



---

# Universidad de Valladolid

Trabajo Fin De Grado

## *El uso del storytelling en la enseñanza de idiomas basado en el enfoque por tareas.*

**Autor:** Cora Serrate Balaguer  
**Tutora:** Ana Isabel Alario Trigueros

Grado en Educación Primaria. Mención lengua extranjera: inglés  
Facultad de Educación y Trabajo Social. Curso 2020/2021

## INDEX

1. INTRODUCCIÓN .....	3
2. JUSTIFICACIÓN .....	3
3. OBJETIVOS .....	4
3.1. OBJETIVOS DEL PROYECTO .....	4
3.2. COMPETENCIAS .....	5
4. MARCO TEÓRICO.....	6
4.1. EL ENFOQUE NATURAL.....	6
4.2. ENFOQUE POR TAREAS .....	10
4.3. APRENDIZAJE COOPERATIVO.....	12
4.4. LITERATURA INFANTIL.....	14
4.5. STORYTELLING .....	15
5. PROPUESTA DIDÁCTICA .....	18
5.1 CONTEXTO FÍSICO Y SOCIOCULTURAL DEL GRUPO-CLASE.....	18
5.2. UNIDAD DIDÁCTICA.....	19
5.3. ACTIVIDADES.....	23
5.4. AGRUPACIONES, ESPACIOS Y TIEMPOS.....	24
6. ALCANCE DEL TRABAJO .....	25
7. CONSIDERACIONES FINALES .....	26
8. BIBLIOGRAFÍA.....	27
9. ANEXOS.....	28
UNIDAD DIDÁCTICA (ANEXO 1) .....	28
RUBRICA (ANEXO 2) .....	61
ACTIVIDADES (ANEXO 3).....	63

## **RESUMEN**

Este Trabajo Fin de Grado ha sido diseñado y desarrollado con el objetivo de mostrar una nueva concepción de la enseñanza de las lenguas extranjeras, en este caso de la enseñanza del inglés. Concretamente, sobre el storytelling, el uso del o el arte de leer o contar cuentos en la lengua meta. Para ello utilizaremos el enfoque por tareas como metodología principal entorno a la cual se estructura una propuesta didáctica en inglés destinada a alumnos de segundo de primaria.

**Palabras clave:** Enseñanza de lenguas extranjeras, enfoque natural, enfoque por tareas, storytelling, competencia comunicativa, unidad didáctica, inglés, educación primaria.

## **ABSTRACT**

This Final Project has been designed and developed in order to show a different conception about of the foreign-language teaching, in this case English language teaching. Specifically, about storytelling, the use of or the art of reading or telling stories in the target language. To achieve this, we will use the task-based approach as the main methodology around which an English didactic proposal is structured for second-grade student.

**Key words:** Foreign-language teaching, natural approach, task-based approach, communicative competence, didactic unit, English, primary education.

# **1. INTRODUCCIÓN**

La enseñanza de un segundo idioma (L2) en nuestro caso el inglés, ha sido y sigue siendo objeto de numerosos cambios. Esto se debe a que ya no consideramos el inglés como tan solo una asignatura que nuestros alumnos deben aprobar, sino también, como una competencia necesaria para el futuro de nuestro alumnado.

Así pues se plantean alternativas, que ofrezcan una solución a este problema, donde no solo se satisfacen los objetivos del currículo sino que también permitan desarrollar las capacidades comunicativas de nuestros alumnos en el L2. Por esto en este trabajo de fin de grado pretende llevar a cabo una serie de tareas que ayuden a desarrollar la capacidad comunicativa de los alumnos y fomenten la adquisición del inglés de una manera dinámica y divertida.

Una forma de preparar a los estudiantes para la conversación es a través del uso de tareas narrativas cuidadosamente secuenciadas cuyo objetivo sea desarrollar las habilidades conversacionales, así como la capacidad de relatar sucesos, tanto de manera individual, como en grupo. Las tareas proporcionan un marco para la narración de una historia que puede ser modificada por parte del maestro para ayudar o introducir un reto a los alumnos en el segundo idioma.

# **2. JUSTIFICACIÓN**

El panorama de la enseñanza de un segundo idioma es muy variado, mientras algunos destacan por llevar acabo metodologías innovadoras, otros muchos se quedan atrás con metodologías obsoletas, basadas en un libro de texto donde el maestro transmite información y el alumno es el receptor, sin poderse involucrar en su aprendizaje. Por ello es necesarito implementar metodologías donde el alumno pueda participar.

El storytelling es una estrategia poco utilizada en la enseñanza del inglés. Aunque los cuentos son utilizados en otras asignaturas parece que no se tienen en cuenta sus beneficios en la enseñanza de un segundo idioma. EL storytelling es un recurso que puede dar mucho de sí, ya que es una herramienta que se centra en la comprensión y no en la producción inmediata. Por un lado, se crea un entorno seguro en el cual los alumnos no son forzados, sino que producen cuando se hayan preparados. Por otro lado no debemos olvidar que a los niños les gustan los cuentos y las historias, por lo que con el storytelling, creamos un contexto natural donde aprender es divertido y donde fomentamos su participación y creatividad.

El storytelling, es una gran herramienta para comprender mensajes sencillos, además de ayuda al proceso de lectoescritura de textos y mensajes sencillos relacionados con el cuento. Se trata de un contexto ideal para interactuar y expresarse oralmente debido a su alta carga de input.

También cabe añadir, que el storytelling, hace que se perciba el uso del segundo idioma como un medio de comunicación y una forma de entenderse entre diferentes personas, cobrando así sentido el aprendizaje de este.

## **3. OBJETIVOS**

### **3.1. OBJETIVOS DEL PROYECTO**

El objetivo principal de este proyecto es mejorar la adquisición del L2, en este caso el inglés, teniendo en cuenta los objetivos propios de la etapa que aparecen reflejados en el currículum de Educación Primaria, a través el storytelling. Más concretamente, los objetivos que se pretender con la realización de este TFG son los siguientes:

- Explorar el storytelling como herramienta de trabajo en la adquisición de un segundo idioma.
- Crear recursos didácticos para la enseñanza del inglés.
- Explorar las ventajas del método por tareas y establecer una relación directa con el storytelling.

- Resaltar la importancia de la tarea como unidad inicial de medida para el desarrollo y la organización de la unidad didáctica
- Conocer las aplicaciones, ventajas del uso cuento en lengua extranjera.
- Conocer la importancia que tiene la motivación en el aula.

## **3.2. COMPETENCIAS**

### **3.2.1. GENERALES**

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio –la Educación- que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio. Esta competencia se concretará en el conocimiento y comprensión para la aplicación práctica de:
- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio -la Educación-.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

### **3.2.2. ESPECIFICAS**

Conocer, participar y reflexionar sobre la vida práctica del aula, aprendiendo a colaborar con los distintos sectores de la comunidad educativa, relacionando teoría y práctica. Esta competencia se concretará en el desarrollo de habilidades que formen a la persona titulada para:

- Adquirir conocimiento práctico del aula y de la gestión de la misma
- Ser capaces de relacionar teoría y práctica con la realidad del aula y del centro

- Ser capaces de regular los procesos de interacción y comunicación en grupos de estudiantes de 6-12 años

## **4. MARCO TEÓRICO.**

En este apartado se explican los principios teóricos en los que se basarán la propuesta didáctica. Explicaremos el enfoque natural para proporcionar un marco teórico que nos ayudara comprender los beneficios del storytelling para crear una situación comunicativa en la cual el alumno se sienta cómodo y motivado. Definiremos que es el storytelling y sus beneficios, además de como el enfoque por tareas y el aprendizaje cooperativo facilitaran el desarrollo de esta propuesta didáctica

### **4.1. EL ENFOQUE NATURAL**

El enfoque natural, es un propuesta metodológica de Terrel & Krashen (1988), es una metodología basada en los principios naturalistas, que plantea el aprendizaje mediante el uso del segundo idioma en situaciones comunicativas, sin usar la primera lengua, dando gran importancia a la comprensión y la comunicación, siendo la gramática un componente de la lengua que se debe introducir de manera progresiva y de acuerdo al nivel y conocimiento previo de los alumnos y que trata de crear un ambiente de aprendizaje adecuado en las aulas. (Enfoque natural, 2008)

El enfoque natural fundamenta su teoría sobre el aprendizaje de la L2 en las siguientes hipótesis esenciales:

#### **1. La hipótesis de la adquisición aprendizaje**

Para poder comprender el enfoque natural según Terrel & Krashen (1988) es necesario aclarar ciertos conceptos teóricos, siendo uno de los puntos clave la diferencia entre adquirir y aprender una lengua. Adquirir una lengua es la forma natural de aprender una lengua a través de un proceso inconsciente que asimila y produce mensaje con propósitos comunicativos en la interacción diaria. Mientras que aprender es la forma académica de aprender una lengua extranjera a través de un proceso consciente que explica sus

“normas” y reglas gramaticales, mediante una enseñanza formal y de la corrección constante.

