



Universidad de Valladolid

Departamento de Didáctica  
de la Lengua y Literatura



---

# Universidad de Valladolid

Trabajo de fin de grado

Aprendizaje basado en proyectos: El cine como recurso educativo.

Alumno: Ignacio Castellano Viana

Tutora: Raquel Yuste Primo



## Índice

Resumen .....	1
Abstract.....	1
Introducción .....	2
Justificación.....	3
Objetivos .....	4
Marco teórico.....	5
Enfoques metodológicos para la enseñanza de lenguas extranjeras en España durante el siglo XIX.....	5
Enfoque comunicativo.....	9
Enfoque socio-constructivista .....	11
Aprendizaje Basado en Proyectos .....	14
Materiales dentro del aula .....	16
Realia.....	18
Marco metodológico.....	20
PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	20
CONTEXTO DEL CENTRO.....	20
LEGISLACIÓN .....	20
OBJETIVOS.....	21
DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA.....	22
METODOLOGÍA.....	27
TEMPORALIZACIÓN .....	31
EVALUACIÓN .....	32
ANÁLISIS DE LA PROPUESTA.....	33
CONCLUSIONES Y VALORACIÓN FINAL.....	34
ANEXOS .....	37
BIBLIOGRAFIA.....	35
PROPUESTA DIDÁCTICA.....	37



# Resumen

Las metodologías para la enseñanza de lenguas extranjeras en España han mejorado mucho en la última década, pero aun así se siguen utilizando enfoques y metodologías muy obsoletas. Por eso en este proyecto se propone el uso de metodologías más activas y enfoques más participativos. Para llevar a cabo estas metodologías se ha creado una propuesta didáctica que aprovecha el recurso del cine para trabajar los sentimientos.

Los enfoques que se van a tratar en este trabajo son el enfoque comunicativo y el enfoque socio constructivista. Aprendiendo a utilizar estas metodologías junto con el aprendizaje basado en proyectos y otras teorías de importancia, tales como la taxonomía de Bloom o el uso del material real en el aula.

**Palabras clave:** Cine, Sentimientos, Socio constructivismo, Enfoque comunicativo, Taxonomía de Bloom, ZDP.

# Abstract

The methodologies to teach foreign languages in Spain had improved a lot in the last decade, but even so, very outdated approaches and methodologies are still used. That is why in this project, the use of more active methodologies and more participatory approaches is proposed. In order to carry out these methodologies, a didactic proposal has been created which take advantage of films as a didactic resource to learn more about feelings.

The approaches that will be discussed in this work are the communicative approach and the socio-constructivist approach. Learning to use these methodologies together with project-based learning and other important theories, such as Bloom's taxonomy or the use of real material in the classroom.

**Keywords:** Cinema, Feelings, Socio-constructivism, Communicative Approach, Bloom's Taxonomy, ZPD.



# Introducción

En el presente trabajo se presentará una propuesta didáctica aprovechando el cine como recurso para poder impartir el tema de los sentimientos.

En el marco teórico se estudiarán los enfoques más utilizados para enseñar lenguas extranjeras en España durante los siglos XX y XXI, y en base al estudio de los mismos, se centrará la atención en los enfoques comunicativo y socio constructivista.

Además del estudio de estos enfoques, en el trabajo se valorará la utilidad del trabajo por proyectos, estudiando y analizando cómo poder aplicar esta metodología en el aula. Así como diferentes materiales y herramientas útiles y compatibles con los enfoques anteriormente mencionados, tales como el uso de los materiales reales en el aula y el uso de las nuevas tecnologías.

También se analizará la taxonomía de Bloom y se estudiará cómo aplicarla en un entorno informatizado.

La propuesta didáctica de dicho trabajo unirá todo lo anteriormente mencionado y estará adaptada a un curso de 5º de primaria, en un colegio público no Bilingüe.



# Justificación

La enseñanza del inglés ha mejorado mucho en los últimos 10 años, aunque, a pesar de ello, todavía se tiende a abusar del método tradicional en las aulas, utilizando el libro como único recurso y primando la gramática y los conocimientos frente a la adquisición de un inglés útil para el día a día. Es por ello, que se pretende contribuir a una evolución en la forma de enseñar una lengua extranjera creando una propuesta didáctica donde se prime la comunicación oral, y la interacción entre los alumnos. Ofreciendo de tal manera una alternativa al libro de texto.

En este trabajo se analizarán diferentes métodos y enfoques que se pueden utilizar en clase de inglés, además de aplicándolos a una propuesta didáctica para una clase de inglés. La elección de enfoques o métodos no ha de ser algo trivial, de forma que se analizarán las razones para elegir un enfoque frente a otro.

Los temas de la propuesta didáctica serán dos, los sentimientos y el cine, temas que más que compatibles, son inseparables, no solo con el fin de adquirir las diferentes funciones lingüísticas en el área de inglés, sino, además, para trabajar otras competencias de forma transversal, tales como la competencia digital. Las nuevas tecnologías y el dominio de estas tienen un papel fundamental en la vida moderna, siendo necesario saber utilizarlas de forma apropiada para ser ciudadanos autónomos y competentes. Utilizando los dispositivos móviles como las tabletas, para llevar a cabo diferentes tareas, tales como grabación y edición de video.

Además de ello, se trabajarán las principales disciplinas relacionadas con el mundo del cine, tales como la lingüística, la artística y la digital. Valorando la belleza del cine y la importancia de los audiovisuales, conociendo sus inicios, los géneros cinematográficos y los pasos para alcanzar



# Objetivos

Los propósitos de este trabajo y la propuesta que se incluye son diversos. En primer lugar, se pretenden conocer los enfoques más utilizados en España durante los siglos XX y XXI y en base al análisis de los diferentes enfoques, poder elegir cuál de los enfoques son los más apropiados para una enseñanza activa y transversal en el día de hoy.

Además de elegir y estudiar los enfoques más adecuados, con este trabajo pretendo conocer y estudiar las diferentes metodologías y herramientas compatibles con los enfoques socio-constructivista y comunicativo, tales como el trabajo basado en proyectos, la zona de desarrollo próximo (ZPD), el andamiaje, el uso de la realia y materiales significativos.

Así como el estudio de teorías que ayuden al docente a la hora de planificar sus clases en base al nivel de los niños, tales como la taxonomía de Bloom.

A modo de resumen los objetivos son:

- Conocer los enfoques más utilizados del siglo XX y XXI.
- Estudiar el enfoque comunicativo y el enfoque socio constructivista, valorando la posibilidad trabajar ambos de forma simultánea.
- Elaborar una propuesta didáctica en el área de inglés desarrollada para el curso de 5º de primaria, utilizando el cine como recurso.



# Marco teórico

## Enfoques metodológicos para la enseñanza de lenguas extranjeras en España durante el siglo XIX.

La enseñanza de lenguas extranjeras (LE) lleva con nosotros desde tiempos muy lejanos, tenemos las primeras pruebas del interés por comprender otras lenguas con vestigios como la piedra Rosetta (196 a.C), como el primer material para traducir y por ende entender nuevos idiomas. Incluso, podríamos ubicar el interés por otras lenguas antes del propio descubrimiento de la escritura, dado que la propia interpretación oral y gestual de otros idiomas y el interés por entenderlos es de gran utilidad para el ser humano y su evolución.

Es por ello que, antes de detallar los enfoques utilizados en la propuesta incluida en este trabajo, es necesario conocer la evolución en la enseñanza de lenguas extranjeras en estos dos últimos siglos en España y, además, conocer cuáles han sido los principales enfoques.

Según Halima Maati Beghadid (2013) Durante siglos se ha estudiado y se han intentado mejorar los métodos para enseñar las diferentes lenguas, tratando de estructurar los procesos del aprendizaje, marcar unos principios metodológicos y secuenciar la forma de adquirir nuevas lenguas. Debido a estos parámetros han surgido múltiples enfoques a lo largo de estos dos últimos siglos.

Es conveniente comenzar con una de las metodologías más destacables del S.XXI. El método **Gramática Traducción**. Originalmente se utilizaba para enseñar lenguas clásicas como el latín. Este método primaba la gramática y el control de las normas de la lengua como principal objetivo.

Este método plantea la necesidad de analizar morfológicamente las palabras de un texto, para posteriormente traducir una a una. Como ingrediente esencial de este método



se requiere memoria, pues es la herramienta necesaria para conocer las diversas reglas gramaticales.

Según Joaquín García-Medall, este método se ha utilizado en el siglo XIX y a mediados del siglo XX, y señala que:

García-Medall, J. (2021). “No era un instrumento de enseñanza de la lengua, sino sobre la lengua a partir de textos escritos” ... “Es un proceder muy gramaticalizado y alejado de la lengua en su uso, criticable por su artificiosidad y por sus planteamientos no comunicativos” (pág. 3)

Respecto a esta metodología, también podríamos añadir la cita de Rodríguez. “La enseñanza esta desvincula con el contexto de los estudiantes considerados actores pasivos en el proceso de enseñanza aprendizaje, es un modelo de carácter expositivo”. (Rodríguez, 2013)

Tras estas citas podemos sacar en claro que este método, era útil para conocer reglas gramaticales y vocabulario, pero era infructuoso a la hora de poder hablar y entender una lengua en un entorno real. Como resultado, el conocimiento que se tenía de una lengua a través de este método no permitía mantener una comunicación eficiente en un contexto externo al aula.

Otra metodología usada en el siglo XIX es el **método audio lingual**, un sistema en el que el docente pronuncia y habla inglés de forma repetida mientras los alumnos aprenden esos hábitos mediante la escucha. Este sistema surgió durante la segunda guerra mundial, con el fin de que los soldados pudiesen entender los mensajes del enemigo, y se trasladó a las escuelas.

El método audio-lingual emergió en los años 40 y estuvo en uso hasta los años 70 en Estados Unidos durante la segunda guerra mundial... El gobierno incentivó a universidades americanas a crear programas de idiomas extranjeros para el cuerpo militar. El programa de formación especializado para el ejército americano se estableció en 1942. El método audio-lingual se reafirmó dos décadas después tras la 2ª Guerra Mundial, este método volvió a usarse debido a la necesidad de los soldados americanos para aprender idiomas y no quedarse atrás en la batalla tecnológica. (Richards y Rodgers, 2014).



Nunanis afirma que el método Audio-Lingual “probablemente ha tenido un mayor impacto en la enseñanza de segundas lenguas y lenguas extranjeras que cualquier otro método. De hecho, fue el primer enfoque del que se podría decir que desarrolló una 'tecnología' de enseñanza y se basó en principios 'científicos'”(2000, p. 229).

Las principales características de esta metodología son:

- La lectura del profesor de un diálogo, intentando concretarlo en situaciones útiles para el día a día.
- La repetición de los estudiantes, con el objetivo de automatizar la lengua y la conseguir una mejor fluidez.
- “Drill” o taladrado, se enseña cómo responder ante ciertas estructuras de forma automática y repetitiva.
- No se usa la lengua materna.

Aunque este método tiene desventajas, el primero y más obvio de ellos es la falta de conocimiento de la gramática. Pero, además de eso, tiene otro inconveniente muy destacable que es la falta de retos y de autonomía que se le da al alumnado. Estas carencias se dan al ser método que no promueve ninguna tarea con un nivel cognitivo alto al estudiante, más que la mera repetición.

Otro de los métodos es el “**método estructural-situacional**”, el cual prima la forma y las estructuras lingüísticas frente al uso de la lengua. En este método, el aprendizaje se basa en la interiorización de hábitos lingüísticos, con la finalidad de memorizar estructuras a base de repetir oralmente.

Años después, a finales del siglo XIX, cobra importancia el método directo. Este método tenía como premisa principal una adquisición de la lengua enseñando y trabajando oralmente, enseñando en la propia lengua extranjera.



Vargas (2007) y Estupiñán (2009); el método directo es más significativo al momento de suministrar información útil para la entidad y para los usuarios de la información, puesto que ayuda a la gerencia a cumplir con sus objetivos.

Aunque este método parece ideal e innovador, tiene algunos inconvenientes, entre ellos, el más destacable es el hecho de que se necesita de una clase con condiciones óptimas para funcionar. Esto se debe a que el nivel de los profesores tiene que ser alto, las clases necesitan de motivación, y por último, en clases con mucha diversidad de nivel, sería realmente difícil poder adaptar el input de nuestras sesiones.

Los enfoques mencionados anteriormente no son los ideales y de hecho, no existe un enfoque universal, aunque para mi propuesta didáctica, el enfoque comunicativo intenta adaptar los mejores principios pedagógicos de algunos enfoques mencionados anteriormente.

Según López García (1997) los métodos mencionados anteriormente se fundamentan en teorías lingüísticas que se diseñaron para describir lenguas, no para aprenderlas. Es decir, a los docentes se los prepara para tener un alto nivel comunicativo y gramatical, pero no para enseñar en situaciones reales.

Con esto entendemos que los métodos y enfoques tratados anteriormente y utilizados durante el siglo XX no valoran la lengua como un todo, sino como un concepto alejado de la realidad, considerando la lengua como un sistema normativo, y no como un sistema simbólico de lo más complejo. Un instrumento que manifiesta intenciones, tradiciones y conciencia en su uso.



