide el tiempo que transcurre de una hora a otra. Desde que el sol se pone hasta que pasa un día y se vuelve a poner pasan 24 horas que se dividen en 12 en el reloj analógico. En el reloj analógico las agujas dan dos vueltas completas por todo el reloj a lo largo del día, unas horas son de la mañana y otras de la tarde o noche.

Se practicará el movimiento de las manecillas del reloj asociado a el momento en que el sol está en distintas posiciones en el cielo. Por ejemplo, se colocará el sol saliendo por el horizonte y se preguntará qué hora calculan que es esa, una vez que digan una hora aproximada como las siete de la mañana o las ocho de la mañana, los alumnos moverán la manecilla larga de forma que apunte al 12 y la manecilla pequeña de forma que apunte al siete.

Seguirán moviendo las manecillas hora a hora, las ocho, nueve, diez...de la mañana...y así se darán cuenta de cómo giran cada aguja y cómo transcurre el tiempo en que sale el sol durante el día y la noche.

En este momento no nos importa tanto que los alumnos descubran cómo es la tierra quien gira alrededor del sol como que asocien cómo el reloj funciona en relación con un tiempo del día o la noche.

La actividad se realiza en gran grupo en el inicio y luego se deja un tiempo para que los niños jueguen en parejas a poner en el reloj analógico las horas.

Al finalizar la clase se realizarán problemas de sumas y restas que pautan como identificar los datos para resolver el enunciado y aplican en un contexto los cálculos realizados al principio de la clase.

8 **Refuerzo**


Nombre _____ Fecha _____

• ¿Cuántos pájaros quedan?



Había ____ Se van ____ Quedan ____
 - = Quedan ____ pájaros.

• ¿Cuántos globos quedan?



Había ____ Explotan ____ Quedan ____
 - = Quedan ____ globos.

• ¿Cuántos bombones quedan?



Había ____ Cogen ____ Quedan ____
 - = Quedan ____ bombones.

■ Situaciones de resta. 9

Figura 6. Ficha de problemas de sumas y restas.

Cálculo mental cuya suma es diez: 10 minutos.

Manillas reloj analógico y sol: 30 minutos.

Problemas sumas y restas: 20 minutos.

Sesión Segunda

De nuevo comenzamos la clase con cálculos matemáticos cuya suma es diez. Seguiremos utilizamos para ello bigotes de lana a cada lado de las fauces de una cara de león en un papel. Primero se realizarán las sumas manipulando los bigotes en gran grupo, luego en parejas, más tarde sólo de forma oral y finalmente con refuerzo por escrito en fichas en donde aparecen la suma de esta forma: $1 + \dots = 10$; $3 + \dots = 10$ o $5 + 5 =$; $3 + 7 = \dots$. preparadas por la maestra.

Tras realizar los cálculos por escrito de nuevo se entregará a los alumnos unos relojes analógicos cuyas manillas se pueden girar. A continuación se tomará el peluche del sol.

Asociaremos el momento que sale el sol en el horizonte durante el invierno con las siete del reloj analógico. Comprobaremos que cuando el sol va elevándose por el cielo las horas transcurren y giran las manillas del reloj hasta al cénit al mediodía sobre las 12 de la mañana.

Se hará reflexionar otra vez a los alumnos como la manecilla larga y corta se mueven con distinta rapidez. Una marca las horas y otras los minutos o divide el tiempo que transcurre de una hora a otra. En este caso se les hará aprender las horas en punto y las horas y media.

Desde que el sol se pone hasta que pasa un día y se vuelve a poner pasan 24 horas que se dividen en 12 en el reloj analógico. En el reloj analógico las agujas dan dos vueltas completas por todo el reloj a lo largo del día, unas horas son de la mañana y otras de la tarde o noche. Cuando la manecilla larga está en el número 12 la hora es “en punto” y cuando está sobre el 6 es “y media”, es decir, ha pasado media hora y en otra media será la hora en punto contigua.

Otra vez se practicará el movimiento de las manecillas del reloj asociado a el momento en que el sol está en distintas posiciones en el cielo. Por ejemplo, se colocará el sol saliendo por el horizonte y se preguntará qué hora calculan que es esa, una vez que digan una hora aproximada como las siete de la mañana o las ocho de la mañana, los alumnos moverán la manecilla larga de forma que apunte al 12 y la manecilla pequeña de forma que apunte al siete. Luego se reflexionará sobre cuándo deberá pararse la manecilla si está a “y media”.