## **2. La hipótesis del monitor**

La hipótesis establece que cuando la persona ha aprendido una lengua en forma consciente entonces esta tiene a su disposición un “monitor” que actúa como un editor que examina, repara y corrige la producción de la lengua extranjera. Krashen expresa que el monitor está limitado por tres factores: tiempo, atención a la corrección y a las formas gramaticales y conocimiento de las reglas.

Este monitor tiene una función limitada en el uso de un segundo idioma, sobre todo en lo que respecta al lenguaje oral. Puesto que en una situación comunicativa carecemos de tiempo para poder realizar cambios o alteraciones que permitan corregir los posibles fallos, debido a la velocidad con la que tiene lugar una conversación y puesto que la atención del interlocutor está en que dice y no en como lo dice. El monitor, si se puede utilizar con mayor libertad en la comunicación escrita porque los tres factores anteriores se encuentran disponibles para el alumno.

## **3. La hipótesis del orden natural.**

De acuerdo con esta hipótesis existe un orden “natural” y predecible para la adquisición de la mayor parte de las estructuras gramaticales de una L2, el cual se asemeja al orden de adquisición gramatical de la L1. Las investigaciones realizadas indican que ciertas estructuras y morfemas se aprenden antes que otras tanto en la L2 como en la L1.

Un claro ejemplo es el uso de la tercera persona del singular, esta estructura gramatical tiende a generar problemas a lo largo del proceso de adquisición. Es necesario permitir los errores sin enfatizar en las correcciones, permitiendo que el orden natural siga su curso. Sin esperar que los estudiantes que se hallan en las primeras etapas de la adquisición del segundo idioma, produzca de manera correcta, términos o conceptos, que se adquieren en las últimas fases del proceso de aprendizaje.



#### 4. Hipótesis del filtro afectivo

Esta hipótesis establece que el estado emocional de una persona actúa como un “filtro” que impide o facilita la adquisición de un segundo idioma. Es clave, por tanto, crear un ambiente favorable donde no haya obstáculos o barreras emocionales para que contribuya a un bajo filtro afectivo. Algunos obstáculos o barreras emocionales son: la falta de motivación, la ansiedad, falta de confianza en uno mismo, el estrés; estos dificultan el proceso de aprendizaje es decir tendrá un filtro afectivo alto que actuara de barrera impidiendo la adquisición. (The Natural Approach: Language Acquisition in the Classroom, 1985)

Si el filtro afectivo está bajo, permite al receptor estar más receptivo al input. Por ello, si la persona que adquiere la lengua tiene una buena autoestima y está correctamente motivada, la adquisición será más efectiva. El alumno producirá cuando esté listo sin ser forzado a hablar o responder, y recibirá un feedback positivo cuando lo intenta de forma que estaremos alentando este comportamiento, en lugar de corregir de forma directa para que vea que aunque se equivoque no pasa nada. (The Natural Approach: Language Acquisition in the Classroom, 1985)

#### **Operation of the “Affective Filter”**

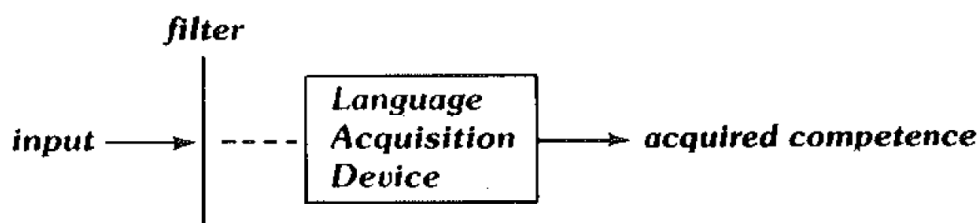


Figura 1: Filtro afectivo. (Krashen & Terrell, 1988)

Como podemos ver según la figura el filtro afectivo impide que el input pase a ser adquirido. Aquellas aulas donde se promueve un bajo filtro afectivo, donde los alumnos tienen una baja ansiedad y se sienten cómodos, consiguen, por tanto, una mejor adquisición del lenguaje.

## 5. La hipótesis del input.

Esta hipótesis trata de explicar la relación que existe entre el tipo de material que se expone al alumno la adquisición. La hipótesis incluye diferentes aspectos:

- El alumno requiere una lengua más efectiva cuando se lo expone a algo que está un poco más allá de su nivel de competencia. Siendo  $i$  (nivel adquirido en la competencia) y  $i+1$  (Fase inmediata a la  $i$  que sigue el orden natural)

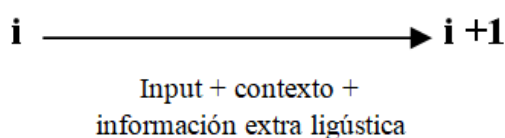


Figura 2: Hipótesis del Input (Krashen & Terrell, 1988)

Explicado de otra forma, para poder desplazarse de la etapa  $i$  a la etapa  $i+1$ , es necesario comprender el lenguaje que contiene  $i+1$  para poder adquirirlo. Para hacer entender el nuevo input se utilizara el contexto, además de información extra lingüística y apoyo visual.

- La habilidad oral no se puede enseñar directamente, sino que esta capacidad emerge, a medida, que avanza el proceso de adquisición del L2, después que el estudiante ha internalizado la lengua gracias a su exposición a un material lingüístico comprensible.
- Cuando hay suficiente cantidad de “entrada” comprensible, entonces el aprendizaje de  $i+1$  se dará automáticamente. La adquisición del lenguaje ocurre, por tanto, sólo si se comprende el mensaje. Lo que nos lleva a creer, que la adquisición se basa en lo que entendemos y oímos, y no en la producción. Por lo que podemos decir que la comprensión precede a la producción (Sánchez López, 1997).

En el caso de esta hipótesis es necesario mencionar otro proceso que tienen lugar en la adquisición del L2, este estudio se denomina como el **periodo de silencio**. Después del primer contacto con el segundo idioma tiene lugar el periodo de silencio, en el cuál la

persona no produce ningún output y en caso de si producirlo suele ser impreciso. En este periodo de silencio las personas que adquieren la lengua están construyendo su competencia, a través de la escucha activa del input que comprenden.

La mayoría de las técnicas se llevan a cabo en las aulas estarán orientadas a proporcionar a los estudiantes un input comprensivo sin requerir una producción oral en el L2. Un claro ejemplo es el Método de la Respuesta física total o TPR, en el cual los alumnos deben obedecer a una serie de instrucciones u órdenes que se proporcionan en el L2. Estas órdenes requieren una “respuesta física total”. Primero se comienza por imperativos simples, para llegar a frases más complejas. Los alumnos no se verán forzados hablar sino a responder a través de sus acciones físicas, para más tarde empezar a expresarse con palabras y después con frases cortas.

Durante este periodo de silencio donde solo obtendremos respuestas físicas, el input recibido por el alumno irá sentando unas bases que culminaran, posteriormente, con la aparición del lenguaje.

## **4.2. ENFOQUE POR TAREAS**

El enfoque por tareas es una metodología que se crea con el propósito de enseñar un segundo idioma. Surge a partir del enfoque comunicativo. El enfoque por tareas es una metodología que utiliza las tareas como unidad inicial de medida para el desarrollo y la organización del aprendizaje. En cada sesión de aprendizaje, se proporciona a los estudiantes una secuencia de tareas que generan el uso de la lengua. Estas tareas no están diseñadas para desarrollar una función del lenguaje de forma específica, si no que su objetivo es conseguir involucrar a los alumnos en una práctica autentica, en la que desarrollen sus habilidades. Las tareas deben ser motivadoras y que supongan un reto.

El profesor o guía del proceso de adquisición deberá planificar una tarea final, con un propósito real, la secuenciación de tareas realizada por los alumnos tiene como último fin llevar a cabo esta tarea o proyecto final. Existen dos tipos de tareas (Estaire, 2011) se combinan para crear la secuenciación de tareas:

- Las tareas de comunicación ocupan la mayor parte del programa y constituyen la unidad organizativa y el eje vertebral del proceso de adquisición.

Son tareas en las que los alumnos centran su atención en el significado. Su principal finalidad es, crear un contexto para el procesamiento comunicativo de la lengua, tratando la lengua como una herramienta para la comunicación favoreciendo así el desarrollo del conocimiento implícito y la construcción de la competencia comunicativa en todas sus dimensiones (Estaire, 2011).