## Enfoque comunicativo

### El origen del enfoque comunicativo.

Para introducir su origen podemos mencionar esta cita de Cassany (1999)

Debemos situar los preceptores que enseñaban lengua y oratoria a los pupilos atenienses o romanos, y también a las institutrices francesas encargadas de la educación de la adolescencia aristocrática europea en el siglo XIX. Pero no es hasta la segunda mitad de nuestro siglo cuando surge con fuerza lo que podríamos denominar el paradigma comunicativo, ese marco común de principios lingüísticos y psicopedagógicos que sustenta los enfoques didácticos de enseñanza de la lengua más aceptados actualmente. (Cassany, 1999, pág. 1)

Según Daniel Cassany, es destacable que este enfoque se desarrolle en Europa, teniendo en cuenta la gran diversidad de idiomas que hay y las importantes guerras que se experimentaron. El gran crecimiento al que se expuso este continente tras la guerra, unido a la explosión del mercado, de las comunicaciones, del transporte y de los avances científicos, surge la necesidad de aprender nuevas lenguas de una forma efectiva y real.

Una de las respuestas más dinámicas a esta situación fue el proyecto nº 12 del Consejo para la Cooperación Cultural del Consejo de Europa, titulado *Langues vivantes* (1971-1981), que impulsó iniciativas variadas dirigidas hacia el desarrollo y la expansión de métodos de aprendizaje de segundas lenguas (ver Consejo de Europa, 1981 y 1988). Quizás uno de sus logros más conocidos sea el método multimedia de aprendizaje del inglés *Follow me*, de base nocional-funcional (Finnocchiaro y Brumfit, 1983), emitido repetidas veces en la época por las televisiones y las radios de muchos países. (Cassany, 1999, pág. 2)



## Qué es el enfoque comunicativo y en qué se basa

Antes de explicar que es el enfoque comunicativo, hay que definir qué es la competencia comunicativa. Para ello, Richards (2001) define la competencia comunicativa como la capacidad de usar el lenguaje apropiadamente en la comunicación en dependencia del contexto espacial y temporal, de los roles de los participantes, y de la naturaleza de la transacción que se produce.

Entendiendo la definición de competencia comunicativa podemos deducir la definición de enfoque comunicativo como aquel enfoque que prioriza la comunicación frente a la gramática y al conocimiento, esto lo comenta la autora Carmen de Castro Castro.

En las simplificaciones a las que se ha llegado en la era comunicativa suele asumirse que no hay que conocer la lengua sino su uso. De este modo, se ha instado a abandonar la gramática explícita y los ejercicios “descontextualizados” que servían para afianzar sus reglas, para basar la docencia, a menudo, en ambiguas situaciones de comunicación. (CASTRO, 2006, pág. 39)

Y es que un enfoque que prepare al alumnado para la realidad y para la vida en sociedad es fundamental para formar ciudadanos competentes, que puedan desenvolverse con soltura al hablar otros idiomas en países extranjeros. Para respaldar esta idea, encontramos esta cita de Vygotsky:

El aprendizaje de una lengua presupone su empleo social, por eso es inseparable de la comprensión de las otras personas, el entorno y de la experiencia social e individual (Vygotsky, 1984).

El enfoque comunicativo emerge en la década de 1970 y fue aceptándose gradualmente en la década de 1980.

Brown (1994) enmarca al enfoque comunicativo dentro de la teoría lingüística que considera al lenguaje como un sistema para la expresión de



significado, de propósitos funcionales en un medio interactivo de comunicación.

Utiliza actividades que involucran una comunicación real, desarrollando tareas significativas utilizando un lenguaje que es, a su vez, significativo para el que aprende. Se aborda la lengua en su realización social concreta, aspecto fundamental para utilizar el aprendizaje colaborativo en las clases. (Eduardo Escalona Pardo, 2020, pág. 5)

El objetivo del enfoque comunicativo según Savignon (1983) es la eficiencia funcional en el uso del lenguaje; la expresión, interpretación y negociación de significado que involucra la interacción de dos o más personas que pertenecen a la misma o a diferentes comunidades lingüísticas, o entre una persona y un texto oral o escrito.

## **Enfoque socio-constructivista**

El socio constructivismo concibe al aprendizaje como un proceso interactivo en el que unas personas aprenden de otras (Bruner, 1999)

El socio constructivismo considera al individuo como centro de su propio aprendizaje, donde el profesor no imparte los contenidos de forma directa y el alumno los asimila, sino que este propone retos y tareas a los alumnos para que ellos desarrollen su propio aprendizaje.

*“El maestro debe adoptar el papel de facilitador, no proveedor de contenido”*

(Vygotsky)

Vygotsky (1978) considera que la evolución del individuo depende del proceso de aprendizaje. Esta relación sucede en lo que Vygotsky denomina Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), la cual marca «la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución



de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz» (p. 86).

Unido al enfoque constructivista, también podemos hablar de dos conceptos importantes. los cuales se dan de la mano. Estos son el concepto ZDP y andamiaje.

Wood et al. (1976) introduce la metáfora del andamiaje para definir el proceso por el cual el experto analiza los elementos de una tarea que inicialmente se encuentra por encima de la capacidad del estudiante, para permitir que este se focalice en aquellos que se encuentren dentro de su ZDP.

Los enfoques comunicativos y socio constructivista no solo son compatibles, sino que además se retroalimentan, al tener ambos como principio el uso práctico de la lengua.

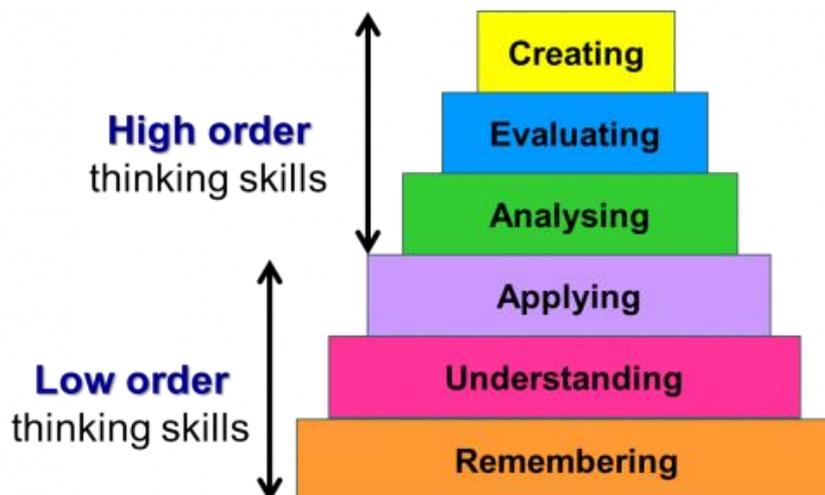
Y para llevar a cabo estos enfoques, como herramienta se puede utilizar la **taxonomía de Bloom**.

Benjamín Bloom analiza las formas de llegar al dominio cognitivo. Bloom categoriza y ordena las habilidades de pensamiento y objetivos siguiendo el proceso del pensamiento.

Divide las tareas en estas categorías:

- Recordar
- Comprender
- Aplicar
- Analizar
- Evaluar
- Crear

Estos verbos a su vez se dividen en dos categorías, Habilidades de Pensamiento de Orden Inferior (LOTS) y Habilidades de Pensamiento de Orden Superior (HOTS).



Relacionado las TICs aplicadas a la taxonomía de Bloom, podemos encontrar el trabajo de Hazael V Ibañez, quien determina diferentes tareas aplicables al uso de las tecnologías en cada uno de los niveles de Bloom, Además de los verbos u tareas asociadas de forma general.

Los diferentes niveles y sus aplicaciones en las TIC según Hazael V Ibañez son:

Recordar se encuentra en el nivel más bajo del aprendizaje LOTS, y las aplicaciones digitales a este nivel son:

Utilizar viñetas, resaltar, marcar, usar redes sociales o buscar en internet. Mientras que de forma genérica encontraríamos tareas como reconocer, listar, describir, identificar, recuperar, denominar, localizar o encontrar.

Comprender tiene como tareas digitales resumir, recolectar, explicar, mostrar y contar, listar, etiquetar, hacer búsquedas avanzadas o publicar un diario entre otras tareas.

Aplicar tiene como tareas digitales Ilustrar, simular, demostrar, presentar, entrevistar, ejecutar o editar.

En el siguiente nivel de Bloom, el análisis, encontramos tareas como encuestar, resumir, informar, graficar o usar hojas de cálculo.



En la evaluación encontramos tareas digitales como debatir, participar en paneles, informar, evaluar, investigar, opinar, colaborar o trabajar en redes entre otras.

Por último, en el nivel de Creación encontramos las tareas digitales con un nivel cognitivo más alto, tales como producir películas, presentar, narrar historias, programar, proyectar, podcasting, cantar o elaborar publicidad.

## **Aprendizaje Basado en Proyectos**

Antes de detallar las características del aprendizaje basado en proyectos, empezaremos definiendo, con esta cita de Blank que es el aprendizaje por proyectos (ABP).

El Aprendizaje Basado en Proyectos es un modelo de aprendizaje por el cual los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos con aplicación en el mundo real, no limitándose al aula de clase (Blank, 1997).

Mediante el aprendizaje basado en proyectos, los alumnos trabajan de forma activa planeando evaluando los proyectos con una aplicación real, no limitada al aula de clase. (Blank, 1997; Harwell, 1997)

Esta estrategia metodológica de programación del aula busca incluir tareas basadas en la resolución de problemas, en las cuales, el alumno tenga que implicarse y buscar soluciones.

Otra de las características destacables del ABP es el enfoque transversal Como menciona la cita de la revista Challenge 2000.

En el Aprendizaje Basado en Proyectos se llevan a cabo actividades de aprendizaje a largo plazo y con carácter interdisciplinar, focalizadas en el estudiante. (Challenge 2000 Multimedia Project, 1999).

El APB no se limita a enseñar una lengua, además de ello trabaja de forma inherente otros contenidos de forma transversal, buscando así una enseñanza integral y basada en



competencias. Además de ello, el APB trabaja actividades a largo plazo, pudiendo durar desde semanas, hasta trimestres e incluso el año escolar de forma íntegra dependiendo del tamaño del proyecto.

Comentado esto, no todo lo que se enseña de forma activa y buscando motivación en clase se considera APB.

No se puede considerar APB a aquellos proyectos donde los estudiantes aprenden cosas ajenas al currículo (estos serían proyectos de enriquecimiento), a pesar de que estos sean motivadores y llamativos para el alumnado.

Thomas (2000) afirma que el ABP es aquel método mediante el cual un profesor puede enseñar los contenidos de una forma diferente a la enseñanza tradicional.

Los proyectos han de ser el núcleo del currículo, y no un anexo de este.

Thomas, J. W. (2000). A review of research on project-based learning. California: Autodesk Foundation.

A modo de resumen y para poder identificar que es el APB, Dickinson marca las siguientes características de la enseñanza por proyectos (Dickinson et al, 1998):

Están focalizadas en el alumno y son dirigidas por el mismo.

Tiene una estructura sencilla y definida.

Se basan en un contenido significativo.

Tienen como fin solventar problemas reales.

Se necesita de la investigación.

Tienen características culturales propias.

Los objetivos están relacionados con el Proyecto Educativo Institucional (PEI) y con los estándares del currículo.

Conciben un producto tangible que se pueda compartir con la audiencia objetivo.

Conectan los ámbitos académicos, extraescolares y laborales.

Fomentan la reflexión y la auto evaluación.

Acceden a una evaluación auténtica acerca de lo aprendido.



El ABP es un enfoque altamente aceptado por los diferentes estudios científicos, con resultados positivos en diferentes estudios.

Willard y Duffrin (2003) afirman que, el ABP aumenta el nivel de satisfacción en el aprendizaje y además, prepara a los alumnos mejor ante las situaciones reales que tendrán que afrontar en su futuro laboral.

Según el estudio de Rodríguez Sandoval (2010) se reflejaba una alta aceptación por el alumnado ante el ABP, donde el 90% afirmaba haber aprendido bien y de ese 90 por ciento, dos tercios afirmaban haber aprendido muy bien.

## **Materiales dentro del aula**

La idea de dar relevancia al estudio de las TIC y conocer sus usos cobró fuerza a inicios de siglo

“El estudio de los procesos de integración escolar de las TIC es una de las líneas relevantes en la investigación educativa de los últimos años, por ser una de las metas prioritarias de las políticas educativas de la mayor parte de los países occidentales” (Area, 2006).

Además, en este año 2021, la importancia de las TIC se ha manifestado de una forma realmente notoria, no solo por la época de continua evolución tecnológica en la que vivimos, sino además, por la crisis mundial COVID, donde el alumnado de primaria ha tenido que adaptarse a una enseñanza online y se han podido ver las carencias digitales tanto por parte del profesorado, como por parte del alumnado.

En informe de la OECD (2015a) elaborado con los resultados de la encuesta Talis 2013 (Teaching and Learning International Survey) evidencia que menos del 40% del profesorado de los países estudiados utilizan las TIC en su proceso de enseñanza.

Relacionado a las TIC y la figura del profesor, también se puede apreciar la rápida evolución en estos últimos 20 años, donde, como refleja el estudio de M Solano-

Fernández, I. (2014). Hazael V Ibañez TAXONOMÍA DE BLOOM PARA LA ERA DIGITAL.

Ya no se utiliza el clásico cassette en las clases como se hacía hace 15 años en primaria, sino que se tiende a usar el DVD, con una creciente tendencia a usar el internet como recurso principal.