Seguirán moviendo las manecillas hora a hora, las ocho, nueve, diez.... Parándose en las horas y medias horas, dándose cuenta de cómo giran cada aguja y cómo transcurre el tiempo.

Al finalizar la clase se realizarán problemas de sumas y restas que pautan como identificar los datos para resolver el enunciado y aplican en un contexto los cálculos realizados al principio de la clase.

Cálculo mental cuya suma es diez: 10 minutos.

Manillas reloj analógico y sol: 30 minutos.

Problemas sumas y restas: 20 minutos.

Sesión Tercera

Comenzamos la clase con cálculos mentales cuya suma es 10 y cuya suma es 11. Seguiremos utilizamos para ello bigotes de lana a cada lado de las fauces de una cara de león en un papel. Primero se realizarán las sumas manipulando los bigotes y luego sólo de forma oral y con refuerzo por escrito en fichas en donde aparecen la suma de esta forma: $1 + \dots = 10$; $3 + \dots = 11$ o $5 + 5 =$; $3 + 8 = \dots$

Tras esta actividad, se repasarán las horas del reloj analógico comprendiendo su correspondencia con el reloj digital al tiempo que se mueven las manillas de hora en hora se irá marcando la hora digital que corresponde. En principio nos apoyaremos en el peluche con forma de sol para ver que en ciertas horas es de noche y en otras de día, que la 1 de la tarde son las 13:00 y así hasta llegar a las 12 de la noche que son las 24 horas.

Los alumnos realizarán la actividad primero oralmente y luego por escrito, dibujando relojes analógicos y escribiendo la hora digital.

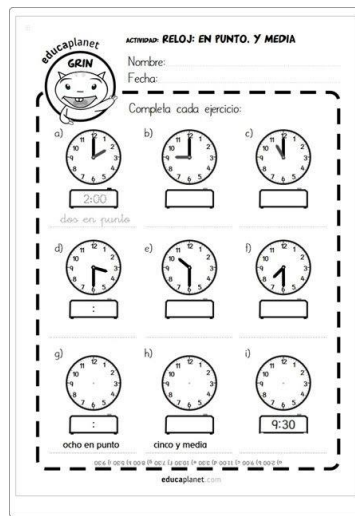


Figura 7. Ficha escritura y dictado horas en relojes analógicos y digitales.

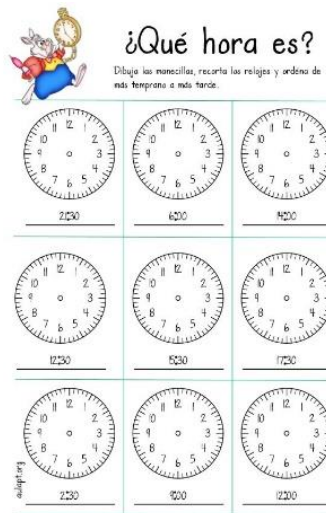


Figura 8. Ficha correspondencia horas en relojes analógicos y digitales.

Al final de la sesión se realizarán de nuevo problemas de sumas y restas sin llevar en los que hay que obtener los datos y obtener un resultado aplicando las técnicas del cálculo mental del comienzo de la clase.

Cálculo mental: 10 minutos

Manillas reloj analógico y digital: 30 minutos

Problemas sumas y restas: 20 minutos

Sesión Cuarta

La primera parte de la clase se dedica como cada día al cálculo mental. En este caso serán sumas cuyo resultado es 10 y 11 como el día anterior.

Los bigotes de lana a cada lado de las fauces de una cara de león en un papel serán de nuevo la forma manipulativa de adquirir rapidez mental en los cálculos. Después de la parte manipulativa, irán cálculos de forma solo oral y refuerzo por escrito en fichas en donde aparecen la suma de esta forma: $1 + \dots = 10$; $3 + \dots = 11$ o $5 + 5 =$; $3 + 8 = \dots$

Sigue un periodo de clase amplio que se desarrollará en la sala de informática con juegos on line sobre horas en relojes analógicos y problemas de sumas sin llevar.