- Las tareas de apoyo lingüístico son tareas que tienen como objetivo que el alumno centre su atención en la forma, en los aspectos concretos del sistema lingüístico, desarrollando así el conocimiento explícito de la lengua. Centran la atención en la corrección, más que en la fluidez.

Las tareas de apoyo lingüístico, por tanto, actúan como soporte de los las tareas de comunicación y desarrollan los contenidos lingüísticos determinados por éstas.

Este enfoque proporciona a los estudiantes un contexto natural para utilizar el segundo idioma, ofreciendo un gran número de oportunidades para interactuar, mientras realizan las diferentes tareas. Estas tareas que se llevan en grupo, lo que es de gran importancia para la interacción de los alumnos, puesto que durante el desarrollo de las tareas los alumnos necesitan hacerse entender y entender a sus compañeros en el lenguaje meta, estas interacciones proporcionan un entorno natural y práctico que facilita la adquisición del L2.

Estas interacciones, son necesarias para conseguir el objetivo, que es, la realización de las tareas. Por lo que el lenguaje, es un instrumento necesario para llevarlas a cabo. Los alumnos, necesitan practicar activamente sus habilidades comunicativas para tener un resultado favorable.

En la puesta en práctica del enfoque por tareas se han de seguir una serie de pasos para elaborar la unidad didáctica. A continuación, se explica el procedimiento que se debe seguir.

- Elegir el tema de interés y programación de la tarea final.
- Marcar los objetivos derivados de la tarea final.
- Especificar los contenidos necesarios para la consecución de los objetivos de la tarea final.
- Planificación programación de la secuencia de tareas de comunicación y tareas de apoyo lingüístico necesarias para llevar a cabo la tarea final

- Analizar la secuenciación de actividades programadas con el fin de realizar los posibles cambios que fueran necesarios.
- Planificar y programar la evaluación; criterios y estándares evaluables, procedimientos e instrumentos que se van a utilizar a lo largo de la unidad.

### **4.3. APRENDIZAJE COOPERATIVO**

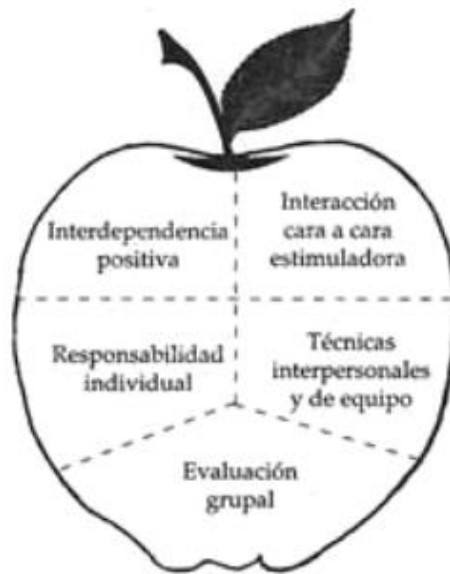
Como elemento vertebrador del proceso de adquisición, es necesario hablar del trabajo cooperativo como técnica básica del enfoque por tareas. Este movimiento surge de la evolución constante del enfoque comunicativo, al igual que lo hizo el enfoque por tareas. El aprendizaje cooperativo propone la realización de tareas de forma colaborativa implicando a pares y a grupos reducidos e intenta convertir el aula en el escenario de procesos comunicativos reales (Livingstone, 2012).

En una situación cooperativa, los alumnos tratan obtener resultados favorables para ellos mismos, pero también para el resto de miembros del grupo, puesto que se trabaja para alcanzar unos objetivos comunes.

Existen cinco elementos esenciales que deberán estar presentes para que el aprendizaje cooperativo tenga lugar.

- La interdependencia positiva se consigue cuando el alumno comprende que su esfuerzo individual no solo le beneficia a él mismo sino también a los demás miembros. Para esto, es necesario proporcionar una tarea clara y un objetivo grupal.
- La responsabilidad individual, cada miembro del grupo es responsable de cumplir con su parte del trabajo, y la responsabilidad grupal, como grupo se deben asumir las responsabilidades para alcanzar los objetivos.
- La interacción estimuladora, los alumnos deben promover el éxito de los demás, ayudándose.
- Técnicas interpersonales y de equipo, para manejar los conflictos de manera constructiva que facilitaran el funcionamiento de los grupos de aprendizaje.
- La evaluación grupal, los miembros del grupo deben analizar si están cumpliendo los objetivos propuestos, así como del analizar sus relaciones de trabajo es decir

que comportamientos son negativos o positivos y tomar decisiones acerca de estos.



**Figura 3. Componentes esenciales del aprendizaje cooperativo.** (Johnson et al., 2021)

El aprendizaje cooperativo, tiene los siguientes beneficios:

- Una motivación intrínseca que conlleva un rendimiento y una productividad más elevados por parte de los alumnos, con una mayor posibilidad de retención a largo plazo, dedican más tiempo a sus tareas y aumenta su nivel de pensamiento crítico y razonamiento.
- Favorece la relación entre los alumnos, ayudando a favorecer la diversidad. Crea cohesión y espíritu de equipo.
- Ayuda al desarrollo social, la integración, y la autoestima.



**Figura 4. Resultados positivos de la cooperación.** (Johnson et al., 2021)

#### 4.4. LITERATURA INFANTIL

Consideraremos literatura infantil, toda producción, manifestación o actividad artística que tenga como base la palabra, oral o escrita, y a los niños como destinatarios o receptores de ella.

El proceso de creación de la literatura infantil se ha llevado a cabo de dos formas:

- La literatura ganada, se trata de literatura que no se realizó ad hoc para los niños, pero que ha sido recuperada, adaptada o ganada. Aquí podríamos incluir todos los cuentos tradicionales, el repertorio folclórico, retahílas, romances y canciones... Como es el caso de los cuentos recogidos por Perrault originarios de Francia en s. XVII, los hermanos Grimm en Alemania o en el siglo XIX Christian Andersen en Dinamarca, o las adaptaciones de relatos de aventuras como *El libro de la Selva* de Kipling o *Los viajes de Gulliver* de Julio Verne.
- La literatura creada para los niños, que se considera como destinatarios específicos a los niños. Comenzó en su gran mayoría con un sentido didáctico, moralizador o ejemplificador, siguiendo la tradición clásica del “instruir deleitando” máxima instaurada por Horacio. De esta forma surgieron obras como

“*Las aventuras de Pinocho*”, de Collodi, *Alicia en el país de las maravillas* de Carroll o *Peter Pan* de Barrie. La literatura creada para niños tiene en cuenta el contexto social del momento, la decidiendo que contenidos son apropiados para su edad.

#### 4.5. STORYTELLING

El storytelling es un recurso didáctico en el cual se crea un contexto natural y una atmósfera relajada que favorece el proceso de adquisición, donde los alumnos pueden participar en el proceso, con sus propias producciones, cuando se vean preparados, sin sentirse forzados a intervenir.

Los cuentos forman parte de la vida de los niños, les gustan, les interesan y captan su atención. Fomentan su creatividad, les trasladan a nuevos mundos, lugares remotos y otras épocas. Los cuentos o “stories” son un recurso didáctico que se utiliza para aprender la lengua materna (L1), pero es un recurso que también es de gran beneficio, para poder aprender un segundo idioma (L2). Su estructura repetitiva permite que ciertas estructuras y vocabulario sean adquiridos con gran facilidad. La estructura aditiva de los cuentos permite que los niños se puedan anticipar a los acontecimientos de la historia, así como la creación de hipótesis que facilita la comprensión de esta.

Por ello los cuentos se consideran una forma ideal para entretener y motivar, que permite desarrollar aptitudes, no solo el desarrollo del lenguaje o la adquisición de vocabulario, pero también la capacidad de imaginación, mejora la concentración, y permite también, crear situaciones comunicativas en un entorno seguro, donde intercambiar sentimientos y emociones.

El storytelling consiste en narrar, interpretar o dramatizar un cuento o una historia, es decir, no se limita a leer una historia. Nos permite, incluso, según el nivel y el contexto en el que se realice, adaptar la historia y ambientar el aula con decorado. Todo esto sirve



para que los alumnos se sumerjan en la historia, se involucren y sobre todo capten su atención para conseguir que la adquisición del segundo idioma sea divertido.