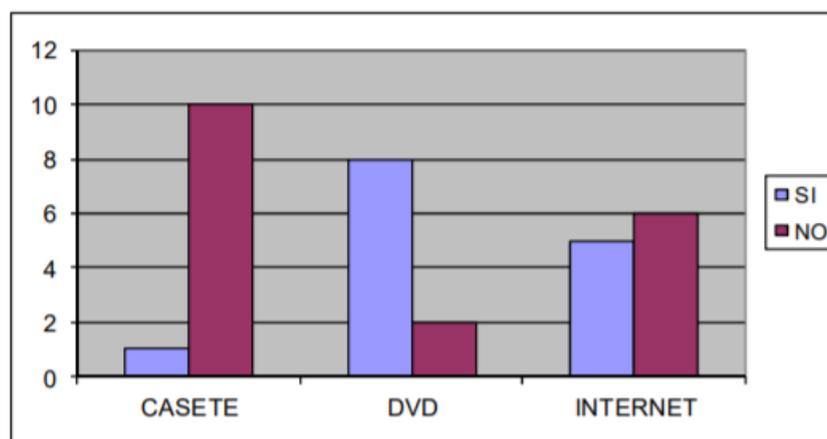


Figura 4: Soporte para el material utilizado en la destreza listening (1º Ciclo).

Además de ello, en la encuesta se pueden apreciar los nuevos recursos digitales frente a los recursos digitales más clásicos como son los proporcionados por el libro. Actualmente el docente puede optar a miles de recursos educativos gratuitos en la web, enriqueciendo y dando nuevos puntos de vista ante el más limitado libro de texto. Entre la variedad de recursos que se pueden encontrar en línea encontramos actividades, canciones y vídeos en plataformas como YouTube entre otros.

Aunque además de este recurso, las nuevas tecnologías han implementado una nueva manera de generar materiales, haciéndolos uno mismo, es así con las facilidades que tiene el docente para editar vídeos o para crear actividades interactivas mediante la plataforma Kahoot.

No obstante, elaborar dichos materiales requiere de trabajo y tiempo por parte del docente y, por regla general, los materiales ya creados y proporcionados por las editoriales son los que más se utilizan.

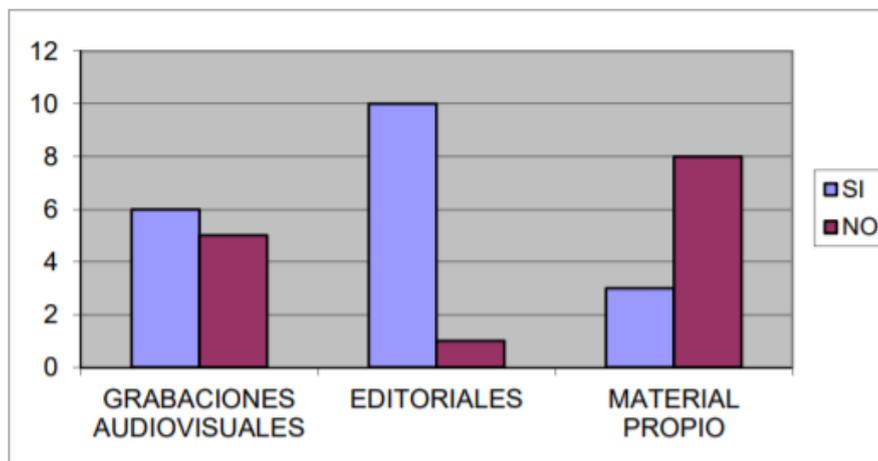


Figura 3: Origen del material para la destreza listening (1º Ciclo).

## Realia

Según B. Seaton (1982) “Se considera realia aquellos objetos reales que se usan en el aula como recurso didáctico para la enseñanza de lenguas extranjeras”.

Ahora bien, cómo podemos aplicar este concepto al inglés con el fin de enseñar las funciones lingüísticas y el vocabulario. Paul Nation (2013) señala: “El vocabulario no es una finalidad en sí. La riqueza de vocabulario hace que sea más fácil escuchar, hablar, leer y escribir”. Y este concepto se asocia íntimamente al concepto de Realia, donde se ha de crear una vinculación real entre el individuo y la materia de la cual aprender, alejándonos de ese concepto en el cual aprender el vocabulario es el objetivo final, primando la importancia de aprender en competencias y más concretamente en inglés, aprender a usar las funciones lingüísticas.

Hay dos citas que definen muy bien esta idea.

Hubbard (1983) afirma que “Realia es un objeto de la vida real que permite a los estudiantes establecer conexiones con sus propias vidas”.

Gower (1995) define Realia como “la manera de interactuar dentro del aula utilizado para ilustrar el vocabulario y la estructura”



Hubbard (1983: 114) explica diversas maneras para aplicar la Realia como:

- Presentar el vocabulario: Ilustrando las palabras a introducir sin tener que utilizar la lengua materna.
- Describir objetos: por usos, tamaño, forma, material...
- Práctica de algunas estructuras: Explicar los grados del adjetivo mostrando objetos de diferentes tamaños; también ejemplificar las preposiciones colocando los objetos en distintos lugares o posiciones.
- Actividades de manipulación de objetos: Llevar a cabo actividades con objetos para conseguir objetivos marcados por el profesor, tales como por ejemplo agrupar objetos por colores, ordenarlos...
- Describir un proceso, como preparar un desayuno o ir al colegio.
- Establecer situaciones reales de comunicación.

Se puede por tanto considerar Realia como el uso de los objetos usados de forma diaria y real en nuestras vidas, y aplicar el uso de estos a la enseñanza de una lengua extranjera.

Moreira (2004) dice: “Los objetos reales son todos aquellos materiales que por sí mismo no codifican o representan una realidad más allá de si, pero que siendo utilizados de la manera adecuada logran su propósito; entre estos se encuentran: juguetes, periódicos, revistas, fotografías, etc. Hoy en día, la utilización de estos medios en el aula de clase sigue presente, sin importar el nivel o área educativa en que se encuentre. Así, por ejemplo, en el aula de inglés de educación media con la utilización de objetos reales y la manipulación de diversos objetos, el docente logrará su objetivo que es introducir la lengua meta por medio de los sentidos de los estudiantes como: la vista o el tacto para analizar, reflexionar, y así captar sin mayor dificultad, los términos que el docente desea que aprenda. A su vez, el estudiante logre superar ciertos conflictos que resultan cuando no existe la aceptación de un nuevo idioma y, por consiguiente, los objetos que puedan tener en la institución educativa fortalecerán el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes al sentir un fuerte vínculo hacia ellos.”



# Marco metodológico

## PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

### CONTEXTO DEL CENTRO

La propuesta se desarrolla en el centro Gonzalo de Berceo, es un colegio de titularidad pública, ubicado en la Calle MIRABEL, 23 (47010) VALLADOLID, en el Barrio de Rondilla. Un barrio de clase obrera y con un contexto social variado, con un alto número de población inmigrante. Su situación ambiental es muy buena, dado que está situado junto al río Pisuerga y al parque de la rivera.

El centro consta con 6 unidades de E. Infantil y 12 unidades de E. Primaria. Con una ratio entre 15 y 25 alumnos por aula.

### LEGISLACIÓN

A pesar de que se prevé un cambio en la ley educativa para el próximo año 2022, durante el curso 2021/2021 sigue vigente la Ley orgánica para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) aprobada en noviembre de 2013. Es por ello, que para esta propuesta se ha considerado dicha ley a nivel estatal, pero se ha concretado basándolo en la regulación autonómica de Castilla y León establecida en el DECRETO 26/2016 de 21 de julio. Es en este decreto en el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

Además de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en la redacción dada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, dedica el Título I, Capítulo II a la regulación de la educación primaria.



## OBJETIVOS

Los objetivos de esta propuesta didáctica son varios, empezando los contenidos relacionados con la asignatura de inglés y las funciones lingüísticas que se tratan en este curso de quinto de primaria. Aquí se marcará como objetivo principal la capacidad de un estudiante para expresar sus sentimientos y justificarlos, utilizando la estructura "I feel ... because ...". Además de ello también se marcará como objetivo la capacidad del alumnado para expresar preferencias entre dos o más opciones, utilizando la estructura "I prefer ... rather than ...".

Además de esto, en el área de inglés se trabajarán otros contenidos tales como los sentimientos, el cine y sus géneros, e incluso, vocabulario reciclado de otros temas tales como las prendas de vestir.

Los objetivos transversales abarcan las nuevas tecnologías y el área artística principalmente. En el área de las nuevas tecnologías se tendrá como objetivo aprender a grabar y editar con dispositivos móviles, mientras que en el área artística se delimitarán como objetivos cómo desarrollar el gusto por el cine, valorando el proceso para crear una película y capacitar a los alumnos para crear sus propios disfraces con materiales reciclados.

Este último punto se enlaza con otros objetivos cívicos y sociales, tales como respetar el medio ambiente y valorar los materiales reciclados como recurso. También se tiene como objetivo fomentar el trabajo y la toma de decisiones en grupo, además de promover valores positivos y hacer al alumno consciente de sus actuaciones a través de actividades relacionadas con los sentimientos.

### Objetivos de Etapa:

- Establecer y mantener una comunicación, con saludos, despedidas, presentaciones, disculpas y agradecimientos.
- Expresar la capacidad, el gusto, la preferencia, la opinión, el acuerdo o desacuerdo y el sentimiento.
- Valorar la lengua extranjera como instrumento para comunicarse.
- Conocer convenciones sociales, costumbres y normas de cortesía y registros



## DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA

La propuesta didáctica consta de 8 sesiones, en las que se trabajarán los sentimientos y el cine como temática principal.

La **primera sesión** tiene como objetivo introducir los nuevos temas y explicar el proyecto final de la propuesta. Este consistirá en la realización de una película teniendo en cuenta lo que eso conlleva. Como actividad inicial, se lleva a cabo un calentamiento rutinario para todas las sesiones con una duración aproximada de 5 minutos. En esta actividad dos estudiantes se ponen en frente de la pizarra digital y el docente dice una frase que se asocia a una de las imágenes que aparecen en la pizarra.

Ejemplo: *He feels nervous*, hay que señalar al chico que se siente nervioso.

Este calentamiento se basa en el juego (gamificación), motivando a los estudiantes por la unidad. Además, esta actividad inicial sirve para saber el conocimiento previo del alumnado acerca de los sentimientos. A lo largo de las sesiones, cuando su nivel sea mayor, el calentamiento se llevará de igual manera, pero los estudiantes serán los que digan la frase a sus compañeros.

La segunda actividad tendrá como objetivo introducir la nueva función lingüística, la principal de la propuesta didáctica '*I/he/she feel/feels ... because ...*', describir cómo se siente alguien y justificar por qué se siente así. Para ello, se empezará preguntando por los personajes de películas de dibujos animados conocen y posteriormente, se abrirá una presentación donde aparezca un personaje de animación con la frase de cómo se siente. Ejemplo: se siente feliz. Después, se enseñará una posibilidad de porqué se siente de esa manera, justificando el sentimiento con la estructura '*He/she feels ... because ...*'. Al entender la mecánica, será el turno de los estudiantes, y tendrán que proponer ideas o hipótesis de porqué se sienten los personajes de esa manera. Por ejemplo, un personaje se siente nervioso, puede ser porque mañana tiene un examen, pero también porque mañana es su cumpleaños. El objetivo es introducir la función lingüística ver diferentes situaciones en los 15 minutos que dura esta actividad.

La tercera actividad tendrá una idea similar a la anterior, pero en esta ocasión se utilizará el cine para apreciar los sentimientos de una forma más directa. Para ello se han buscado fragmentos específicos de películas concretas donde se puede describir de una forma



sencilla como se siente o sienten los personajes y justificar porqué se sienten así. Esta actividad tiene una duración de 20 minutos.

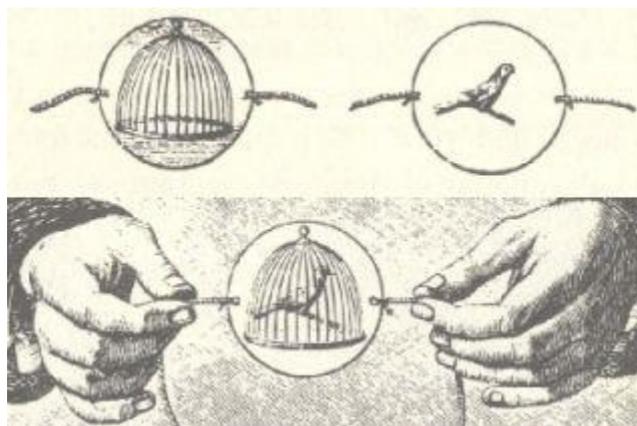
La última actividad de la primera sesión tiene por título: *Final Match!*, el objetivo de esta actividad es asentar lo aprendido y mantener la atención del alumnado mediante el juego. Esta actividad se llevará a cabo formando dos equipos en clase y preguntando a los alumnos cuál de las 2 frases que se muestran en la pizarra es la correcta. La función de esta actividad es interesarles en la actividad, y mediante la búsqueda de errores en las frases hacerles conscientes de la estructura lingüística a aprender.

La **segunda sesión** comenzará con la rutina de calentamiento, al igual que en la primera sesión.