<https://www.mundoprimeria.com/juegos-educativos/juegos-matematicas/numeros/num-primero> es una página donde hay juegos de repaso de unidades anteriores como unidades y decenas, comparación de números, ordenación de números, números impares y pares, escritura de números, número anterior y posterior, etc. También encontramos sumas en vertical de unidades.

<https://www.mundoprimeria.com/juegos-educativos/juegos-matematicas/juego-medida-tiempo-reloj-horas>

<https://www.cerebriti.com/juegos-de-matematicas/identificando-las-horas>

Cálculo mental: 10 minutos

Problemas y horas en analógico y digital en ordenador: 50 minutos.

5. Espacios y recursos:

Sesión Primera: utilizaremos fichas de papel con la cara de un león y trozos de lana de color marrón. Se requiere el peluche del sol que nos orientará sobre el momento del día a la que asociar la hora del reloj analógico. Los alumnos manipularán las manillas de relojes de cartón pequeños y se necesitan lápices para rellenar las fichas de problemas de sumas y restas. La clase organiza en grupos de

cuatro y las actividades manipulativas se trabajan en parejas como las de pedir poner una hora en el reloj analógico al compañero y el cálculo mental.

Segunda Sesión: se necesitará el mismo tipo de material que en la primera sesión: relojes analógicos de cartón, fichas con la cara de león y bigotes, fichas de sumas y restas y el peluche el sol.

Sesión tercera: se necesita de nuevo el mismo tipo de material: relojes analógicos de cartón, fichas con la cara de león y bigotes, fichas de sumas y restas y el peluche del sol.

Sesión cuarta: necesitaremos la ficha con la cara del león al que se pegan los bigotes de lana y haremos uso de la sala de informática donde los niños se sientan en parejas.

6. Procedimientos e Instrumentos de evaluación.

Evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje: la ejecución de cada alumno en cada actividad de cálculo mental se registra mientras los alumnos juegan en parejas, así como cuando los alumnos manipulan los relojes. Se recogen las fichas de escritura y dibujo de las horas de reloj y las fichas de sumas y restas. Se registra su esfuerzo, su capacidad de colaborar con los demás compañeros en las actividades y su actitud hacia el aprendizaje en general.

7.GLOBALIZACIÓN EN LAS ÁREAS DE MÚSICA Y EDUCACIÓN FÍSICA

Para globalizar los contenidos en música contamos con una *lullaby* que los alumnos pueden aprender en el CD del libro infantil ilustrado. En clase de música y en las clases de Inglés, se pueden hacer paradas mientras suena la *lullaby* y que los niños juegen a parar también rápidamente cuando la música para o sentarse en una silla cuando la música para y posteriormente seguir la clase con otra actividad. Este ritmo puede ser canturreado en clase entre actividades para motivar y dar un toque de humor y alegría al ambiente de la clase.

Las canciones tienen una función de crear un periodo de descanso en otra actividad y preparar un nuevo tiempo de atención tras la misma.

En referencia a actividades como las rimas, elaboradas en la clase de Inglés, son actividades que dan pie a trabajar ritmos con palmadas y movimientos de pies y manos en la clase de Música, incluso algún pequeño baile a los que más gusta la danza y coreografía.

En el área de Educación Física se puede jugar al juego del *pilla-pilla* con las caretas de los animales y por equipos. Se puede introducir variantes en el juego como dar un tiempo a que los animales herbívoros se adelantes para que los carnívoros no jueguen con tanta ventaja. Los animales herbívoros se podrían incluso esconder antes de que el juego empezara.

Otro juego que podría funcionar con los pequeños es que estos jugaran a ser pequeños leones y por equipos, apoyando las manos y los pies en el suelo, unos pasan debajo de otros como si jugaran a pasar una pelota debajo de los pies. Este juego se puede hacer en dos equipos realizando un túnel más largo según más miembros del equipo se van uniendo.

Muchos juegos motores se pueden convertir en juegos de animales como por ejemplo el juego de seguir a la madre, que se podría denominar mamá pato y los patitos, pues se trata de colocados en fila, imitar los gestos que realiza el primero de la fila, que es la madre, haciéndose turnos para que todos pasen y sean la madre. El juego de dentro fuera se puede convertir en el juego de salir del río porque llega el tiburón, en este caso se dice

tiburón y todos salen fuera y si se dice ya no hay tiburón, todos entran dentro de un círculo trazado con tizas en el suelo.