El storytelling no consiste por tanto en leer una historia, aunque algunas de las características del discurso escrito oral se pueden considerar comunes, como son las siguientes:

- Estructura narrativa sencilla. Introducción, nudo y desenlace
- Repetición de palabras, sonidos, frases, ideas e incluso estructuras
- Se utiliza el énfasis en las partes más relevantes de la historia.
- El lenguaje no es retórico ni recargado sino que tiene un estilo sencillo, ágil y dinámico.
- Estilo narrativo directo.

Algunas características deben ser consideradas (Arnau, 2001) para crear un contexto interactivo, donde se comprenda la historia:

- En el storytelling se emplea un lenguaje más espontáneo, lo que implica que a veces hay movimientos hacia atrás o hacia adelante con el propósito de obtener una comprensión más clara.
- Puesto que durante el storytelling podemos observar a los estudiantes esto proporciona un feedback que permite la reformulación inmediata de expresiones, posibles aclaraciones o repeticiones, en el caso que estos no comprendan algo.
- La repetición es una característica importante del discurso oral en general y en particular del storytelling.
- El narrador debe adoptar diferentes roles que le correspondan a los diferentes personajes mientras cuenta la historia, lo que implica el uso de diferentes voces, tonos, acciones, mímica y gestos.
- Los narradores pueden omitir información irrelevante y adjuntar énfasis en la información relevante.
- Es necesario realizar una descripción del entorno físico donde se desarrolla la historia. Las ilustraciones que, por lo general, forman parte de los textos escritos, deben ser reemplazados por otros recursos.

- Aunque en el storytelling se tiende a simplificar el discurso narrativo y se hace uso de oraciones y diálogos más cortos, se compensa con redundancia y otros recursos.
- Los narradores deben mostrar una clara distinción entre la parte narrativa de la historia y los diálogos entre los personajes.

Como ya hemos dicho el storytelling, no es solo el momento en que se cuenta la historia, sino que también incluye la creación de la atmósfera adecuada en la clase, la preparación de los materiales y el diseño de actividades que se realizan. Este tipo de actividades deben estar adaptadas al nivel del alumnado. Por tanto estas tareas o actividades deben ser alcanzables, pero a su vez motivadoras y estimulantes para que el esfuerzo que alumnos deben realizar sea satisfactorio.

Existen 3 tipos de actividades según en el momento en el que tiene lugar, antes del cuento o la narración, durante y después. Las actividades que tienen lugar antes tienen como objetivo familiarizar a los alumnos con los diferentes aspectos del cuento, trama, lenguaje vocabulario nuevo, personaje, la secuenciación de los hechos... Mientras que las actividades que tienen lugar durante el desarrollo del cuento tendrán como objetivo hacer a los alumnos participes. Esto lo podemos lograr a través de preguntas, permitiendo que expresen su opinión acerca del cuento. Por último, las actividades posteriores que tienen como objetivo afianzar el aprendizaje.

Entre las razones por las que emplear el storytelling en el aula, cabe destacar:

- Ayuda a desarrollar habilidades de escucha.
- El vocabulario se presenta en un contexto lleno de repeticiones, por lo que proporcionar a los alumnos muchas oportunidades para comprender y asimilar los significados.
- El narrador y los niños participan en una actividad en la que el input y la interacción son modificados adaptándose a las necesidades.
- Las historias son motivantes y atraen la atención de los estudiantes.
- La competencia literaria se desarrolla como preparación para la lectura por placer.

## **5. PROPUESTA DIDÁCTICA**

A continuación, se presenta una unidad didáctica. Como hemos explicado con anterioridad, vamos a plantear el proyecto con un enfoque por tareas, en el que utilizaremos el storytelling como vehículo del aprendizaje. Para lograr una adquisición efectiva del lenguaje, las tareas incrementaran su dificultad a medida que pasen las sesiones, es decir, empezaremos por tareas más sencillas en las que adquirirán las destrezas y capacidad para culminar en una tarea final. Puesto que pretendemos sentar una base, para que posteriormente sean capaces de crear, imaginar, representar y desarrollar sus habilidades comunicativas.

Esta Unidad didáctica que vamos a desarrollar en este Trabajo de Fin de Grado será implementa en el curso de 2º de primaria con el objetivo principal de mejorar la adquisición del segundo idioma y mejorar sus capacidad de descripción y todo lo que esta conlleva.

### **5.1 CONTEXTO FÍSICO Y SOCIOCULTURAL DEL GRUPO-CLASE**

El centro público en el cual tendrá lugar este proyecto presenta un contexto socio-cultural y económico variado. Se haya ubicado a las afueras de Valladolid y cuenta con alumnado diverso. Además, se nos ofrece inclusión para alumnado con diversidad.

Tenemos un total de 20 alumnos, siendo este un grupo bastante heterogéneo. Suelen estar sentados en grupos, lo cual facilita el trabajo cooperativo.

Además, tenemos dos alumnos con necesidades especiales. El primer niño esta diagnosticado con TDAH, Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad y necesita supervisión para realizar la tareas, aunque no presenta dificultades a la hora de cumplir los objetivos académicos. Y por último se ha incorporado un alumno a mitad de curso, que provenía de otro colegio y que presenta dificultades con las dinámicas de la clase y para integrarse. La disposición y los recursos del aula nos ayudan a llevar a cabo un proyecto cooperativo.

### **5.1.1. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

Como hemos dicho en el contexto socio-económico del aula, tenemos dos casos que requieren una atención especial. Durante la realización de esta Unidad didáctica se pretende que todos los alumnos puedan, sin ninguna dificultad, realizar todas las actividades. Sin embargo, estos dos casos pueden necesitar, en cierta algún tipo de adaptación.

En el caso del alumno con TDAH, requiere una adaptación ya que, en ocasiones, el niño se dispersa y ralentiza el trabajo grupal. Así pues el docente, deberá revisar el trabajo con una mayor frecuencia para asegurarse de que se completen las tareas de manera adecuada, intentando evitar crear una sensación de control y utilizaremos refuerzo positivo fomentando la autonomía del mismo. En el caso del alumno que se ha incorporado hace poco tiempo al aula necesita una adaptación social, puesto que su dificultad principal es el trabajo en grupo y adaptar a ciertas dinámicas que ya se han establecido en el aula a lo largo del curso. Para ello seremos especialmente cuidadosos con los grupos que realizaremos para llevar a cabo esta Unidad didáctica.

Como podemos observar, estos casos no se requieren de una adaptación muy notable, sin embargo, hay que tener en cuenta que todos los alumnos tienen necesidades específicas, por ello el uso de diferentes tareas y metodologías es de gran beneficio para intentar adaptar a todos ellos. Por último cabe destacar la importancia del trabajo cooperativo para la integración de cada uno de los alumnos.

## **5.2. UNIDAD DIDÁCTICA**

Se programarán un total de 6 sesiones con un total de 27 tareas que, pretenden fomentar el aprendizaje de una manera creativa y mediante el trabajo cooperativo. Todo el proyecto estará basado en el cuento del Gruffalo, cuya historia utilizaremos como hilo conductor para realización de cada una de las tareas. El proyecto va a ser estructurado de la siguiente manera:

- Sesión 1 “ A new adventure”: 45 minutos
- Sesión , “Animals” : 50 minutos
- Sesión 3 “ Parts of the body”: 50 minutos
- Sesión 4 “ Food”: 50 minutos
- Sesión “ The Gruffalo”: 50 minutos
- Sesión “ Storytime ”: 30 minutos

### 5.3. OBJETIVOS Y CONTENIDOS

La presente intervención, de acuerdo con lo establecido en el *Decreto 26/2016, de 21 de julio, por 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*, establece una serie de los siguientes **objetivos:** y contenidos

- Aportar estrategias comunicativas.
- Fomentar el uso de recursos diferentes para la adquisición de un segundo idioma.
- Adquirir función representativa
- Llevar a cabo un trabajo cooperativo donde se consiga la integración de todos los alumnos
- Crear un entorno motivador donde mediante el uso de cuentos y tareas se cree un ambiente positivo que favorezca el aprendizaje
- Realizar una propuesta de intervención trabajando el cuento “The Gruffalo”.
- Fomentar la creatividad y el pensamiento crítico
- Crear una buena predisposición hacia el inglés gracias al storytelling

En cuanto a los **CONTENIDOS:**

- **Aspectos socioculturales y sociolingüísticos:**
  - Convenciones sociales: saludos y despedidas (*Hello, good bye! How are you, see you...*)
- **Funciones comunicativas**
  - Saludos y despedidas
  - Instrucciones y comandos simples: *Look at the, stand up, sit down, touch your pay attention to, listen to...*
- **Estructuras sintáctico-discursivas.**
  - Oraciones afirmativas (sí, + etiqueta): *Yes, I do*
  - Oraciones negativas (no, + etiqueta negativa): *No, I don't*
  - El verbo "like" (presente simple, afirmativo, negativo e interrogativo): *I like, I don't like, Do you like...?*
- **Léxico de alta frecuencia oral y escrito (recepción y producción)**
  - Comida

- Animales
- Partes del cuerpo

#### **5.4. Metodología**

Para llevar a cabo esta unidad didáctica hemos tenido en cuenta una gran variedad de metodologías educativas que hemos combinado, para intentar conseguir unos resultados óptimos y lograr la adquisición del L2. Uno de los objetivos más importantes que se pretenden desarrollar con esta unidad es mejorar la competencia comunicativa para ello nos hemos basado en una unidad didáctica estructurada según el enfoque por tareas, que nos permitirá mejorar las habilidades comunicativas de nuestros alumnos. Queremos llevar a cabo metodologías activas y dinámicas donde el alumno sea el protagonista del aprendizaje y donde puedan beneficiarse del aprendizaje entre iguales.