Después se procederá con la siguiente actividad, donde se introducirá la historia del cine y sus orígenes. Con el fin de dar a conocer el origen del cine sin caer en una clase teórica, además de apoyar la actividad con imágenes se hará partícipe al alumnado en todo momento, hablando e interactuando con el alumnado en todo momento. Además, durante la explicación se incluirán situaciones en las que se trabajen los sentimientos y la estructura practicada en la sesión anterior. Esta introducción tendrá una duración de 15 minutos y posteriormente, enlazando con lo aprendido en esta actividad se llevará a cabo la siguiente, creando un taumatropo.

En esta actividad tendrán que fabricar su propio taumatropo, una invención muy sencilla que consiste en una moneda de papel con dos hilos por cada lado o con un palo en el centro. En cada cara de la moneda hay dos dibujos y estos dibujos, al girar la moneda rápidamente sobre sí misma genera la ilusión de una misma imagen.

Ayudando a los estudiantes con una plantilla, se dará la indicación de dibujar la expresión del sentimiento que ellos quieran, y posteriormente, enseñar el resultado ante la clase.



La **tercera sesión** comenzará con la actividad de calentamiento y posteriormente, se llevará a cabo la actividad acerca de los diferentes géneros de cine, donde se practicará una nueva función lingüística, las preferencias. Esta función ya la han trabajado en cursos anteriores, la peculiaridad es que se añadirá la estructura ‘‘I prefer ... rather than ...’’. La actividad comenzará preguntando por los géneros que sepan los estudiantes realizando una lluvia de ideas. Cuando no sean capaces de decir más géneros, el docente dará definiciones para que los estudiantes puedan deducir y añadir géneros no mencionados.

Posteriormente se introducirá la nueva función lingüística de forma natural, hablando con ellos y finalmente los alumnos se preguntarán entre sí acerca de que género de cine prefieren, para luego comentarlo a la clase. Esta actividad tiene una duración de 25 minutos.

La siguiente actividad tiene por objetivo trabajar los sentimientos y justificar porqué se sienten así en determinadas situaciones. Para ello se repartirá una ficha a cada alumno donde encuentren 6 cuadrados y una frase con una situación. Después, el docente leerá una de las situaciones y les preguntará como se sienten en esa situación, los alumnos tendrán que responder con un dibujo, representando el sentimiento o la emoción que les genera esa situación. Además, en cada cuadrado hay un hueco para responder a la pregunta por escrito además del dibujo, donde pondrán el sentimiento y porqué esa situación les genera ese sentimiento. Las preguntas se trabajarán una por una, dando unos minutos para cada pregunta y preguntando algunos de los resultados a los alumnos para que los comenten en voz alta, viendo como ante una misma situación, cada persona puede sentirse de manera diferente.



La **cuarta sesión** comenzará con la actividad de calentamiento, trabajando los sentimientos como en las demás sesiones, y después comenzará la siguiente actividad, donde tendrán que hacer su propia encuesta.

Para ello se comenzará de forma natural la actividad, preguntando a los estudiantes por sus gustos acerca de cuál es su película favorita entre 3 opciones. Se dará la indicación de levantar las manos y en muy poco tiempo tendremos los resultados acerca de qué película prefieren, pudiendo dar así los resultados acerca de cuál es la película que más y que menos gusta en clase con estas frases.

Most of the class prefers ... more than the other films!

... Is the least preferred film in class.

Una vez hecha esta encuesta, se dará la indicación a los alumnos de que van a hacer una encuesta en el patio preguntando a sus compañeros, así que para ello explicaremos como hacer una encuesta. La explicación se hará con ayuda de una presentación y con la participación de los alumnos, y una vez explicado, se dirá a los alumnos que concreten un tema para su encuesta relacionado con el cine, como por ejemplo su película favorita, género favorito, que sentimiento te genera esta película... El docente dará ejemplos e ideas para el tema de sus encuestas.

En el patio, los estudiantes trabajarán de forma autónoma y el profesor ayudará a aquellos alumnos que necesiten ayuda y supervisará que la clase está trabajando de forma adecuada.

Por último, se volverá a clase, y los alumnos sacarán conclusiones acerca de sus encuestas utilizando las frases comentadas anteriormente las cuales resumen el contenido de la encuesta. Los estudiantes dirán sus resultados en alto ante el resto de la clase.

La **quinta sesión** comenzará con la actividad de calentamiento y posteriormente, se comenzará con el proyecto final de hacer una película.

Para ello, se trabajará en grupos de 4 personas. Al empezar hoy con el proyecto, no se habrá pensado el género de la película ni la temática, es por ello, que la primera tarea será hablar en grupos y valorando los diferentes géneros cinematográficos aprendidos, escoger un género para su película (o dos si son compatibles).



Cinco minutos después se escogerá la temática de la película, planeando de qué puede tratar y dejando clara la indicación de que todos los miembros del grupo han de participar en la película.

Una vez elegido el tema, se dará la indicación de crear el guion, apuntando los diálogos e incluyendo en la película las funciones lingüísticas aprendidas en las anteriores sesiones:

- Un personaje debe expresar cómo se siente durante la película.
- Un personaje debe expresar una preferencia durante la película.

Los 10 minutos previos a terminar la clase, se comentará que en la próxima clase se harán los trajes para las películas, para ello será necesario que piensen los trajes que van a querer hacer y qué materiales pueden utilizar para hacerlos, motivándoles a usar materiales reciclados.

La **sexta sesión** comenzará con la actividad de calentamiento, trabajando los sentimientos y posteriormente se continuará con el proyecto, en este caso, la siguiente actividad será crear los disfraces para la película. Para hacerlos se utilizarán materiales reciclados o vestimentas que hayan traído de sus casas.

Tras hacer los trajes, se presentará la siguiente actividad, empezar con la grabación de la película. Se darán las indicaciones pertinentes tales como llevar los guiones y los disfraces, además de comentarles cuántas sesiones quedan y que después de grabar se editará el vídeo.

Después, se bajará al patio para llevar a cabo la actividad, donde se empezará a grabar la película utilizando las tablets proporcionadas por el centro. El docente observará cómo trabajan los grupos y solventará posibles dudas.

A los 10 minutos de terminar la clase, se avisará del tiempo restante de la sesión, además de comentar que en la siguiente sesión se darán minutos extra para terminar de grabar en caso de que no hayan terminado.



La **séptima sesión**, a diferencia de las anteriores sesiones, no comenzará con la actividad de calentamiento, sino que empezará con la grabación de la película en el patio, continuando la anterior sesión. Se darán 20 minutos y finalmente se seguirá con la siguiente actividad, la edición de vídeo.

Para ello, se subirá a clase y estarán juntos por grupos y con las tablets. Antes de empezar, el docente explicará de una forma sencilla la aplicación que se va a utilizar para editar y las pautas de uso básicas. Tras una breve explicación de 3min, los estudiantes tendrán que editar sus películas, y el profesor supervisará y resolverá las posibles dudas o problemas que surjan.

Se dará un tiempo de 40 minutos, y en esta sesión habrán terminado las películas.

La **octava sesión** culminará con la muestra de resultados, a modo de “gala”. En esta sesión se mostrarán las películas ante los diferentes grupos, esto tendrá una duración de 20 minutos.

## METODOLOGÍA

La propuesta didáctica tiene como tema central “los sentimientos”, algo inherente a todas las personas y con un papel importante no solo para aprender en la lengua extranjera sino para el desarrollo personal de los estudiantes. La idea de este tema es poder facilitar la inclusión de metodologías activas.

Primeramente, se ha tomado la decisión de **trabajar por proyectos**, marcando una tarea final para culminar la unidad y poder dar una utilidad real a los aprendizajes, definiendo como tarea final hacer una película donde los estudiantes muestren todo lo aprendido a lo largo de las sesiones. Además de eso, en esta propuesta no solo se tiene la concepción del aula como único espacio para el aprendizaje, sino que se expande a otros como el patio, un lugar al aire libre y con mayor libertad para los estudiantes.



Junto al trabajo por proyectos, en esta unidad de utilizan técnicas y metodologías complementarias tales como:

Gamificación, empezando todas las sesiones de la propuesta con un juego.

Aprendizaje cooperativo: Primando el trabajo en grupo.

El enfoque que se ha utilizado es el **socio-constructivista**, primando una enseñanza a través de la experiencia y la interacción, enfatizando “La centralidad de la experiencia del estudiante y la importancia de fomentar el aprendizaje activo del estudiante en lugar de la recepción pasiva del conocimiento” (Cummins, 2005: 108).

La interacción tiene un papel fundamental para determinar cuánto y cómo aprende el ser humano, siendo una cualidad clave en el proceso de aprendizaje. El docente intentará pues, hacer que el estudiante llegue a su objetivo por sí solo.

Para ello, en esta propuesta didáctica se invitará al alumno a:

- Pensar
- Indagar
- Intervenir
- Participar
- Ensayar
- Reflexionar

Las actividades de la propuesta buscan ser dinámicas e interactivas, pero a la vez ser provocadoras y con dificultades a superar por parte de los alumnos. Buscando soluciones y estrategias originales a la hora de resolver los problemas.

Este enfoque socio constructivista se manifestará en todas las sesiones, especialmente en la actividad de “la encuesta” y durante el proyecto final.

Como ya se ha comentado previamente, la propuesta didáctica ha sido basada en aprendizaje basado en tareas (Task Based Approach). Con la actividad final de hacer una película, donde el alumnado se implique e involucre en la propuesta didáctica desde el primer momento. Además de ello, las sesiones tienen una dificultad ascendente a lo largo



de la propuesta, basándose en los principios de la taxonomía de Bloom, planificando actividades de bajo nivel cognitivo al inicio de la unidad (LOTS) y culminando con las actividades de mayor nivel cognitivo al final de la unidad (HOTS).

Para llevar esto a cabo, en las primeras sesiones de la unidad se exigen tareas con un nivel cognitivo más bajo, tales como las que implican recordar o comprender, como por ejemplo describir o reconocer sentimientos, mientras que en las últimas sesiones se exigen tareas con un nivel cognitivo más alto, como por ejemplo crear un guion y una película.

La idea de aplicar la taxonomía de Bloom es adecuar las tareas que se piden de acuerdo al nivel cognitivo de los estudiantes en cada momento, exigiendo tareas las cuales son capaces de cumplir al principio de la unidad, y tareas que supongan un reto según avanzan las diferentes sesiones.

Además, también se utiliza el enfoque comunicativo (Communicative Approach), fomentando las relaciones comunicativas entre el docente y el alumnado y entre el alumnado y dando un papel a desempeñar a cada alumno. Además de fomentar la retroalimentación y la libertad de expresión en la clase, con actividades que muestren autonomía en el alumnado.

Las actividades de la unidad didáctica están orientadas a la práctica oral, pero no a una práctica oral descontextualizada, sino a una comunicación real entre estudiantes y entre estudiante y profesor. La finalidad es crear interés en la materia, motivando a los alumnos mediante la participación. Además, para llevar a cabo estas intervenciones, se ha optado por pedir a los estudiantes intervenciones cortas y concisas por dos motivos.

El primero de ellos es por el tiempo, debido a que gracias a unas intervenciones breves el número de participaciones que se llevan a cabo a lo largo de la clase es mayor.

La segunda de las razones por las cuales se piden intervenciones cortas es para evitar el rechazo y el desinterés. Basándome en los principios del trabajo por tareas, es mejor llevar a cabo varias actividades pequeñas con objetivos definidos, que llevar a cabo actividades grandes con objetivos mal definidos y ambiciosos. Es por ello que he aplicado este principio para saber qué clase de intervenciones orales pedir al alumnado. Utilizando intervenciones cortas, no solo hace que el aprendizaje de la intervención sea más significativo, sino que, además, evita los miedos que muchos estudiantes tienen de



quedarse “atracados” o paralizados mientras hablan en una lengua extranjera. Quitando así el miedo al alumnado con menor nivel.

Además de utilizar el enfoque comunicativo, se utiliza el enfoque socio-constructivista, generando un ambiente donde el estudiante crea su propio conocimiento, y adquiere los conocimientos mediante la interacción social.

Este enfoque está muy presente en mi propuesta didáctica, implementando actividades donde el trabajo autónomo y en grupo es fundamental, delimitando objetivos a cumplir adaptados a su nivel, subiendo de dificultad a lo largo de la propuesta didáctica. Para alcanzar dichos objetivos, el docente actuará como guía.

También se ha tenido en cuenta la ZDP de los estudiantes y el “andamiaje” a la hora de planificar la propuesta didáctica, delimitando la incidencia del docente en las actividades propuestas, con el fin de mejorar el desarrollo potencial del alumnado, proponiendo retos y tareas interesantes que mantengan motivado los estudiantes en la tarea a desarrollar.

Para aplicar el concepto ZDP he incluido actividades iniciales además de la de calentamiento al principio de la unidad que incluyan varios de los contenidos que se van a enseñar en la propuesta didáctica. La idea de esto es conocer cuáles son los conocimientos previos del alumnado y de esta forma poder adaptar nuestro input si fuese necesario. La propuesta didáctica intenta marcar objetivos a los cuales los alumnos pueden acceder sin ser ni muy exigentes, ni muy fáciles, como ya he comentado, para motivarles y no desanimarles marcando tareas muy difíciles o fáciles.