CONCLUSIONES

En este proyecto se recogen actividades y forma de pautarlas que he utilizado en el aula y tienen éxito para motivar en el aprendizaje. El desarrollo de los mini-proyectos en colaboración con otros alumnos y los juegos de *Total Physical Response* como el *Simon Says* son algunos de los elementos estrella del proyecto que gustan a los alumnos. Las instrucciones al principio se tienen que repetir varias veces hasta que los niños comprenden las instrucciones del juego, pero tras equivocarse varias veces cuando hacen algo sin decir *Simon Says*, aprenden. Tras esto, en estas edades al menos, es un juego que nunca cansa a los niños. En mis clases sentaba a los que se equivocaban y seguían las instrucciones sin decir *Simon Says*, pero les salía dar otra oportunidad tras algunos momentos de pequeño aburrimiento. Esto de no perder les relajaba muchísimo y siempre querían jugar. Los mini-proyectos, como la elaboración de pequeños poemas en Inglés y la creación de caretas o de carteles en *Arts and Crafts*, dan la oportunidad de crear dando paso a la imaginación combinada con la técnica adquirida en las sesiones anteriores. A todos les fascina poder elaborar con los conocimientos adquiridos una pequeña creación literaria llena de la magia, que sorprende por su sencillez, pero infantil belleza. Algo que pueden compartir con sus familias, quienes descubren su capacidad creadora. En el aula, su capacidad de relacionarse con los demás en colaboración, forja un espíritu de autoestima y valoración propios muy elevado. En la elaboración de caretas los niños prueban con los colores y trazos, mientras tratan de ser fieles a cómo son los animales que han visto en el libro o bien introducen elementos imaginativos mientras sienten la sensación de ser capaces de tener grandes ideas que pueden plasmar manipulativamente en un dibujo o pintura que sorprende con su belleza inocente y trazos sencillos llenos de sutileza. Las familias se muestran gustosas de poder recibir estos trabajos de los niños, muy en continuación a como estaban acostumbradas en la educación infantil, pudiendo hablar con sus hijos sobre lo que hacen en clase y descubrir como sus hijos crecen en su autoestima mostrando sus pequeños logros que son muy valorados por sus padres. Por supuesto, en los carteles, se necesita la ayuda de la maestra, es un duro trabajo coordinar en solitario tantos grupos realizando distintas actividades a un mismo tiempo, pero los alumnos serán capaces a la larga de elaborar por ellos mismos carteles en colaboración y con gran rapidez. Es un trabajo de cara al futuro que gusta a los niños en el que el esfuerzo recae sobre la maestra, en este caso necesitada de colaboradores, en cuyo caso esta actividad sería un gran disfrute para todos.

En matemáticas, el cálculo mental, si se realiza sin presiones, es muy de gusto de todos los alumnos y se obtiene un gran beneficio en la realización de operaciones de sumas y restas, que a algunos alumnos les gustan, aunque no es la actividad estrella. Esta recae sobre la manipulación de relojes analógicos, que si se hace en la forma en que está planteada en este proyecto, como un juego donde los niños tienen que acertar en colocar guja del reloj en su sitio correspondiente, se convierte en un reto que motiva a los niños. Bien es cierto que necesitan practicar a estas edades con cierta continuidad, pero si se hace como una dinámica de esparcimiento, los niños siguen la actividad con gran interés.

Las actividades de *role play* hay que realizarlas con cuidado, pues les importa mucho la opinión de los demás cuando están sobre el escenario, en frente de todos. Si no se sienten juzgados, querrán volver a salir, pero es un gran reto y hay que tener mucho tacto. El aprendizaje es muy intenso y si hay aprecio en el aula, puede haber un gran momento de risas, humor y gran confianza en uno mismo.

Las canciones es un eje motor del aula, la música acrecienta la capacidad mental y relaja, creando un clima de optimismo y gran compañía solidaria entre los alumnos, uniendo voces se unen espíritus colaboradores.