Nuestra propuesta estará basada en el enfoque natural que como ya hemos dicho promueve el uso del segundo idioma en situaciones comunicativas, sin usar la primera lengua, y que da gran importancia a la comunicación. Nos basaremos en los siguientes principios:

- La comprensión precede a la producción, es decir para que haya adquisición primero tiene que lugar la comprensión. Por lo que las habilidades auditivas y lectoras son anteriores a la conversación y a la escritura. Por lo que el profesor utilizar siempre L2 procurando que alumno le entienda, sirviéndose de información extra lingüística si fuera necesario.
- La habilidad de producir, es decir hablar y escribir, se produce por etapas:
  - Respuestas no verbales. (periodo de silencio)
  - Respuestas de una sola palabra
  - Combinaciones de varias palabras
  - Frases
  - Sencillas
  - Oraciones
  - Discursos más complejos

Por ello a los alumnos no se les obligará a hablar hasta que no se hayan listos para hacerlo, y los errores que aparecerán en las primeras etapas se permitirán en su

gran mayoría, corrigiendo tan solo aquellos que dificulten el proceso de comunicación. Para ello utilizaremos actividades de Total Physical Reponse, en las no es necesario una producción, sino que lo que se espera es un respuesta física.

- Y por último pero no menos importante el componente afectivo, se llevaran a cabo una serie de tareas que contribuirán a disminuir la ansiedad ya relajar a los estudiantes, intentando conseguir una atmosfera sin ansiedad y agradable, donde exista una relación de confianza donde los alumnos se sientan cómodos compartiendo sus ideas y opiniones.

Teniendo en cuenta los principios del enfoque natural es por ello que decidimos utilizar el recurso didáctico del storytelling, ya que proporciona un contexto natural y una atmosfera relajada que favorece el proceso de adquisición. Las sesiones se estructuran de manera que se realicen una serie de tareas cuyo objetivo será familiarizar a los alumnos con los diferentes aspectos del cuento, en este caso el cuento elegido en cuanto gira toda la Unidad didáctica es el Gruffalo, así como tareas posteriores al storytelling que tienen como objetivo afianzar el aprendizaje.

Las tareas propuestas que incrementara poco a poco su dificultad y tendrá como objetivo la tarea final. Estas tareas tendrán como propósito crear situaciones comunicativas en el aula. Por ello es de gran importancia el aprendizaje cooperativo, puesto que el trabajo en grupo proporcionara un contexto ideal para la interacción entre los alumnos en el L2. Siendo por tanto el aprendizaje cooperativo una parte fundamental del desarrollo de esta unidad didáctica. Queremos fomentar el aprendizaje entre iguales puesta que cada alumno tienen una manera diferente de aprender y poseen diferentes habilidades que enriquecerán al resto de los compañeros.

Las tareas en su mayoría realizadas por grupos fomentan el intercambio constante de información y conocimientos, pero también el intercambio de diferentes puntos de vista lo cual nos permite desarrollar las capacidades sociales y favorecer la integración de los alumnos.

Es necesario hacer hincapié en que las clases se desarrollan en su totalidad en inglés. Solo de esta manera los alumnos sentirán la necesidad de hablar y expresarse en este

idioma En esta etapa educativa las actividad relacionada con la producción y exposición oral son las más importantes, y encontraremos la gran mayoría de las tareas dedicadas a desarrollar estas competencias. Puesto que consideramos que son la más beneficiosas y recomendables para este periodo inicial de la adquisición del L2.

### 5.3. ACTIVIDADES

Las sesiones están organizadas de tal manera que, se realizaran tareas que contribuyan y faciliten la realización de la tarea final en este caso, la creación de un monstruo que deberán describir frente a la clase en la sexta y última sesión. Los contenidos que se trabajan son los siguientes

Introducción → Animales → Partes del cuerpo → Comida → El Gruffalo → Cuento

Estas son algunas de las tareas propuestas que poseen un mayor peso didáctico dentro de la unidad:

- 1º Sesión: *A new adventure*. Lo más llamativo de esta primera sesión es la introducción del personaje del ratón a través del uso de una marioneta que utilizaremos para proporcionar toda la información que van a necesitar a lo largo de la unidad didáctica, esta marioneta sólo se comunica en inglés, queremos llamar su atención, además de mantenerlos interesados y motivados para que quieran conocer la historia que les vamos a contar. Esta marioneta aparecerá en todas las sesiones para introducir cada una de ella.
- 2º sesión: *Animals*. Para ellos realizaremos una tarea en la que se introducen cada animal, esto lo haremos gracias a unas adivinanzas que deberán resolver gracias a una serie de pistas. Se realizara de forma grupal.
- 3º Sesión: *Parts of the body* Aquí, las partes del cuerpo son el contenido principal de esta sesión. En concreto, la cuarta tarea (Simon says) es la más interesante. Puesto que estamos introduciendo nuevos contenidos partes del cuerpo y animales, es interesante llevar a cabo una actividad en la que no sea necesaria una respuesta oral. Con la actividad de Simon says recibirán órdenes simples y lo que se espera del alumno es una respuesta física. Esta tarea se realizara de manera grupal. Para ello habremos llevado acabo previamente, en la clase de plástica,



unas mascarar que se repartirán para colorear recortar y colocar una goma estas mascarar corresponden a los animales del cuento, el ratón, el búho el zorro y la serpiente. En estas mascarar no aparece el Gruffalo porque queremos que este personaje, y su aspecto, sea una sorpresa para los niños

- 4º Sesión: *Food*. En esta sesión es importante la tercera tarea en la que se explica que hay animales que comen otros animales. Esto lo hacemos con la ayuda de un PowerPoint donde aparecen diferentes animales en su habita natural. Esta actividad es clave para que los niños entiendan la dinámica del cuento, puesto que el ratón es la presa de los animales que aparecen en el cuento.
- 5º Sesión: *The Gruffalo*. En Esta sesión los niños por fin descubren la apariencia del Grufalo esto lo conseguimos gracias a una canción que van a escuchar mientras las escuchan deberán realizar gestos y movimientos con las partes del cuerpos que aparecen en esta canción.
- 6º Sesión: *Storytime*. En esta última sesión es importante explicar la tarea final. Los niños por escucharan el relato del Gruffalo que será contado de forma que se adapte al nivel de los niños haciendo pausas, repeticiones o cambiando vocabulario si fuera necesario. Mientras los niños escuchan el relato deberán realizar los gestos y ruidos de los animales que han aprendido en las sesiones anteriores, así como señalar y mover las partes del cuerpo que aparezcan en este.

#### **5.4. AGRUPACIONES, ESPACIOS Y TIEMPOS**

El trabajo propuesto se realiza combinando varias disposiciones del alumnado: desde el trabajo en gran grupo (toda la clase) pasando por colaboraciones en grupos más reducidos (5 personas), trabajo por parejas, y el propio trabajo individual. Las diferentes las agrupaciones, nos permiten una mayor riqueza de las dinámicas.

Todas las sesiones se llevarán a cabo en el aula del grupo clase. A excepción de una tarea, que se llevara a cabo en el exterior, puesto que requiere más espacio para que se puedan mover libremente.

Las sesiones tienen una duración de entre 35 y 50 minutos, aproximadamente. Las dos sesiones de 35 pertenecen a la sesión de introducción y a la sesión final. En cuanto a las sesiones siempre siguen una misma estructura, primero realizaremos una actividad de “warm up”, una actividad de introducción a los nuevos contenidos y posteriormente actividades de refuerzo.