Acerca del concepto de andamiaje, en la propuesta didáctica el profesor intenta ser un guía e incluso un ayudante en ciertas ocasiones, dando ese pequeño empujón a los estudiantes que no puedan alcanzar o les cueste más alcanzar cierto objetivo, y supervisando y manteniendo a los estudiantes con mayor nivel interesados en las actividades.

Respecto a las estrategias utilizadas para atender a todo el alumnado con necesidades educativas especiales, se ha de mencionar que las propias metodologías y



enfoques facilitan de por sí las adaptaciones a llevar a cabo. Adaptaciones como profundizar más o menos dependiendo del contexto de la clase, ampliar o reducir el tiempo si es necesario, adaptar el input a los diferentes niveles o fomentar la ayuda entre estudiantes.

Todo esto unido a la atención individualizada del docente en caso de que sea necesario.

Además de ello, en la propuesta didáctica se fomenta el uso de las nuevas tecnologías, enfocadas a un uso real en sus vidas además de a los objetivos en esta área establecidos por el currículo de primaria.

Además de las teorías en las que quería basar mi unidad, a la hora de llevar a cabo la unidad didáctica se han tenido dos premisas principales para llevar a cabo todas las actividades. La primera es “explicar todo claramente y con detalles antes de empezar”, la idea de esta premisa es sencilla, que el alumnado tenga claro en todo momento que hacer para no perderse a la hora de trabajar y poder llevar a cabo las actividades correctamente. Y “motivar al alumnado”, esta es igual de importante que la anterior, para ello he decidido el juego en todas las sesiones, empezando con una actividad divertida de calentamiento todas las clases y además de ello determinando cual es el objetivo final de la unidad, hacer un podcast. De forma que sean conscientes del “por qué” de sus actividades, generando interés en las mismas.

## **TEMPORALIZACIÓN**

La propuesta didáctica constará de 8 sesiones, con 60 minutos de duración cada una, a excepción de la última sesión que podrá durar menos tiempo.

La ubicación en el calendario podrá variar dependiendo del centro y de las fiestas regionales. Aunque, se propone empezar la propuesta didáctica a principios de octubre y terminarla a finales del mismo mes. El motivo de elegir este mes no es otro que el de hacer coincidir la propuesta didáctica con la celebración de la SEMINCI en Valladolid.



Concretamente, esta 66 edición, tendrá lugar entre los días 23 y 30 de octubre, enlazando esta fecha con las sesiones que se llevarán a cabo el proyecto final de la unidad.

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
				1	2	3
4	5	6 ✓	7	8 ✓	9	10
11	12	13 ✓	14	15 ✓	16	17
18	19	20 ✓	21	22 ✓	23	24
25	26	27 ✓	28	29 ✓	30	31

## EVALUACIÓN

Basándonos en las orientaciones de la actual ley, y tratando las diferentes actividades de la propuesta didáctica, en la cual se trabajan diversas competencias, el objetivo de la evaluación será poder evaluar al alumnado en cada una de las competencias que se trabajan en la unidad.

Tras mi experiencia de prácticas, evaluar por competencias sí es posible y no solo eso, sino que además no requiere tanto tiempo si se cuenta con una rúbrica adecuada con unos objetivos claramente definidos.

Para ello, se han delimitado objetivos a cumplir en cada una de las competencias, y estas se evaluarán del 1 al 5, sacando así una nota final por competencia de: 1 (no conseguido) hasta 5 (conseguido completamente).

Para evaluar la competencia lingüística he fragmentado la rúbrica en 4 apartados, uno para cada destreza lingüística (listening/speaking/Reading/writing), calificando cada destreza del 1 al 5 y sumando una nota total máxima de 2,5 puntos por cada destreza, sumando hasta 10 para evaluar la competencia lingüística.

Este sistema de evaluación lo llevé a cabo durante el periodo de prácticas y pude dar una nota fiable y rigurosa tanto por cada competencia, como por cada destreza lingüística.



## RESULTADOS DE LA PROPUESTA

Esta propuesta no ha llegado a aplicarse en su totalidad, pero a pesar de ello, en mi periodo de prácticas pude llevar a cabo varias de las actividades que se encuentran en esta propuesta didáctica con algunas modificaciones.

La primera actividad heredada del prácticum II, es la actividad de calentamiento. Esta actividad es útil para conocer el nivel previo de los estudiantes y para poder comprobar la evolución a lo largo de las sesiones. Además de ello, esta actividad resultó divertida para los estudiantes y se podía apreciar una actitud de familiaridad en clase, generando un buen clima de aula y predisponiendo una buena actitud para las siguientes actividades.

Otra de las actividades llevadas a cabo en prácticas y adaptada a esta unidad es la actividad de la encuesta. Esta actividad ha sido incluida debido a que durante la intervención en el prácticum II tuvo muy buenos resultados por parte del alumnado. Dado que no solo se cumplieron los objetivos y la temporalización fue la idónea, sino que además se pudo trabajar en el patio por primera vez en la propuesta.

En cuanto a la tarea final durante las prácticas, se pudo llevar a cabo el proyecto final trabajando en el patio para mantener las medidas de prevención del COVID-19. En esa ocasión, dicha tarea consistía en grabar un podcast con las tablets del centro. Teniendo en cuenta los buenos resultados que obtuvieron los niños y niñas, se ha decidido ir un paso más allá en esta propuesta. De este modo, la tarea final que se plantea trata de la grabación de una película que se realizaría siguiendo la misma dinámica que la tarea final durante las prácticas.



# CONCLUSIONES Y VALORACIÓN

## FINAL

La enseñanza de lenguas extranjeras está evolucionando y mejorando constantemente, aunque, a pesar de ello, no lo hace a la velocidad que la sociedad y el entorno demanda. El uso de las tecnologías es más importante que nunca y estas, ya no solo se limitan solo a los ordenadores, sino que implican otros tantos dispositivos como móviles y tables y con ellas una inmensa cantidad de aplicaciones. Considerar estas nuevas puertas es fundamental para formar a estudiantes competentes y adaptados al nuevo contexto en el que, vivimos. Sin embargo, los nuevos recursos no son los únicos que han evolucionado, sino también los enfoques.

Los enfoques socio-constructivista y el enfoque comunicativo son los más adaptados a nuestro tiempo, aunque, estos enfoques se han de apoyar en diferentes herramientas y teorías para ser realmente efectivos. En base a mi experiencia, trabajar por proyectos y utilizar temas que motiven es lo idóneo y además de ello, implementar materiales reales y actividades innovadoras es fundamental para perseguir el fin de enseñar de una forma significativa.

El docente del siglo XXI tiene una inmensa cantidad de materiales y recursos a su disposición para utilizar en su clase. No obstante, saber qué materiales tiene a su disposición y utilizarlos correctamente es fundamental.

Como resultado de estas conclusiones, surge la propuesta incluida en este trabajo. Dicha propuesta se presenta como una solución eficiente para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños incluyendo distintos enfoques. Además de ello, en esta propuesta prima el uso de las nuevas tecnologías de forma grupal y responsable como un requisito indispensable, apoyándonos en la teoría de Bloom, con el fin de usarlas de una forma eficiente y eficaz.



## BIBLIOGRAFIA

Maati Beghadid, H. El enfoque comunicativo, una mejor guía para la práctica docente.

Cassany, D. (1999). Los enfoques comunicativos: Elogio y crítica.

García-Medall, J. (2021). La traducción en la enseñanza de lenguas. *Hermēneus. Revista De Traducción E Interpretación*.

Nunan, D. (2000). *Language Teaching Methodology. A textbook for teachers*. London: Pearson Education.

Escalona Pardo, E., Frías Reyes, Y., & Calderón, M. (2020). El aprendizaje cooperativo como procedimiento para desarrollar la competencia comunicativa en inglés en el sistema educativo cubano.

Hazael V Ibañez (2013) *Taxonomía de Bloom para la era digital*.

Area Moreira, M., Hernández Rivero, V., & Sosa Alonso, J. (2021). Modelos de integración didáctica de las TIC en el aula. *Revista Científica Iberoamericana De Comunicación Y Educación*.

Moreira, Manuel. (2004) *los medios de enseñanza: conceptualización y tipología*.

Ribosa, J. (2021). El docente socioconstructivista: un héroe sin capa.

Rodríguez-Sandoval, Vargas-Solano & Luna-Cortés (2010) *Qué dicen los estudios sobre el Aprendizaje Basado en Proyectos*.

Willard, K., & Duffrin, M.W. (2003). Utilizing project-based learning and competition to develop student skills and interest in producing quality food items. *Journal of Food Science Education*, 2, 69-73.

Rodríguez-Sandoval, E., Vargas-Solano, E.M., & Luna-Cortés, J. (2010). Evaluación de la estrategia "aprendizaje basado en proyectos". *Educación y educadores*, 13(1), 13-25.

Solano-Fernández, I., & Solís Becerra, J. (2014). El uso de las TIC en el currículo de inglés de Educación Primaria por parte del profesorado novel. *Universidad de Murcia*.



Dickinson, K.P., Soukamneuth, S., Yu, H.C., Kimball, M., D'Amico, R., Perry, R., et al. (1998). Providing educational services in the Summer Youth Employment and Training Program (Technical assistance guide). Washington, DC: Department of Labor, Office of Policy & Research.

Blank, W. (1997). Authentic instruction. Tampa, FL, : University of South Florida.

Seaton, B (1982): A handbook of English Language Teaching Terms and Practice, London, Macmillan.

Estrada García, A. (2015). El aprendizaje por proyectos y el trabajo colaborativo, como herramientas de aprendizaje, en la construcción del proceso educativo, de la Unidad de aprendizaje TIC'S./Learning through projects and collaborative work, as learning tools in the construction. RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación Y El Desarrollo Educativo, 3(5), 123 - 138.



# ANEXOS

## PROPUESTA DIDÁCTICA

**We make our own movie: Cinema as a didactic resource to learn about feelings.**

Stage	Third interlevel	
Grade	5º grade of primary	
Timing	6 sessions, 60 minutes each session	
General objectives	Contents	Activities
To promote the basic communicative competence that allows them to express and understand simple messages about feelings and preferences.	Understanding the message clearly, distinguishing your idea or main ideas and his basic structure.	Presentation of the unit
To promote habits of individual and teamwork effort and responsibility, as well as attitudes of self-confidence, critical sense, personal initiative, curiosity, interest, and creativity in learning.	Expressing the message clearly, structuring it properly and adjusting, where appropriate, to the models and formulas for each type of text.	Finding the feelings
To promote students to value the cinema as a form of art and as way to express feelings.	Understanding and expression of messages verbal and non-verbal.	Guess the reason why.
	Communication situations spontaneous or directed using an orderly speech and consistent in formal communication situations and informal.	Cinema fragments
	Production of texts to communicate knowledge, experiences Y needs and opinions: narrations, descriptions, expository texts, argumentative and persuasive, poems, dialogues, interviews and surveys.	Making a Thaumatrope
	Strategies for using oral language as an instrument of communication and learning: listening, collecting data, participate in surveys, interviews and debates.	Final match!
		Cinema Genres
		How does this situation make you feel?
		Making a survey
		Creating a script
		Making the costumes
		Starting the film!



## Evaluation criteria

Time to edit.

### **BLOCK 1. ORAL COMPREHENSION**

Showing the results

The students should be able to know how to apply the most appropriate basic strategies for understanding the general meaning, the essential information or the main points of the text.

The students should be able to identify the general meaning, essential information and main points in very short and simple oral texts in standard language, with simple structures and frequently used vocabulary.

The students should be able to recognize a limited repertoire of high-frequency oral vocabulary related to everyday situations and habitual and concrete topics related to one's own experiences, needs and interests, and use the indications of the context and the information contained in the text to get an idea of the meanings probable words and expressions that are unknown.

### **BLOCK 2. ORAL TEXT PRODUCTION: EXPRESSION AND INTERACTION**

The students should be able to know and know how to apply the basic strategies to produce very short and simple oral texts, using, for example, formulas and prefabricated language or memorized expressions, or supporting with gestures what you want to express.

The students should be able to know basic, concrete and significant sociocultural and sociolinguistic aspects, and apply the knowledge acquired about them to an oral production appropriate to the context, respecting the most elementary communicative conventions.

The students should be able to participate in a simple and understandable way in very short conversations that require a direct exchange of information.

The students should be able to interact in a very basic way, using very simple, linguistic or non-verbal techniques to start, maintain or end a short conversation.

### **BLOCK 3. UNDERSTANDING WRITTEN TEXTS**

The students should be able to know how to apply the most suitable strategies for understanding the general sense and essential information of the main points of the text.

The students should be able to identify the theme, the general meaning, the main ideas, and specific information in very short and simple texts, in both formats, printed and in digital support.

### **BLOCK 4. PRODUCTION OF WRITTEN TEXTS: EXPRESSION AND INTERACTION**

The students should be able to know and apply basic strategies to produce very short and basic written texts, for example, copying words and very common phrases to perform the communicative functions that are pursued.

The students should be able to prepare, on paper or in electronic format, very short and simple texts composed of isolated simple sentences, in a neutral or informal register, using with reasonable correctness the basic spelling conventions and the main punctuation marks.

The students should be able to know and use a limited repertoire of high-frequency written lexicon related to everyday situations and common and specific topics related to their own interests, experiences and needs.



### **Key competences** (*Según Comisión Europea , 2019*)

- Linguistic communication.
- Digital competence.
- Learn to learn.