Las actividades gramaticales son necesarias y si son de corta duración y se realizan por parejas que pueden rotar, los niños disfrutan de poder tener un bis a bis con un compañero mientras aprenden la técnica del idioma.

En las actividades de clasificación como *Bird or mammal?* los alumnos compiten en dos grupos por clasificar mejor a los animales levantando la mano y mostrándose molestos con la maestra si no les atiende en su demanda pues la participación es tan rápida que algunas veces he tenido dificultad en adivinar quien ha sido primero en levantar la mano y esto es algo que los niños no perdonan, la justicia de quien le toca primero.

La actividad de *Guess de animal* con partes del cuerpo de animales se ha incluido en el trabajo por mi experiencia en el extremo gusto y motivación que los niños demuestran en este tipo de actividades y lo que les facilita el aprendizaje para la realización de preguntas y oraciones en Inglés. A los niños les encanta la parte de adivinar el animal al igual que en la actividad de clasificación por grupos.

Los vídeos y documentales cortos atraen mucho su atención, es el mundo real y los niños desean conocerlo. Los animales de la sabana son muy del interés de los niños a pesar de que no están en su entorno inmediato. No obstante, no sólo hablarán del león sino de los animales que conocen y se abrirá un gran foro de ideas y opiniones donde el maestro muestra el conocimiento sobre el que los niños pregunten, desmontando ideas erróneas y abriendo a nuevos horizontes.

La actividad de realizar un árbol genealógico es algo para lo que se necesita la ayuda de las familias, pues a los niños les cuesta colocar a cada uno dentro de la casilla que le corresponde en la forma en se presenta la información en el documento. Los padres y madres colaboran mucho en esta actividad y aunque no es una actividad muy espectacular, da pie a hablar sobre los hechos relevantes que han sucedido en la familia. La colaboración desde casa es de gran importancia para avanzar con rápida resolución, pues en esta actividad, así como en la recogida de información en este caso de animales en casa, podremos terminar el contenido del currículo y la programación a tiempo.

En el área de naturaleza, la creación de un animal imaginario es una actividad que de diferente forma he realizado para el área de Inglés y para que he añadido en este caso las ruletas de animales y la historia del ornitorrinco. Esta actividad hay que probarla y para eso están las encuestas al final de cada día de la realización del proyecto. Para sacar lo mejor de este proyecto de lectura de libros infantiles ilustrados que me propongo realizar de forma sistemática, se ha de contar con la opinión de los niños. A ellos se les pasará la siguiente hoja para cada día de la semana:

Elige de entre las pegatinas de la cara sonriente, sería o triste la que mejor encaje para cada actividad.

LUNES

- Emparejar madres-crías.
- *Simon says*.
- Lectura del libro.
- Caretas de animales.
- Cálculo mental.
- Relojes.
- Problemas de sumas y restas.

MARTES

- *Role play* de buenas noches.
- Cálculo mental.
- Relojes.
- Problemas de sumas y restas.
- Proyección sobre sabana africana.
- Cartel con fotos y dibujos.

MIÉRCOLES

- Canción del libro infantil ilustrado.
- Acciones que podemos o no hacer: can y can't.
- Pronombres you / I.
- Pronombres he/she.
- *Bird or mammal?*

Sala de ordenadores.

JUEVES

- *Simon says*.
- *Guess the animal*.
- National Geographic Kids. *Amazing animals. The lion*.
- Árbol genealógico.
- Cálculos mentales.
- Relojes analógicos.
- Problemas de sumas y restas.

VIERNES

- Verdadero o falso.
- Creación de rimas.
- Lectura en alto.
- Cartel de mamíferos, aves e insectos.
- Animal imaginario.

Luego se les pediría que escribieran alguna idea que no haya que olvidar. Pasado un tiempo se les pediría que dijese esas ideas en alto, y la profesora las apunta en un folio

pues en estas edades, su expresión oral es muy superior a la escrita y la maestra se puede estar perdiendo algún aspecto importante sobre lo que los niños han escrito que pueda ser tenido en cuenta en posteriores sesiones.

A lo largo de las sesiones se han incluido varias actividades de trabajo en la sala de ordenadores, para las que la evaluación será de forma inmediata. Es decir, mientras los niños realizan la actividad la profesora apuntará las dificultades y puntos fuertes de cada una de ellas e inmediatamente después consultará a los niños qué les ha parecido la actividad.