## **5.7. EVALUACIÓN**

En cuanto a la evaluación, vamos a realizar una evaluación cualitativa donde se valorará la actitud del alumnado con respecto a la realización de las tareas, aunque se valore la actitud y el esfuerzo también se tendrá en cuenta la adquisición de nuevos conocimientos relacionados con la Lengua Extranjera. Se evaluará tanto el trabajo individual como el trabajo en grupo dependiendo de las tareas que se lleven a cabo.

La evaluación será un proceso continuado en el tiempo. Se aplicarán dos métodos para la evaluación del alumnado:

- Un diario, donde a través de la observación, se recogerán anotaciones sobre la actitud del alumno frente al aprendizaje e interés hacia los contenidos, pero también a la actitud con sus compañeros. Se valora de manera positiva también el respeto por los materiales facilitados. Este diario se utilizará para completar la rúbrica (ANEXO 2) Todo esto teniendo un peso de un 40% sobre la nota final.
- Una rúbrica donde aparecen concretados aspectos a tener en cuenta para evaluar la unidad didáctica. Su porcentaje es de un 60% sobre la nota final. (ANEXO 2)

## **6. ALCANCE DEL TRABAJO**

Con nuestro trabajo pretendemos usar el cuento del Gruffalo como eje principal, en torno al cual se desarrollan las tareas programadas y con el objetivo de alcanzar la tarea final. Tratando de crear un ambiente de trabajo relajado y motivador donde los niños se sienten

cómodos a la hora de participar en el desarrollo de las sesiones. Esta propuesta didáctica quiere conseguir que los alumnos estén en un ambiente libre de estrés donde la adquisición del segundo idioma sea algo divertido.

## **7. CONSIDERACIONES FINALES**

Es importante conocer el grupo y las características individuales de los alumnos con los que vamos a trabajar, para poder adaptar las tareas, el input, así como la organización de los grupos para el aprendizaje cooperativo. Cuanto mejor conozcamos a nuestro alumnado, mejor podremos adaptar la propuesta didáctica, por tanto, más enriquecedora será la experiencia.

También debemos considerar las estrategias empleadas durante la unidad didáctica, es decir no debemos olvidarnos de usar un lenguaje corporal correcto, formular preguntas constantemente, variar nuestro tono de voz para conseguir captar la atención, utilizar recursos gestuales de forma constante, puesto que son de gran ayuda para que el alumno comprenda nuestro input mucho mejor.

Además, es necesario tener en cuenta que una vez llevada a la práctica esta propuesta sería necesario tomar nota de los aspectos que no salieron como nosotros predijimos o nos hubiera gustado, así como posibles problemas que se tengan durante el desarrollo de las tareas, y procurar realizar propuestas de mejora para futuras tareas. De esta forma sabremos en el futuro, cuáles son las formas más adecuadas para trabajar el storytelling. Así mismo, sería conveniente calcular si los tiempos que hemos establecido para nuestras tareas son los adecuados.

## 8. BIBLIOGRAFÍA

Arnau, J. . C. Y. . E. S. . L. G. . R. R. M. . R. M. T. . S. S. . S. T. . S. A. & V. M. S.

(2001). Storytelling in the Foreign Language classroom. Metodología En La Enseñanza Del Inglés. Ministerio de Educación (Ed.).

Estaire, S. (2011). Principios básicos y aplicación del aprendizaje mediante tareas.

MarcoELE. Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera.

Johnson, D., Johnson, R., & Holubec, E. (2021). El aprendizaje cooperativo en el aula.

Krashen, S., & Terrell, T. (1988). The Natural Approach: Language Acquisition in the

Classroom. Prentice Hall International. Recuperado de

[http://www.sdkrashen.com/content/books/the\\_natural\\_approach.pdf](http://www.sdkrashen.com/content/books/the_natural_approach.pdf)

Livingstone, K. (2012). El enfoque cooperativo y su idoneidad para la enseñanza-

aprendizaje de segundas lenguas y lenguas extranjeras.

Eades, J. (2005). Classroom tales: using storytelling to build emotional, social and

academic skills across the primary curriculum.

### **Normativa**

Decreto 26/2016, de 21 de julio, por 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.

### **Webgrafía**

The Gruffalo by Julia Donaldson. Recuperado de

<http://www.melland.manchester.sch.uk/wp-content/uploads/2020/03/The-Gruffalo-story.pdf>

## 9. ANEXOS

### UNIDAD DIDÁCTICA (ANEXO 1)

	<b>General objectives</b>	<b>Content</b>	<b>Sessions</b>
<b>Level</b> 2 <sup>nd</sup> of primary Education	<p>To ensure the understanding of Gruffalo's tale</p> <p>To acquire the representative function</p>	<p>Social convention</p> <p>Verb like Action verbs</p> <p>Representative function: lexicon related with animals, parts of the body and objects that we can find in the woods</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A New Adventure</li> <li>2. Animals</li> <li>3. Food</li> <li>4. Parts of the body</li> <li>5. The Gruffalo</li> <li>6. Storytime</li> </ol>
<b>Time</b> 6 sessions	<b>Evaluation criteria</b>	<b>Learning standards.</b>	
	<p>Students should be able to interact in a very basic way.</p> <p>Students should be able to identify the general meaning in very short sentences</p> <p>Students should be able to participate positively in classroom dynamics, respecting the material provided by the teacher and maintaining cordial treatment with other classmates</p> <p>Students should be able to makes plastic productions following elementary guidelines</p> <p>Students should be able to identify the general meaning and a limited repertoire of lexicon and expressions in very short and simple oral texts</p>	<p>Students will be able to understand the essential instructions and basic messages</p> <p>Students will be able to respond physically or verbally in simple communication situations.</p> <p>Students will be able to associate images with their correct meaning</p> <p>Students will be able to identify the written with words</p> <p>Students will be able to comprehend synonyms.</p>	

<p style="text-align: center;"><b>Competences</b></p> <p style="text-align: center;"><i>Según RECOMENDACIÓN DEL CONSEJO de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente (Diario Oficial de la Unión Europea)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Communication in foreign languages.</li> <li>- Basic competences in science and technology <ul style="list-style-type: none"> <li>- Learning to learn</li> </ul> </li> <li>- Social competences and civic competences</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Attention to diversity.</b></p>	<p style="text-align: center;">The activities are designed in order to promote group work. The evaluation will take into account the development of each student according to their previous knowledge.</p>

## SESSION 1

	Evaluation criteria	Learning standards.	Activities
<p>Specific unit to which this session belongs:</p> <p>Games: A new adventure</p>	<p>Students should be able to interact in a very basic way.</p> <p>Students should be able to identify the general meaning in very short sentences.</p>	<p>Students will be able to understand the essential instructions and basic messages</p> <p>Students will be able to respond physically or verbally in simple communication situations.</p>	<p>In this session we will perform 4 activities:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. The adventure begins</li> <li>2. How is the mouse?</li> <li>3. The deep dark woods</li> <li>4. Who lives in the woods?</li> <li>5. The secret</li> </ol>
<p>Time: 45 minutes</p>	<p>Contents:</p> <p>Social convention</p> <p>Representative function: lexicon related with animals and objects that we can find in the woods</p>		

Activity 1: The adventure begins

Time: 10 minutes

Classroom organization: The whole group will sit on the floor.

Activity type: Warm up

Objectives and contents:

- Objectives:
  - To introduce the mouse as a character of the story that we are going to use through the sessions
- Content:
  - Social Conventions

Materials: A box and a mouse puppet

Description: we are going to introduce to the students a new friend who is going to be our companion through the next few sessions in which they are going to live an incredible adventure. We are going to hide the mouse in a box to create expectation and surprise. The puppet will address the student online in English; in order for them to communicate they will have to try to speak in English because the puppet does not understand Spanish.

Linguistic input:

Let's all sit on the floor together. Today we are going to start a great adventure, but before we do it. We need a guide to help us. Can you see that box?? (Point at the box) I think there is something moving inside the box. What do you think is inside the box? (Wait for their answers and pick up the box) It is a small box. So what do you think is inside? (Show them what it is inside) It is a tiny mouse (the puppet says hello)  
Say hello to our friend the mouse (wait for the answer). The mouse is from England, so remember you must speak English because the mouse cannot understand Spanish. (The mouse ask) how are you? (Wait for the answer and to be ask how are you) I'm fine

Activity 2: How is the mouse?

Time: 10 minutes

Classroom organization: The whole group will sit on the floor

Activity type: introduction

Objectives and contents:

- Objectives:
  - To introduce information related to the story
- Contents:
  - Representative function, lexicon: parts of the body and food

Materials: a mouse puppet

Description: In this task we want to remember some basic parts of the body and some food related lexicon, some of them will appear later in the story, and it will be useful for them in order to understand it better.