### **Attention to diversity**

At class we have students with difficulties. In one of the classes a boy has psychological problems, he can hit others or refuse to be active if he is on stressful situation. To solve this situation, the class will be dynamic and encouraging. Motivating the student and avoiding his lost during the activities, causing boring and eventually stressful situations when he could not be able to do the different activities.

On the other class there are 2 boys with behaviour problems. They like to disturb and stop the class. One of these students has TDH and hyperactivity problems. They like to insult and shout to others. To solve this situation, I will give them more freedom to participate (not obeying them to participate always) and choosing with what members of the class they want to work.



<b>Session 1 - FEELINGS</b>	
<p style="text-align: center;"><b>General objectives</b></p> <p>To promote strategies for using oral language as an instrument of communication and learning: listening, collecting data, participate in surveys, interviews and debates.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Contents</b></p> <p>Understanding the message clearly, distinguishing your idea or main ideas and his basic structure</p> <p>Expressing the message clearly, coherence, structuring it properly Y adjusting, where appropriate, to the models Y formulas for each type of text.</p>
<b>Evaluation criteria</b>	
<p><b>BLOCK 1. ORAL COMPREHENSION</b></p> <p>The students should be able to know how to apply the most appropriate basic strategies for understanding the general meaning, the essential information or the main points of the text.</p>	
<p><b>BLOCK 2. ORAL TEXT PRODUCTION: EXPRESSION AND INTERACTION</b></p> <p>The students should be able to participate in a simple and understandable way in very short conversations that require a direct exchange of information.</p>	
Activities	Timing
<b>Presentation of the unit</b>	<b>3 minutes</b>
<b>Finding the feelings</b>	<b>5 minutes</b>
<b>Guess the reason why</b>	<b>15 minutes</b>
<b>Cinema fragments</b>	<b>20 minutes</b>
<b>Final match!</b>	<b>15 minutes</b>



### Presentation of the unit

Hello pupils! How are you today?

You know about we are going to do these days?

We will learn everything about cinema!

Maybe we could make a film too!

And a part of this, we learn about feelings.

Do you know what feelings are?

Feelings describe how we feel, how we are.

For example, I feel excited because today we start a new English unit! (acting excited)

But a part of expressing how we feel we will learn how to maintain a conversation, expressing what we can do and what we can't do and telling our preferences.

And finally, we will make a Final Project instead of making and exam...

We will be actors! And you will make a film about the topic that you like the most! Introducing in the film what we will learn during these sessions. Do you like the idea?

So, let's start.

(During all the explanations, the teacher should use the body language)

### Activity number 1 - session number 1

**Title:**

Finding the feelings

**Type:**

Warmup

**Timing:**

5 minutes

**Classroom management:**

Students participate in pairs, standing up in front of the board.

**Resources:**

Power Point presentation – Feelings Warmup

**Specific objectives:**

Recognizes the main feelings and their representations.

Student is able to understand simple sentences related with feelings.



**Linguistic input:**

Ok, let's start! (open the Power Point presentation)  
 Can you help me to know how does they feel?  
 Firstly, how does he fell? Does he feel sad? Or he feels happy?  
 Yes, He feels happy!  
 And this other character, how does she feel?  
 She feels relaxed, she feels tired, she feels happy... (Act and preform the feeling).  
 Yes, she feels angry!  
 And what about this other girl, how does she fell? Does she feel hungry, or she feels thirsty?  
 Yes! She feels thirsty!  
 (Continue until all the expressions from the Power point have been covered).

Now we are going to play a game! You must point to the image that describe the feeling that I say!  
 For example, If I say... Today I am Thirsty! You must point to the image where you can see a thirsty person!  
 Do you understand?  
 In that case, Student A and Student B, please, came with me. (pick two students and put them in front of the digital board.  
 Are you Ready?  
 Okey! Let's start...  
 Today I feel... Tired!  
 Next one! Turn around! (I switch the order of the images).  
 Today I feel... Nervous!  
 Okey nice! Sit down and let's bring two new volunteers.  
 Repeat this exercise with more pairs, until the activity consumes 5 – 7 minutes, depending on how it goes.

<b>Activity number 2 - session number 1</b>		
<b>Title:</b> Guess the reason why.	<b>Type:</b> Acquisition.	<b>Timing:</b> 15 minutes
<b>Classroom management:</b> Students participate with the teacher from their desks.		<b>Resources:</b> Power Point presentation



### Specific objectives:

Gives different reasons to justify a particular feeling.

Present and use the structure "because" to give a complete answer.

### Linguistic input:

Now we are going to see how the cinema characters feel, do you know any cinema character from an animation film?

For example, one of the oldest was Mickey Mouse! Do you know any more characters?

Perfect, now pay attention to these situations on the digital board. (Open the power point). Let me show you some characters.

In this image we have Olaf, how does Olaf feel like?

Yes, Olaf is excited (wait and then show the complete sentence) and he is excited because tomorrow is his birthday.

And how does Sullivan feel like?

-Sullivan is scared (wait and then show the complete sentence) because there is a snake on his bag.

And how is Mérida?

- Mérida is bored (wait and then show the complete sentence) because she can't practice with the bow.

And how is Abu?

-Abu is thirsty (wait and then show the complete sentence) because there is no water to drink.

Now you have to find out why they feel like this.

-Stitch is sad... ¿but why? (wait and then show the complete sentence) because he lost his watch.

-Now, The Dwarf is tired... ¿but why? Do you have any ideas why The Dwarf can be tired? (wait for Students to answer)

For example, The Dwarf can be bored because he went to the mine yesterday.

-This time, Dori is surprised... ¿but why? Do you have any ideas why Dori is surprised? (wait for Students to answer)

For example, Dori is surprised because there is a present on her bedroom.

-In this case, Donald is nervous... ¿but why? Do you have any ideas why Donald can be nervous? (wait for Students to answer)

For example, Donald can be Nervous because he has an exam for tomorrow.

-Look at this, Mickey is worried... ¿but why? Do you have any ideas why Mickey can be worried about? (wait for Students to answer)

For example, Mickey is worried because he can't find a present for his friend.



<b>Activity number 3 - session number 1</b>		
<b>Title:</b> Cinema Fragments	<b>Type:</b> Reinforcement.	<b>Timing:</b> 20 minutes
<b>Classroom management:</b> Students talk with the teacher and the class	<b>Resources:</b> Power Point	
<b>Specific objectives:</b>  Practice the structure “because” to give a complete answer.  Understand and deduce the feelings of the characters from a movie.  Be able to express what the characters of the movies feel and why.		
<b>Linguistic input:</b>  Okey! Now we are going to see some fragments of my favourite films! Do you like the idea? Nice! Let’s start then. The first fragment is from The Incredibles film, you like it. I love it, I feel good when I see this film because it makes me laugh a lot! Ok, let’s put the first video. What can you tell me? How do the siblings feel? Yes, the feel angry with each other... And do you know how they feel angry? Yes, maybe, they are angry because they had an argue. And how it’s the baby? And the baby looks excited yes! Ok, let’s see the next film... Oh! you know the name of this film? Yes! It’s frozen! And you like this film? How do you feel when you look this film? Nice! Now let’s see what is going happen here! How do you think Olaf was during this movie fragment? Yes, he is happy at the end! And why? And before he gets his nose... how does he feel? Yes, maybe he was nervous! Do you know other possible feeling? Scared of course! Ok! Let’s see the next film! Do you know this film? Yes! The Jungle Book! Let’s see the fragment...		



How does Bagheera and Mowgli feel when they were trapped by the snake?  
 Yes, they feel tired / sleepy / dizzy / Confused... (encourage the students to give different feelings)  
 And why?  
 And at the end? How could they feel?  
 Yes, maybe they feel relieved, because they are safe now.  
 Let's see the next movie!  
 UP, have you seen this movie before?  
 It's a very funny movie, let's see the fragment.  
 How does Carl Fredricksen feel?  
 Yes, he can be bored, or angry maybe...  
 And why?  
 He is bored because he has been walking for a long time for example...  
 And finally, one of my favourite films, Brother bear.  
 Do you know this film? It's a beautiful film, I recommend it to you.  
 Let's see the fragment.  
 How do you feel watching this film?  
 Do you think the siblings feel sad?  
 Yes, I agree, the siblings feel sad, but why?  
 The siblings feel sad because they have lost his brother.  
 Ok, that was all!

<b>Activity number 4 - session number 1</b>		
<b>Title:</b> Final Match!	<b>Type:</b> Reinforcement	<b>Timing:</b> 15 minutes
<b>Classroom management:</b> The class is divided in 2 groups, the teacher asks questions to them and count the points on the blackboard.		<b>Resources:</b> Blackboard: Power point - Final Match!
<b>Specific objectives:</b>  Practice the structure "because" matching know sentences.  Read phrases using the learned structure "because..." in front of his/her classmates.		



**Linguistic input:**

Now we are going to play a game!  
 First, I'm going to divide the class in 2 groups, this half of the class will be group A and this other half group B.  
 I'm going to ask you some questions, and if you give me the correct answer, I will give you one point!  
 No matter if you give the correct answer or you fail, the next question will be for the other group.  
 Do you have any doubts?  
 Nice! Let's start!

**Session 2**

<b>General objectives</b>	<b>Contents</b>
To promote students to value the cinema as a form of art and as way to express feelings.	Understanding the message clearly, distinguishing your idea or main ideas and his basic structure.

**Evaluation criteria**

**BLOCK 1. ORAL COMPREHENSION**

The students should be able to identify the general meaning, essential information and main points in very short and simple oral texts in standard language, with simple structures and frequently used vocabulary.

<b>Activities</b>	<b>Timing</b>
<b>Finding the feelings</b>	<b>5 minutes</b>
<b>Cinema History</b>	<b>15 minutes</b>
<b>Making a Thaumatrope</b>	<b>40 minutes</b>



<b>Activity number 1 - session number 2</b>		
<b>Title:</b> Finding the feelings	<b>Type:</b> Warmup	<b>Timing:</b> 5 minutes
<b>Classroom management:</b>  The teacher brings 2 students, and then tells a phrase that can be represented with one of the different images that appear on the presentation slide. The student tries to identify that image as fast as possible. Each pair of students have 2 tries, then, a new pair goes to the blackboard.	<b>Resources:</b>  Power Point presentation (Presentation with different representations of feelings, each slide has a different order of images.)	
<b>Specific objectives:</b>  Recognizes the main feelings and their representations.		
<b>Linguistic input:</b>  Hello pupils! How are you today? Do you feel sad today? Nooo Do you feel thirsty? Nooo Do you feel happy because we are on English class today? I hope you feel happy!  We are going to play the game that we played on the session before, do you remember? You must point to the image that describe the feeling that I say! For example, If I say... Today I am Thirsty! You must point to the image where you can see a thirsty person! Do you understand? In that case, Student A and Student B came with me. (pick two students and put them in front of the digital board. Are you Ready? Okey! Let's start... Today I feel... Tired! Next one! Turn around! (I switch the order of the images). Today I feel... Nervous! Okey nice! Sit down and let's bring two new volunteers. Repeat this exercise with more pairs, until the activity consumes 5 – 7 minutes, depending on how it goes.		

<b>Activity number 2 - session number 2</b>
---



<b>Title:</b> <b>Cinema history</b>	<b>Type:</b> <b>Acquisition.</b>	<b>Timing:</b> <b>15 minutes</b>
<b>Classroom management:</b> Students participate with the class and the teacher from their desks.	<b>Resources:</b> Power point – Cinema History	
<b>Specific objectives:</b> Introduce the origins of the cinema, knowing the basics about how the recording works.		
<b>Linguistic input:</b> As you know, the final project of the unit will be doing film! So, I think that it would be useful to know how cinema was born. Do you know what a film is? A film or a video is the motion of different images that pass very fast! And create the illusion of movement. (Show video of mutoscope) What can you tell me about this invention? Yes! It's very big and old! But the important thing, is that taking a lot of photographs we can make a video! The first example of this event occurred with this experiment when people took different photos to this horse. (Show horse ride video) The video started with these inventions and finally we have one of the first films. <i>Arrival of a train</i> Lumiere brothers. (Show arrival of a train video) What can you tell me about this film? (it's black and white and it has no sound). The films evolved a lot since then, and now, films are made with colour and sound, even, modern films are made with computers! We can think that this film it's very old and boring for us, but in fact, when this film was presented		



for the first time, the spectators were very scared! Because they could not believe how it was possible to a video on a screen and lots of them ran out of the room terrified!

Now, how do you feel when you watch this film?

Bored? Surprised? Excited? Interested?

Why?

The reality it was that they felt scared and surprised!

They cannot believe how a train could appear on the screen and some of the people ran out of the room!

**Activity number 3 - session number 2**

**Title:**

Making a Thaumatrope

**Type:**

Acquisition.

**Timing:**

40 minutes

**Classroom management:**

Students work in pairs.

**Resources:**

- Videos (Available on power point - Thaumatrope).
- Thaumatrope template.
- Ropes, glue, templates.

**Specific objectives:**

Understand and know how a Thaumatrope works.

Make a functional Thaumatrope.



**Linguistic input:**

I love old inventions, Specially, if they are related to the cinema!  
 One of my favourites is the thaumatrope!  
 Do you know what it is?  
 The name it's hard but I'm sure that you will know what invention it is when I show you this!  
 (show a thaumatrope)  
 This is a thaumatrope! Basically, it's a circle with a picture on each side, but this is the funny part...  
 If we spin it, it creates the illusion of mixing the two pictures!