La actividad de verdadero o falso, que no ha sido comentada anteriormente en la lluvia de actividades que se han escogido para este proyecto es una actividad que gusta tanto a los niños como la actividad de *Simon Says* y les mantiene sentados mientras cargan pilas para la siguiente actividad, mientras aprenden gramática de una forma muy lúdica.

La propuesta didáctica se podrá llevar a cabo con alumnos en el curso de primero de primaria en colegio bilingüe por el tipo de actividades y la gradación de dificultad de estas muestran, adaptadas a los requerimientos legales y las necesidades psicológicas y educativas de los alumnos. Una vez que se lleve a cabo el proyecto, a partir de los logros de los alumnos en el aprendizaje de los contenidos de cada sesión y las evaluaciones de cada una de ellas, se podrá definir un trabajo a llevar a cabo con proyección de futuro.

En todo caso, en el momento de la implementación de la propuesta didáctica se llevará a cabo una observación directa sobre el desarrollo de las actividades y se tomarán en cuenta la motivación y participación voluntaria de los alumnos durante las mismas para establecer la línea de actuación que se ha de mantener en el futuro.

Finalmente, he de añadir que el desarrollo de esta propuesta ha sido basado en la experiencia docente y en la colaboración con mi tutor quien me ha ayudado en el desarrollo de partes más complejas con ideas más específicas, guiando el trabajo para la presentación de este en tiempo y forma.