Linguistic input:

The mouse is going to tell us something about himself let's listen to our new friend (then mouse speaks) I am small brown mouse. I have two big ears (point at them) a long tale (point at it). I am very intelligent. You are also very intelligent? Right (wait for an answer) And I like to eat nuts. Do you like Nuts? (Says the mouse holding a nut)What is your favorite? (The mouse will ask to the students)

Activity 2: The deep dark woods

Time: 10 minutes

Classroom organization: The whole group will sit on the floor

Activity type: Introduction

Objectives and contents:

- Objectives:
  - To introduce information related to the story
- Contents:
  - Representative function, lexicon: things that you can find on the woods

Materials: the picture of the forest and a mouse puppet

Description: In this task we are going to introduce where the mouse lives, by place a big image of the woods from the Gruffalo's story. We are also going to talk about the thing that we can find in the forest like the river, wood, trees, stones..., in order for the students to be familiar with these lexicon that is going to appear when we tell them the tale.

Linguistic input:

Okay let's see where the mouse lives where do you think the mouse lives (wait for an answer) let's ask the mouse where does he lives? (Wait for the children to ask to the mouse) (Then the mouse answers) I live in the woods, do you know what the woods is? (Wait till they answer) okay let me show you. (The teacher puts a huge picture of the woods in the wall of the class) (Then the mouse speaks again) do you like the woods (wait for an answer) I live in the deep dark wood. Do you what there is on the Woods (point

to parts of the picture for example, the river, the stones, the trees, and ask the children what it is, if they do not know the teacher will provide the answers)

### Activity 2: Who lives in the forest?

Time: 10 minutes

Classroom organization: The whole group will sit on the floor.

Activity type: Introduction

Objectives and contents:

- Objectives:
  - To introduce information related to the story
- Contents:
- Representative function, lexicon: animals

Materials: the picture of the forest and a mouse puppet

Description: In this task we want to remember some of the objects that you can find in the forest, this thing are going to appear in the story, it is useful for them in order to understand it better.

Linguistic input:

Do you know that there are other animals that live in the woods? (Wait for the answer) do you any animals that live in the woods? (Wait for the answer) You know a lot of animals don't you think little brown mouse (the mouse answers) yes they know a lot of animals.

### Activity3: The secret

Time: 5 minutes

Classroom organization: The whole group will sit on the floor.

Activity type:

Objectives: explain what is going to be their final task.

Materials: the picture of the forest and a mouse puppet

Description: We are going to explain to the students that there is a monster in the woods, and that in order for them to meet the Gruffalo, they have to complete a number of tasks

Linguistic input:

But do you know that there is not only animals that live in the woods. We are going to explore the deep dark woods with the help of the mouse. And we are going to discover a big secret (surprise expression) there is a big monster in the woods. Do you the name of the monster? (Wait for an answer) His name is Gruffalo. But first we must complete some task in order to meet the monster.

SESSION 2

	Evaluation criteria	Learning standards.	Activities
<p>Specific unit to which this session belongs:</p> <p>Animals</p>	<p>Students should be able to interact in a very basic way.</p> <p>Students should be able to identify the general meaning in very short sentences</p> <p>Students should be able to participate positively in classroom dynamics, respecting the material provided by the teacher and maintaining cordial treatment with other classmates</p> <p>Students should be able to makes plastic productions following elementary guidelines</p> <p>Students should be able to identify the general meaning and a limited repertoire of lexicon and expressions in very short and simple oral texts</p>	<p>Students will be able to understand the essential instructions and basic messages</p> <p>Students will be able to respond physically or verbally in simple communication situations.</p> <p>Students will be able to associate images with their correct meaning</p> <p>Students will be able to identify the written with words</p> <p>Students will be able to comprehend synonyms.</p>	<p>In this session we will perform 5 activities:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. The mouse's friends</li> <li>2. Animal riddles</li> <li>3. Noises and signs</li> <li>4. Puzzle</li> <li>5. Where do I live?</li> </ol>
<p>Time: 50 minutes</p>	<p>Contents:</p> <p>Social conventions</p>		

	<p>To express ability</p> <p>Representative function, lexicon: animals and things that you can find in the woods</p> <p>Action verbs</p>		
--	--	--	--

Activity 1: The mouse's friends

Time: 5 minutes

Classroom organization: The whole group will sit on the floor.

Activity type: Warm up

Objectives and contents:

- Objectives:
  - Introduce the new topic: animals
- Contents:
  - Social conventions

Materials: the mouse puppet

Description: we are going to start the session with the puppet, this help them remember that is "Gruffalo time". We are going to introduce a new topic animals.

Linguistic input:

(Puppet talking) Hello!!!! (Wait for the answer)How are you? (Wait for the answer) Do you know that in the woods there are more animal? (Wait for the answer) Today I am going to introduce you to some animals that live in the forest Are you excited?

Activity 2: Animal riddles

Time: 15 min

Classroom organization: small groups

Activity type: Introduction

Objectives and contents:

- Objectives:
  - To introduce the characters of the story in order to facilitate the understanding of the tale.
- Content:
  - To express ability
  - Representative function, lexicon: animals
  - Action verbs

Materials: We will need a computer, the digital board, paper and pencils.

Description:

We are going to use riddles to introduce each of the animals in the story. The objective is for them to figure it out which animal is the clues referencing to. Explain that is a group activity. Give them the clues one by one. Give each team a point if they did know the answer to the riddle.

Linguistic input:

Let see where I live.

(Show them the poster and put it at the end of class next to where they are sitting in the floor)

Do you know who else lives in the woods....????(Wait for the answer)

We are going to play riddles. Do you know what a riddle is? (Wait for the answer)

I am going to give you information about an animal and you need to tell me which animal it is.

Do you understand? (Wait for the answer)

Okay we are going to play in teams. (There is going to be 4 teams)

And you need to decide all together which animal is it.

If you do it right I will give you a point. And we place the picture of the animal into the woods. (Give them the clues and then ask to each team which animal is it) (After they give the right answer each group that has guess correctly will receive a point) (Do the same with the rest of the animals)

(The clues to guess the fox are the following: I am brown and red sometimes, I live in the forests, I eat rabbits and mice, I can run jump and swim, I look like a dog)

(The clues to guess the owl are the following: I am a bird, I live in the forests, I can see in the dark, I can fly)

(The clues to guess the snake are the following: I am long, I can be poisonous, I have a long tongue, I have no leg)

(The clues to guess the mouse are the following: I am small, I am afraid of cats, I like cheese.)

### Activity 3: Noises and signs

Time: 10 minutes

Classroom organization: The whole group on the floor

Activity type: Reinforcement

Objectives and contents:

- Objectives:
  - To assign a noise and gesture for each animal of the tale.
- Contents:
  - Representative function, lexicon: animals

Materials: No materials needed

Description: We are going to assign a noise and a gesture for each animal of the tale, we are going to need this information for other tasks but also for the storytelling.

Linguistic input: Know that we have met the animals from the woods let's hear which noise. The mouse sounds like (make a noise like you are gnawing) let's hear how the mouse sound. All together (Wait for the answer)

The owl sounds like (make a noise like you are hooting) let's hear how the owl sound. All together (Wait for the answer)

The fox sounds like (make a noise like you are barking) let's hear how the fox sound. All together (Wait for the answer)

The snake sounds like (make a noise like you are hissing) let's hear how the snake sound. All together (Wait for the answer)

And how does the mouse looks like (put your hands like there are teeth and make the same noise as before) let me see all the mousses. The owls look like (move the arms like they are wings and make the same noise as before). Are the any owls in the room?

And now the fox (move around the room crawling and barking) let's see those foxes. And finally the snake (move your body meandering and hissing).now I wat to hear the snakes, let's see the snakes.

#### Activity 4: Puzzle

Time: 10

Classroom organization: groups of five sit on they will sit on the floor

Activity type: Reinforcement

Objectives and contents:

- Objectives:
  - To see where the animals in story live.
- Contents:
  - Representative function, lexicon: animals and things that you can find in the woods

Materials: puzzles, a cardboard and glue

Description: They have to work in small groups and put together a puzzle where it appears a character from the book and where it lives.

Linguistic input:

Now I am going to give each group a puzzle you must put the puzzle together and glue it in to the cardboard that I am going to give you (have you understood)

#### Activity 5: Where do I live?

Time: 10

Classroom organization: groups of five sit on they will sit on the floor



Activity type: reinforcement

Objectives and contents:

- Objectives:
  - To see where the animals in story live.
- Contents:
  - Representative function, lexicon: animals and things that you can find in the woods

Materials: The puzzle

Description: They have already make the puzzle now each group is going to show the rest of the class where they live in, if they are capable they will explain what they see in the picture, if they need any help the teacher will explain it.