As we are working with the cinema and the feelings, I saw thinking that could make a thaumatrope that when it spins, could show the representation of a feeling.  
 We worked with different feelings, but I will put some on the screen just in case you ran out of ideas.  
 To make the thaumatrope you have to draw a circle on one side, and the expressions of the face on the other side, then you make two holes like this, and finally you put the ropes on the sites.  
 Everything is clear?  
 We will work in pairs.  
 Nice! Now I'm going to give out these ropes and the templates!

Have you finished?  
 Ok! This group, and you show us your thaumatrope?  
 The next group, do you know the feeling of this group thaumatrope?  
 Yes, it represents (for example: a dizzy person), Now shows us your invention!  
 The next group, do you know the feeling of this group thaumatrope?  
 Yes, it represents ...

(Continue until all teams shown what they have done)

<b>Session 3</b>	
<b>General objectives</b>	<b>Contents</b>
To promote justifying a feeling or an emotion using the structure "because"	<p>Understanding and expression of messages verbal and non-verbal.</p> <p>Communication situations spontaneous or directed using an orderly speech and consistent in formal communication situations and informal.</p>
<b>Evaluation criteria</b>	



**BLOCK 1. ORAL COMPREHENSION**

The students should be able to know how to apply the most appropriate basic strategies for understanding the general meaning, the essential information or the main points of the text.

The students should be able to identify the general meaning, essential information and main points in very short and simple oral texts in standard language, with simple structures and frequently used vocabulary.

**BLOCK 2. ORAL TEXT PRODUCTION: EXPRESSION AND INTERACTION**

The students should be able to participate in a simple and understandable way in very short conversations that require a direct exchange of information.

The students should be able to be understood in short and simple interventions, even if there are hesitations, repetitions or pauses to reorganize the speech.

The students should be able to interact in a very basic way, using very simple, linguistic or non-verbal techniques to start, maintain or end a short conversation.

**BLOCK 4. PRODUCTION OF WRITTEN TEXTS: EXPRESSION AND INTERACTION**

The students should be able to know and apply basic strategies to produce very short and basic written texts, for example, copying words and very common phrases to perform the communicative functions that are pursued.

<b>Activities</b>	<b>Timing</b>
<b>Finding the feelings</b>	<b>5 minutes</b>
<b>Cinema Genres</b>	<b>25 minutes</b>
<b>How does this situation make you feel?</b>	<b>30 minutes</b>



<b>Activity number 1 - session number 3</b>		
<b>Title:</b> Finding the feelings	<b>Type:</b> Warmup	<b>Timing:</b> 5 minutes
<b>Classroom management:</b> The teacher brings 2 students, and then tells a phrase that can be represented with one of the different images that appear on the presentation slide. The student tries to identify that image as fast as possible. Each pair of students have 2 tries, then, a new pair goes to the blackboard.	<b>Resources:</b> Power Point presentation (Presentation with different representations of feelings, each slide has a different order of images.)	
<b>Specific objectives:</b> Recognizes the main feelings and their representations.		
<b>Linguistic input:</b> Hello pupils! How are you today?  We are going start the class playing a game, like we have done on previous classes. You must point to the image that describe the feeling that I say! Do you remember? In that case, Student A and Student B came with me. (pick two students and put them in front of the digital board. Are you Ready? Okey! Let's start... Today I feel... Tired! Next one! Turn around! (I switch the order of the images). Today I feel... Nervous! Okey nice! Sit down and let's bring two new volunteers. Now we are going to change, you are going to be the teacher! Say a sentence, for example, she feels tired. (Now Student's ask to their classmates, and this ones answer pointing to the image).		

<b>Activity number 2 - session number 3</b>		
<b>Title:</b> Cinema Genres	<b>Type:</b> Acquisition.	<b>Timing:</b> 25 minutes



<b>Classroom management:</b>  Students work in pairs.	<b>Resources:</b>  Black board.
<b>Specific objectives:</b>  Deduce different cinema genres from the context.  Know how to ask for preferences and express preferences to, using the structure ‘‘I prefer ... rather than ...’’	
<b>Linguistic input:</b>  Hello pupils! Do you remember what we did yesterday? Yes, we learnt about cinema and we done a thaumatrope. And apart of that we practise the feelings. Today we are going to continue learning about cinema, but this time not about history, we will learn about de different cinema genres! Do you know what cinema genres are? Yes, the genres are the types of films that we can see. Maybe we can do a brainstorming just to see how many cinema genres you know! You like the idea? Ok, let’s start then! (The class try to say as many cinema genres as possible, if students get stuck the teacher can help describing the genre using the feelings learnt, Example: When I see these films, I feel scared. When I see this these films, I feel excited and happy, because they make me laugh)  Ok nice! I think that we have a lot of cinema genres! Now we are going to work in pairs, and you have to ask your friend about his or her cinema preferences. Let me show you and example, Student A, what do you prefer, a horror film, or a comedy film? (Example of student answer: I prefer a comedy film / comedy film) Ok, nice, but now we are going to give a full sentence, in this case, I prefer a comedy film rather than a horror film! (write the question and answer on the board while speaking, to help students remember the structure). Ok, let’s try it again! Student B What genre you prefer, Western films or animation films? (I prefer western films rather than animation films) Now, as to another student... (Continue for some minutes, until the get used to the new structure)  Ok! Now In pairs, I want you to ask your classmate for his/her movie genres preferences and write the results of you classmates’ preferences on a paper.  Time is up! Let’s see what you have, Student C tell me some preference about you classmate. And now, Student D, can you tell me a preference about you pair? Nice! next pair please!	



<b>Activity number 3 - session number 3</b>		
<b>Title:</b>  <b>How does this situation make you feel?</b>	<b>Type:</b>  Reinforcement.	<b>Timing:</b>  30 minutes
<b>Classroom management:</b>  Students talk with the teacher and debate from their desks	<b>Resources:</b>  Worksheet 2 ( <i>How does this situation make you feel?</i> chart)	
<b>Specific objectives:</b>  Make students able to link different everyday situations with different feelings.  Make students ponder about how they behave with others.  Maintain a natural conversation between them and the teacher, justifying their feelings with the situations.		
<b>Linguistic input:</b>  Now we are going to draw, do you see six spaces and a sentence over each space? We are going to draw a representation of the feeling that emerges in us when these situations happen. For example, on the first situation: How do you feel when you help your friends? When you help your friends, you feel great, you feel surprised, Sad? Draw how you feel and write the name of the feeling under the draw. Have you done it? <i>Student E</i> , how do you feel when you help your friends? And why? (If they cannot answer maybe because you feel like a good person / you like to help others...)  Anyone feel something different? And why? Okay, and in this next situation: How do you feel when you punch a friend? Draw it and write the feeling below. <i>Student F</i> , how do you feel when you punch a friend? And why? Anyone feel something different?  (Try to generate some debate about the disadvantages about been a bad companion, and the importance to behave correctly, in order to feel good with yourself and with others).		



<b>Session 4</b>	
<b>General objectives</b>	<b>Contents</b>
<p>To promote the basic communicative competence that allows them to express and understand simple messages and to function in everyday situations.</p> <p>To develop habits of individual and teamwork, effort and responsibility, as well as attitudes of self-confidence, critical sense, personal initiative, curiosity, interest and creativity in learning.</p>	<p>Production of texts to communicate knowledge, experiences Y needs and opinions: narrations, descriptions, expository texts, argumentative and persuasive, poems, dialogues, interviews, and surveys.</p>
<b>Evaluation criteria</b>	
<p><b>BLOCK 1. ORAL COMPREHENSION</b></p> <p>The students should be able to Know how to apply the most appropriate basic strategies for understanding the general meaning, the essential information or the main points of the text.</p> <p>The students should be able to distinguish the main communicative function or functions of the text (for example, a request for information, an order or an offer) and a limited repertoire of the most common exponents, as well as the basic discursive patterns (for example, conversational opening and closing).</p>	
<p><b>BLOCK 2. ORAL TEXT PRODUCTION: EXPRESSION AND INTERACTION</b></p> <p>The students should be able to know and know how to apply the basic strategies to produce very short and simple oral texts, using, for example, formulas and prefabricated language or memorized expressions, or supporting with gestures what you want to express.</p> <p>The students should be able to participate in a simple and understandable way in very short conversations that require a direct exchange of information.</p> <p>The students should be able to be understood in short and simple interventions, even if there are hesitations, repetitions or pauses to reorganize the speech.</p> <p>The students should be able to interact in a very basic way, using very simple, linguistic or non-verbal techniques to start, maintain or end a short conversation.</p>	
<p><b>BLOCK 4. PRODUCTION OF WRITTEN TEXTS: EXPRESSION AND INTERACTION</b></p> <p>The students should be able to know and apply basic strategies to produce very short and basic written texts, for example, copying words and very common phrases to perform the communicative functions that are pursued.</p> <p>The students should be able to prepare, on paper or in electronic format, very short and simple texts composed of isolated simple sentences, in a neutral or informal register, using with reasonable correctness the basic spelling conventions and the main punctuation marks.</p>	



Activities	Timing
Finding the feelings	5 minutes
Making a survey	55 minutes

<b>Title:</b> Making a survey	<b>Type:</b> Acquisition.	<b>Timing:</b> 55 minutes
<b>Classroom management:</b> Students learn how to make a survey in class, and they apply what they learnt making a survey and getting the data on the playground.		<b>Resources:</b> Digital board. How to make a Survey (presentation)
<b>Specific objectives:</b> Students use preferences and know how to say what they prefer the most and the least. Students make their own survey related to the cinema, and sum up the results of the survey.		
<b>Linguistic input:</b> Hello pupils! How are you today? Fine! Yesterday I saw Coco, I love Coco and you? And tomorrow I am going to Frozen. (acting while speaking) I like both a lot, but I prefer Coco more than Frozen. But what do you prefer Coco or Frozen? For example, Student H, do you prefer Coco or Frozen? You prefer ... more than ... ok. And you Student J, do you prefer Coco or Frozen? Okey, I have an idea, instead of asking all of you one by one we are going to make a survey to know what film you like the most! I am going to put these sports on the board... (Coco, Frozen and Inside Out). First, rise your hands the ones that prefer Coco! Okey, I write the result. Now the ones that prefer Frozen! And finally, rise your hands if you prefer Inside Out. Okey, we can see that most of the class prefers ... more than the other films! And we can see to that ... Is the least preferred film in class.  As you can see, we can use surveys to see what people prefer, and I am thinking that you can make a survey to know the preferences of your friends!  But first, we need to plan our survey. Each of you is going to plan your own survey. We are working with cinema so maybe It could be useful to make a survey about cinema.		



Making a survey about topics related to cinema we can't get an overview about the preferences of the class, interesting to choose the genre and plot of our film on the next sessions.

I have some ideas here, but you can choose the theme you want, even if it is not on the list.

For example, if you want to make a survey to know your favourite animation film, we choose three different films and we make a chart like this one.

Coco, Frozen, and Inside out. (see the chart)

Now, I start.

Student K, what do you prefer, Coco, Frozen or Inside out?

Example: Student K says: I prefer Coco more than Frozen and Inside out.

Then, I put his/her name on the Chart like this, and we ask another friend.

Student L, what do you prefer, Coco, Frozen or Inside out?

Continue until the teacher have between 6-10 results.

On the board should be something like this:

Coco	Frozen	Inside out
Martha Lucas Robert	Nina	Laura Luna Mike George Lucy Roger

Now we write under the chart the results of our survey:

Most of the people prefer **Inside out** more than Coco and Frozen.

**Frozen** is the least preferred option.

First you have 3 minutes to think about what you want to do the survey, meanwhile get a paper, and write these questions and a blank chart like this one.

What do you prefer, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ or \_\_\_\_\_?

I prefer \_\_\_\_\_ rather than \_\_\_\_\_ and \_\_\_\_\_.

Most of the people prefer \_\_\_\_\_.

\_\_\_\_\_ is the least preferred option.

Everything is clear?

If it is, let's go! Stand up and let's go to the playground! Bring the chart and a pencil with you!

Have you done it?

Let's go to the class to see the results.

Student Q, tell me about what the topic of your survey was.

And now, what are the results of your survey?

Okey! Interesting!

Student W, can you tell us about what was your survey about?

Can you tell us the results of your survey?

...

(Activity JUST IN CASE).



Now, we will see how good it's your memory.  
 Student T, do you remember what the topic of Student G survey was?  
 And Student H, do you know what is the most preferred option of Student G survey?  
 Student G, that was the most preferred option?  
 Ok, nice!  
 Now, how remember the topic of Student J survey?  
 ...