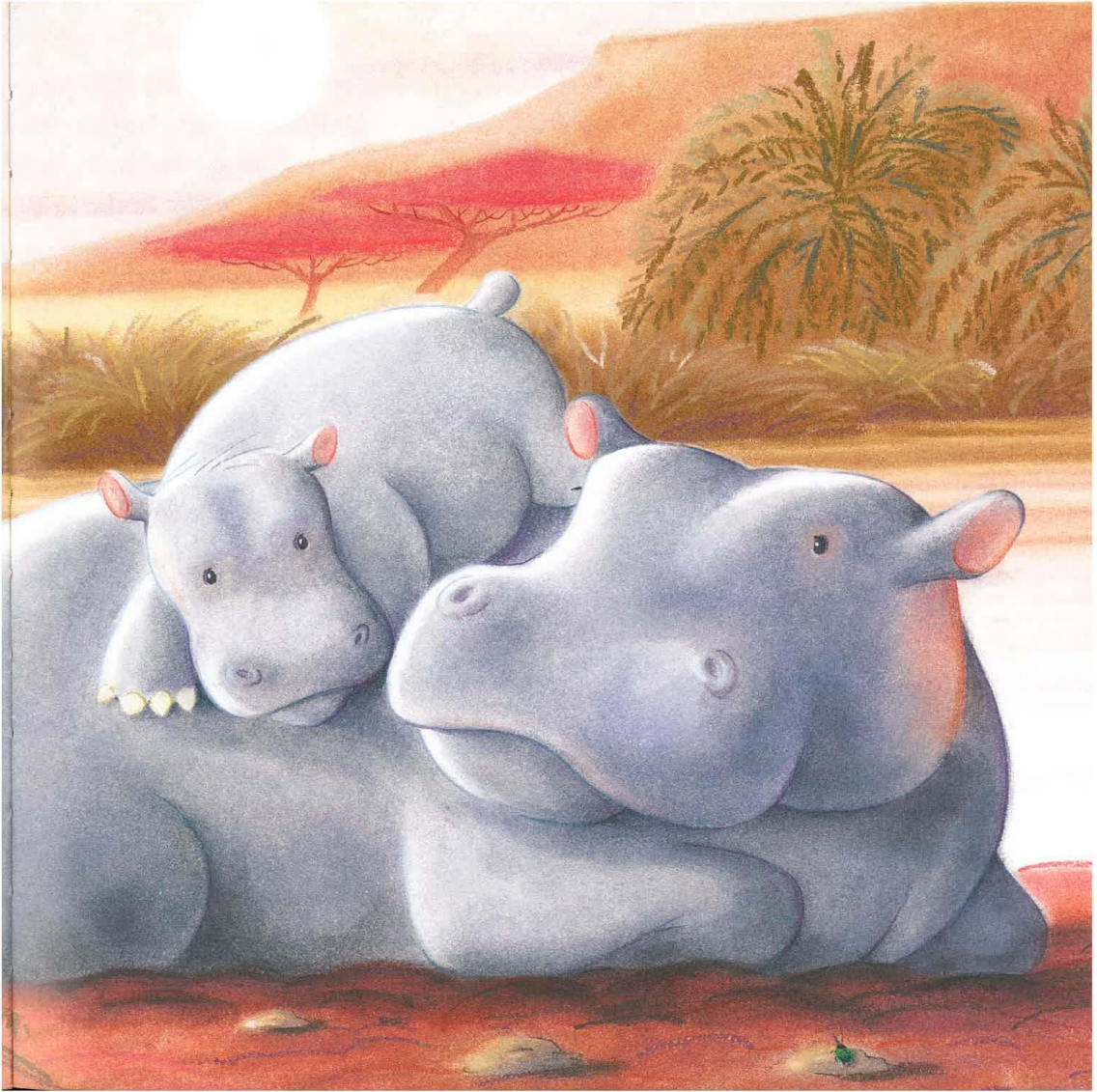
BIBLIOGRAFÍA

- *Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.* Boletín Oficial del Estado, 8 de diciembre de 2006, núm. 293, pp. 43053-43102.
- López Zamora, Sandra. *Tales and stories: an English teaching method for Children's Education.* N.p., 2016. Print.
- Navarro Rincón y Jiménez Jiménez, (1999-2000). *Un cuento signado en la clase de lengua extranjera.* Revista de investigación e innovación en la clase de idiomas, Encuentro, (11), 195-204.
- Cano Rodríguez, Laura E. (2018-2019) Trabajo fin de grado. *Proyecto bilingüe basado en el cuento clásico "El flautista de Hamelín." "The Pied Piper of Hamelin".*
- Moya Guijarro y A.J. Albentosa Coordinadores (2003) *La enseñanza de la lengua extranjera en la educación infantil.* Colección Estudios. Colaboradores: Christine Harris, Purificación Llorente del Pozo y Gloria Isabel Torres González. Cuenca, Ediciones de la Universidad de Castilla y La Mancha.
- Baldwin, G. (1970). *Using stories to teach English,* en A.J. Moya and J.I Albentosa (Eds.), *La enseñanza de la lengua extranjera en Educación Infantil,* (pp.11-22). Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Ray, B., & Seely, C. (2008). *Fluency through TPR storytelling: Achieving real language acquisition in school* (5th ed.). Berkeley, CA: Command Performance Language Institute.
- Nidia Rocío Bernal Numpaque y Miguel Arcángel García Roja (2010) *TPR Storytelling. A key to speak fluently in English. Contar historias a través del método de respuesta física total. La clave para hablar en Inglés.* Cuadernos de Lingüística Hispánica No. 15, 155.
- Howard Gardner (1983) *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica.* Paidós Educación.
- Barreras Gómez, A. (2010). *How to use tales for the teaching of vocabulary and grammar in a primary education English class.* RESLA, 23, 31-52.
- David Nuan (1989) *Designing Tasks for the Communicative Classroom.* Cambridge Language Teaching Library.