Session 5	
<p style="text-align: center;"><b>General objectives</b></p> <p>To promote the resources and strategy to make a film.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Contents</b></p> <p>Production of texts to communicate knowledge, experiences Y needs and opinions: narrations, descriptions, expository texts, argumentative and persuasive, poems, dialogues, interviews and surveys.</p> <p>Rules and strategies for production of texts: planning, revision and text improvement.</p>
<p><b>Evaluation criteria</b></p>	
<p><b>BLOCK 2. ORAL TEXT PRODUCTION: EXPRESSION AND INTERACTION</b></p> <p>The students should be able to know and know how to apply the basic strategies to produce very short and simple oral texts, using, for example, formulas and prefabricated language or memorized expressions, or supporting with gestures what you want to express.</p>	
<p><b>BLOCK 4. PRODUCTION OF WRITTEN TEXTS: EXPRESSION AND INTERACTION</b></p> <p>The students should be able to know and apply basic strategies to produce very short and basic written texts, for example, copying words and very common phrases to perform the communicative functions that are pursued.</p> <p>The students should be able to prepare, on paper or in electronic format, very short and simple texts composed of isolated simple sentences, in a neutral or informal register, using with reasonable correctness the basic spelling conventions and the main punctuation marks.</p> <p>The students should be able to Fulfill the main communicative function of the written text (for example, a congratulation, an exchange of information, or an offer), using a limited repertoire of its most frequent exponents and basic discursive patterns (for example, greetings at the beginning and farewell to close of a letter, or a schematic narrative developed in points).</p> <p>The students should be able to Know and use a limited repertoire of high-frequency written lexicon related to everyday situations and common and specific topics related to their own interests, experiences and needs.</p>	



<b>Activities</b>	<b>Timing</b>
<b>Finding the feelings</b>	<b>5 minutes</b>
<b>Creating a script</b>	<b>55 minutes</b>

Warmup <b>Finding the feelings</b>	<b>5 minutes</b>
------------------------------------	------------------

<b>Title:</b> <b>Creating a movie script</b>	<b>Type:</b> Reinforcement.	<b>Timing:</b> 55 minutes
<b>Classroom management:</b> Firstly, the teacher explains how to create a script, showing an example.		<b>Resources:</b> Digital board
<b>Specific objectives:</b> Students are able to make their own script for a podcast working in groups, including everything that they have learnt during the session (preferences, modals and feelings) helping them with an example script.		



### Linguistic input:

Hello boys and girls, today we are going to start the final project, we are going to make a film!

To create the film, firstly, we have to decide what type of film we want.

We will work in groups of 4, and we will start today with the first steps, choosing what type of film we want and making the script for our film.

I'm going to put the results of last day's survey that you have done on the board if you want to get influence of any topics.

I will give you 5 minutes to choose a topic for your film.

Ok, time is up!

Now we are going to do the script for our film. Do you know what a script is?

A script is the written dialogue of a film, which includes the different places where the film occurs and the customs that the characters have too!

We need to make a SCRIPT for our film, in order to not forget nothing, planning what we are going to say.

In this film I want you to introduce everything that we learned. This is what I want to see on your scripts:

(show what they have to include on the digital board).

- Some character must express **how he/she feels and why** during the film.
- Some character must say **what he/she prefer** during the film.

And the last thing I have to say, it's that all of members of the groups must participate on the film!

Everything is clear? Do you know how to make a Script?

Ok let's start!

(meanwhile, the teacher walks in the class, looking how students work and trying to help them with the script and solving different situations).

Ok, Student's, we have only 10 minutes remaining now!

On next class, we will make costumes for our films, so if you need any materials or clothes bring them to class, please!

You can recycle material to make the custom, do you have any ideas about any materials from our home that we can use?

Yes, cardboard, plastic bags, plastic bottles, papers... there are plenty of materials!

If you need glue, scissors, special markers... Bring what you need for next day!

See you next class!

### Session 6



General objectives	Contents
<p>To promote students capable of making their own film by following all the steps, such as preparing a script, practicing, recording, and showing the results.</p>	<p>Communication situations spontaneous or directed using an orderly speech and consistent in formal communication situations and informal.</p> <p>Expression and production of oral texts, narrative, descriptive, argumentative, expository, instructive, informative and persuasive.</p>

**Evaluation criteria**

**BLOCK 1. ORAL COMPREHENSION**

The students should be able to Know how to apply the most appropriate basic strategies for understanding the general meaning, the essential information or the main points of the text.

**BLOCK 2. ORAL TEXT PRODUCTION: EXPRESSION AND INTERACTION**

The students should be able to participate in a simple and understandable way in very short conversations that require a direct exchange of information.

The students should be able to make yourself understood in short and simple interventions, even if there are hesitations, repetitions or pauses to reorganize the speech.

The students should be able to interact in a very basic way, using very simple, linguistic or non-verbal techniques to start, maintain or end a short conversation.

Activities	Timing
Finding the feelings	5 minutes
Making the costumes	15 minutes
Starting the film!	40 minutes

Activity 1 Finding the feelings	5 minutes
---------------------------------	-----------

**Activity number 2 - session number 6**



<b>Title:</b> <b>Making the costumes</b>	<b>Type:</b> Reinforcement.	<b>Timing:</b> 15 minutes
<b>Classroom management:</b> The students work in groups of 4.	<b>Resources:</b> Materials to make customs: glue, scissors, special markers...	
<b>Specific objectives:</b> Create customs that correlate properly to the script, using recycled materials.		
<b>Linguistic input:</b>  Hello boys and girls, today we are going to start making the costumes for our films! Did you bring all the materials?  Ok, join by groups and let's start, you have 15 minutes.  If you have your costumes done before time is up, you can start with the next activity, practising the acting for your film in class, at the corners.  Ok, everyone has their own costumes. Then we are going to go to the playground and try to practise how the film will be. Remember to take it seriously, we are making a film.		

<b>Activity number 3 - session number 6</b>		
<b>Title:</b> Starting the film!	<b>Type:</b> Reinforcement.	<b>Timing:</b> 40 minutes
<b>Classroom management:</b> The students work in groups at the playground.	<b>Resources:</b> Tablets	
<b>Specific objectives:</b>  Record a basic film, including the prepared costumes and planned script.  Use the new technologies properly.		



**Linguistic input:**

Now we have everything that we need to make our films, the scripts, and the customs! So, we will go downstairs.

Everything is clear? Okay, take your scripts and your tablets and let's go downstairs. Take a pencil in case you need to make some change during the recording. Make a line and quietly go downstairs to the playground please!

I took the tablets to record the film; let's get one tablet for each group.

(During the recording, walk and see what they are doing, looking for situations in case that the students need some type of help).

If you need more time, on next class, I will give you 20 minutes to finish it!

Session 7	
<b>General objectives</b>	<b>Contents</b>
To promote students capable of making their own film by following all the steps, such as preparing a script, practicing, recording, and showing the results.	Communication situations spontaneous or directed using an orderly speech and consistent in formal communication situations and informal.
<b>Evaluation criteria</b>	
<b>BLOCK 1. ORAL COMPREHENSION</b>	
The students should be able to Know how to apply the most appropriate basic strategies for understanding the general meaning, the essential information or the main points of the text.	
<b>BLOCK 2. ORAL TEXT PRODUCTION: EXPRESSION AND INTERACTION</b>	
The students should be able to participate in a simple and understandable way in very short conversations that require a direct exchange of information.	
The students should be able to make yourself understood in short and simple interventions, even if there are hesitations, repetitions or pauses to reorganize the speech.	
The students should be able to interact in a very basic way, using very simple, linguistic or non-verbal techniques to start, maintain or end a short conversation.	



Activities	Timing
Recording the film	20 minutes
Time to edit	40 minutes

<b>Activity number 1 - session number 7</b>		
<b>Title:</b> Recording the film	<b>Type:</b> Reinforcement.	<b>Timing:</b> 20 minutes
<b>Classroom management:</b> The students work in groups at the playground.	<b>Resources:</b> Tablets	
<b>Specific objectives:</b>  Record a basic film, including the prepared customs and planed script.  Use the new technologies properly.		
<b>Linguistic input:</b>  Okey, this is our last day making the film, we are going to go downstairs to continue with the recording. But we will only have 20 minutes, then, we will go upstairs to edit our videos. Okay, take your scripts and your tablets and let´s go downstairs. Take a pencil in case you need to make some change during the recording. Make a line and quietly go downstairs to the playground please!  I took the tablets to record the film, let´s get one tablet for each group.  (During the recording, walk and see what they are doing, looking for situations in case that the students need some type of help).  Time is up! Let´s go upstairs to check the results!		

<b>Activity number 2 - session number 7</b>
---



<b>Title:</b> Time to edit.	<b>Type:</b> Reinforcement.	<b>Timing:</b> 40 minutes
<b>Classroom management:</b> The students work in groups.		<b>Resources:</b> Tablets: App <i>viva video</i>
<b>Specific objectives:</b>  Use the new technologies properly.  Learn to edit a basic video with mobile applications.		
<b>Linguistic input:</b>  Now we are going to finish the film editing our clips, to do this, I have downloaded the app <i>viva video</i> in all your tablets. Have you used this app before? It's an easy application to edit videos, you can cut clips, join others, add music, text... To enter the app you just have to press the <i>viva video</i> app, it has a logo with a star. Then, you go to edit, you choose your clips and when you finish it, you press the save button. It's very important to save the film with the names of the members! Example: Film 5ºA Lucia, Marcos, Perdro and Marta. When you finish it, upload the film to google drive, it's already logged the school email, so you won't have any problem!  Ok, time is up! I hope you had a great time doing this film, and I want to congratulate you for finishing the film! But we have one last thing in order to finish the project, we have to show the results! Next class We will see the different films that you have done!		

Session 8	
<b>General objectives</b>  To promote students capable of respect the creations of their classmates and value the cinema as a way to express feelings.	<b>Contents</b>  Strategies for using oral language as an instrument of communication and learning: listening, collecting data, participate in surveys, interviews and debates.
<b>Evaluation criteria</b>	



**BLOCK 1. ORAL COMPREHENSION**

The students should be able to know how to apply the most appropriate basic strategies for understanding the general meaning, the essential information or the main points of the text.

The students should be able to recognize a limited repertoire of high-frequency oral vocabulary related to everyday situations and habitual and concrete topics related to one's own experiences, needs and interests, and use the indications of the context and the information contained in the text to get an idea of the meanings probable words and expressions that are unknown.

Activities	Timing
Showing the results	20 minutes

**Activity number 1 - session number 8**

Title:	Type:	Timing:
Showing the results	Reinforcement.	40 minutes

Classroom management:	Resources:
Students show their result at class in groups.	Digital blackboard

**Specific objectives:**

Students listen and understand the podcast of their classmates showing an attitude of respect and camaraderie.

**Linguistic input:**

Hello students! This is the final day of our project!  
 And we have only one thing remaining to do, seeing the results of your films!  
 Are you excited?  
 Me too!  
 Ok, let's start with the first team!  
 (show their film, then continue until all films are shown).



## Materiales propuesta didáctica

[https://mega.nz/folder/JoEBhIpa#-bDmC\\_f9w8HwBd\\_fKYCbbA](https://mega.nz/folder/JoEBhIpa#-bDmC_f9w8HwBd_fKYCbbA)

### Rúbrica de evaluación por competencias

LINGUISTIC COMMUNICATION SKILLS					
If student's are able to...	1 Not Achieved	2 Achieved with low level	3 Achieved with medium level	4 Achieved with high level	5 Completely Succeeded
<b>Speaking</b>					
Speak fluently in class, using the appropriate tone and intonation to express their feelings, preferences or abilities					
Pronounce adequately in class interventions and in the podcast					
Intervene in class expressing feelings, preferences, and abilities grammatically correctly					
Ask and answer appropriately in oral activities with their classmates, as respected in the survey activity, speaking correctly, with good intonation and fluency					
<b>Writing</b>					
Respond to activities done in class correctly					
Express their feelings and emotions, justifying why they feel that way					
Summarize their preferences and extract written results from a survey					
Write a script for a podcast, including all the learnings of the unit, such as emotions, preferences, and abilities					
<b>Reading</b>					
Understand simple sentences where feelings and their justifications are shown					
Read simple texts, related to feelings, preferences, or abilities					
Deduce how a person feels by reading the context					
<b>Listening</b>					
Capture the overall meaning in oral conversations, attending to the teacher and other classmates					
Recognize the lexicon of the unit, such as feelings					



Understand simple situations where they guess to how the characters feel understanding the context					
<b>DIGITAL COMPETENCE</b>					
If student's are able to...	<b>1</b> Not Achieved	<b>2</b> Achieved with low level	<b>3</b> Achieved with medium level	<b>4</b> Achieved with high level	<b>5</b> Completely Succeeded
Record a film correctly and be capable of editing appropriately.					
Save the film with the names of the members as indicated.					
Use technologies appropriately, making responsible use of them and treating school tablets correctly					
<b>CIVIC AND SOCIAL SKILLS</b>					
If student's are able to...	<b>1</b> Not Achieved	<b>2</b> Achieved with low level	<b>3</b> Achieved with medium level	<b>4</b> Achieved with high level	<b>5</b> Completely Succeeded
Work properly in a group, participating, respecting order and volume and maintaining a good attitude					
Show a good attitude towards activities, participating and intervening in class					
Show an attitude of respect towards the other groups in the recording of the podcast and in the display of results					
Work autonomously, collecting survey data appropriately and practicing the unit's vocabulary.					
<b>LEARN HOW TO LEARN</b>					
If student's are able to...	<b>1</b> Not Achieved	<b>2</b> Achieved with low level	<b>3</b> Achieved with medium level	<b>4</b> Achieved with high level	<b>5</b> Completely Succeeded
Create their own film working as a team.					
Value the cinema as from of expressing feelings.					
Use different strategies to learn to learn, such as using technologies, watching videos, verbalizing feelings, creating surveys or acting among other skills.					