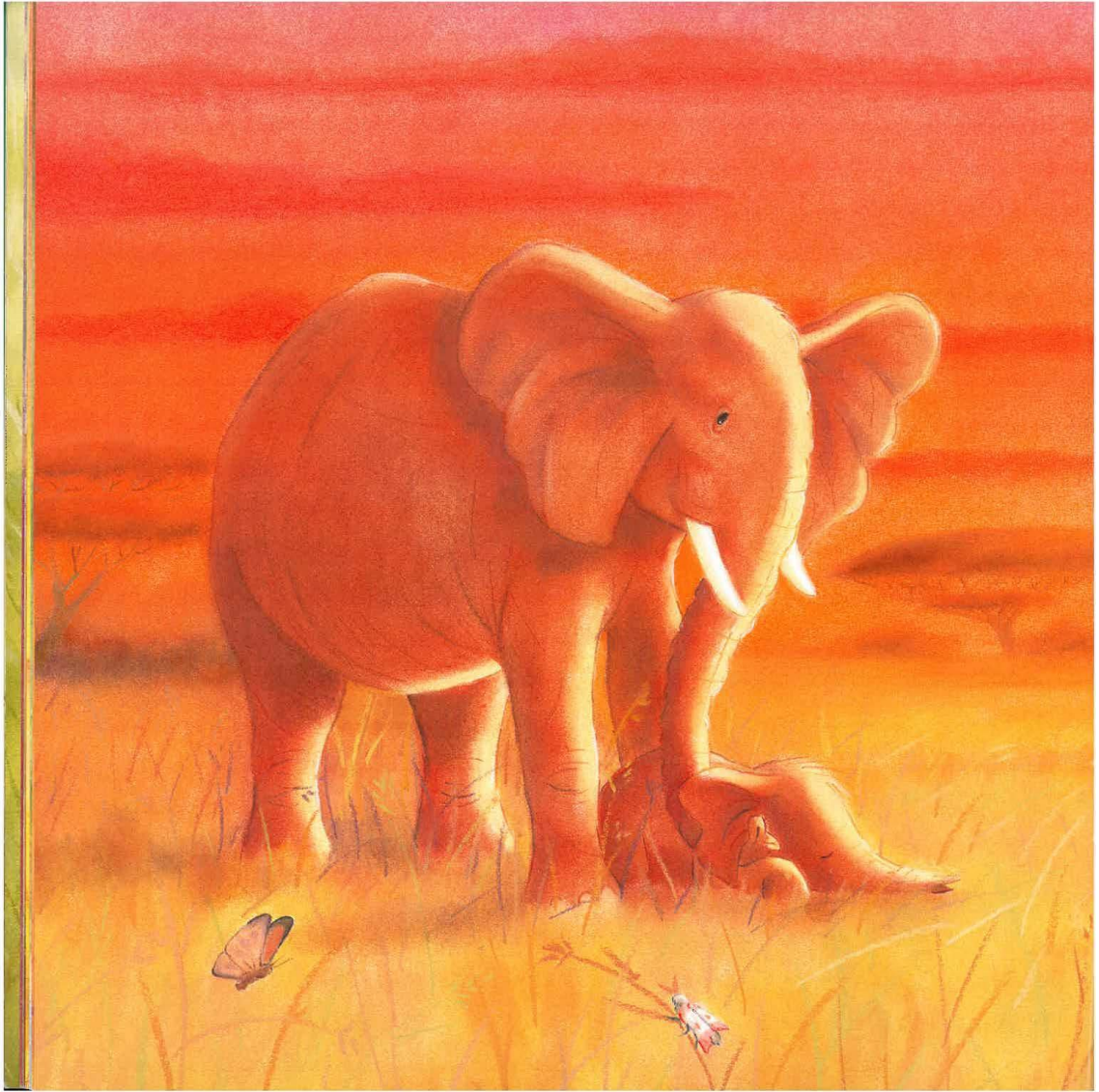
- Michael H. Long (2000) *Focus on Form in Task-Based Language Teaching* en *Language Policy and Pedagogy Essays in Honor of A. Ronald Walton* edited by Richard D. Lambert, Elana Shohamy. John Benjamins Publishing Company Philadelphia, Amsterdam.
- David Nuan (2004) *Task-Based Language Teaching. A comprehensively revised edition of Designing Tasks for the Communicative Classroom*. Cambridge University Press.
- Kohonen, V. (1992) *Experiential language learning: second language learning as cooperative learner education. Collaborative language learning and teaching*, 1439.
- Carmen Cortijo Santiago (2014) *El storytelling como recurso didáctico en el aula de inglés*. Trabajo fin de grado.
- Joan María Martí (2017) *Cómo potenciar la inteligencia de los niños con la música. Desarrolle sus habilidades motrices, lingüísticas, matemáticas y psicosociales*. Man non troppo. Taller de música. Robinbook.
- Ausubel, D. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo*. Fascículos de CEIF, 1(1-10).
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge University Press.
- Prabhu, N. S. (1987). *Second Language Pedagogy*. Oxford University Press.
- <https://www.educa.jcyl.es/es/temas/idiomas-bilinguismo/programas-bilingues-secciones-linguisticas>

ANEXO I









ANEXO II