Linguistic input:

Okay now in groups you are going to show the rest of the class the puzzle, and explain us what you can see.

Let's see the mouse come on group one. Where does the mouse live? (Wait for an answer)

Yes the mouse has already tell us that he lives in deep dark woods Can you all see the forest in the picture?

Okay now the owls (repeat the process with all the animal we are going to use the same words as in the tale and after we are going to use gestures and other words in order for all the students to understand the meaning)

SESSION 3

	Evaluation criteria	Learning standards.	Activities
<p>Specific unit to which this session belongs:</p> <p>Parts of the body</p>	<p>Students should be able to interact in a very basic way.</p> <p>Students should be able to identify the general meaning in very short sentences</p> <p>Students should be able to participate positively in classroom dynamics, respecting the material provided by the teacher and maintaining cordial treatment with other classmates</p>	<p>Students will be able to understand the essential instructions and basic messages</p> <p>Students will be able to respond physically or verbally in simple communication situations.</p> <p>Students will be able to associate images with their correct meaning</p> <p>Students will be able to identify the written with words</p>	<p>In this session we will perform 6 activities:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. My head hurt's</li> <li>2. Parts of the body</li> <li>3. Teams</li> <li>4. Simon says</li> <li>5. Memory</li> <li>6. Goose game</li> </ol>
<p>Time:50 minutes</p>	<p>Contents:</p> <p>Actions verbs</p> <p>Social conventions</p> <p>Representative function, lexicon: parts of the body and animals</p>		

Activity 1: My head hurt's

Time: 5 minutes

Classroom organization: The whole group will sit on the floor.

Activity type: Warm up

Objectives and contents:

- Objectives:
  - Introduce the new topic: parts of the body
- Contents:
  - Social conventions

Materials: the mouse puppet

Description: we are going to start the session with the puppet, this help them remember that is “Gruffalo time”. We are going to introduce a new topic of animals.

Linguistic input:

Let’s all sit on the floor to receive the mouse. Say hello to our friend the mouse (Wait for an answer). (The mouse says hello) (The mouse talking) how you are today? (Wait for an answer) How lucky. I am not felling very well I think my head hurts (point to the head with the puppet)

Ohh poor little brown mouse.

Activity 2: Parts of the body

Time: 10 minutes

Classroom organization: the whole group will sit on the floor.

Activity type: Introduction

Objectives and contents:

- Objectives:
  - Introduce the parts of the body that we are going to see on the tale
- Contents:
  - Action verbs.

- Representative function, lexicon: parts of the body

Materials: blackboard and chalk.

Description: We are going to learn the parts of the body that appear in book, we are going to point at them in order for them to understand.

Linguistic input: We are going to learn some parts of the body

Does anyone know where the knees are? These are the knees (Touching the knees)

Let's stand up and touch your knees. (Write the words on the blackboard)

Do you know what claws are? All right, claws like bears (making a claw gesture)

Let's show me your claws. (Write the words on the blackboard)

And the toes? One clue, we have 5 on each foot (showing all five fingers of the hand).

That's it (pointing to toes) let's stand up and touch our toes (Write the words on the blackboard)

The back is here (pointing to the back) let's touch our back. (Write the words on the blackboard)

This is the nose (pointing to the nose) let's touch your nose. (Write the words on the blackboard)

Tongue (sticking out tongue) let's show me your tongue. (Write the words on the blackboard)

The eyes (pointing to the eyes) let's show me your big eyes. (Write the words on the blackboard)

What we have inside the mouth? (Point to the teeth) the teeth let's show me your big teeth. (Write the words on the blackboard)

And finally the jaw. (Write the words on the blackboard) Where is the jaw? This is the jaw (moving and pointing the jaw). Let's move our jaws.

### Activity 3: Teams

Time 5 min

Classroom organization: Smalls groups

Activity type: Reinforcement

Objectives

- Create groups, for the following activities.

Materials: The mask

Description: we are going to form groups that we will use in the following sessions. Each group will be identifying with an animal a mouse a fox, an owl or a snake. The masks, that identify which animal they are, have been previously done at the art class.

Linguistic input: No it is the time to pick the mask that we have made in class. Here we have the group of the mouses. Let's see your mask. There is group of the owls. We have also the group of the snakes and over there the group of the foxes. Now that we all have our masks on, we can continue our journey through the deep dark woods.

### Activity 4: Simon says

Time: 10 minutes

Classroom organization: A big circle at the back of classroom

Activity type: Reinforcement

Objectives and content:

Objectives:

- To remember verbs of action.

- Content:

- Action verbs: walk, run, hop, stop, swim, tip toe, and jump.
- Representative function, lexicon: parts of the body and animals

Materials: no materials needed

Description: Explain how to play Simon Says with several examples, until the pupils understand how to play the game.

Linguistic input:

Okay we are going to play Simon Says.

I am going to say Simon says jump and you have to (jump).

But if I don't say Simon Says you don't jump. (Say no with your finger)

If you jump you will be eliminated.

I am going to give you an example.

Jump! (Wait to see if they jump)

(In case any of the children have not jump, point at them and explained that they would be eliminated). You are eliminated and you have to sit.

Okay, this was an example. Have you understood? (If it necessarily give them more example before they start to play)

But we are going to play in teams. I need to put your mask. If I say Simons says owls jump. Only the owls have to jump.

But if I say only Simons says all the animals run. Everybody has to run.

Let's start. (Play the game)

Activity 5: Memory

Time: 10 minutes

Classroom organization: In couples

Activity type: Reinforcement

Objectives and contents:

- Objectives:
  - Ensure that they have comprehend the meaning of the lexicon.
- Content:
  - Representative function, lexicon: Parts of the body (Knees, claws, toes, back, tongue, eyes, jaws)

Materials: Cards with action verbs and pictures.

Description:

The activity is done in couples. The cards are placed face down. It consists in matching the vocabulary card with its corresponding drawing. For this, the first child picks up two cards, if they are a couple (word-drawing), he raises two other cards. If it is not a match, the card must be put down and he loses the turn.

Linguistic input:

Now let's play Memory. For this we are going to be placed in couples. The couples are with the person that is next to you (point at the couples) each pair has 16 cards. (Show them the cards) Look there are 8 pairs, a drawing that matches with the word. (Show them an example) You have to turn them upside down (do the gestures). Then you have to raise two cards (do the gestures). If the word matches with the drawing you win the cards and you raise another two cards. For example: jaws with this (showing the two cards). If the cards do not match, you have to pass the turn to the next player and to turn them cards upside down (do the gestures).

Activity 6: Goose game

Time: 10 minutes

Classroom organization: Smalls groups

Activity type: Reinforcement

Objectives and contents:

- Objectives
- Content:
  - Representative function, lexicon: Parts of the body (Knees, claws, toes, back, tongue, eyes, jaws)

Materials: board and dice

Description:

The activity is carried out in small groups. It consists of a Goose game in which when you land on a square you have to say the part of the body drawn. If it is correct, you can throw again, if it is incorrect, it is next person turn. In addition to the squares with the body parts, the board contains the mouses instead of geoses bridges, a trap and death.

Linguistic input:

Finally we are going to play the goose game.

Do you know how to play goose game?

In this case the mouse game.

To play we are going to roll the dice, when we land on a square we have to say the part of the body indicated (showing the board)

If the answer is correct, you roll the die again. If you fail, you lose your turn.

If you land on a mouse square, you advance to the next mouse. If you land on the square where the mouse crosses the bridge, you go to the other bridge. If you fall into the trap, you lose a turn. If you fall into death, you start again



SESSION 4

	Evaluation criteria	Learning standards.	Activities
<p>Specific unit to which this session belongs:</p> <p>Food</p>	<p>Students should be able to interact in a very basic way.</p> <p>Students should be able to identify the general meaning in very short sentences</p> <p>Students should be able to participate positively in classroom dynamics, respecting the material provided by the teacher and maintaining cordial treatment with other classmates</p>	<p>Students will be able to understand the essential instructions and basic messages</p> <p>Students will be able to respond physically or verbally in simple communication situations.</p> <p>Students will be able to associate images with their correct meaning</p>	<p>In this session we will perform x activities:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. I am hungry</li> <li>2. Food</li> <li>3. A new world</li> <li>4. Chase</li> </ol>
<p>Time: 50 minutes</p>	<p>Contents:</p> <p>Social conventions</p> <p>Representative function, lexicon:</p> <p>Food and animals</p>		

Activity 1: I am hungry

Time: 5 minutes

Classroom organization: The whole group will sit on the floor.

Activity type: Warm up

Objectives and contents:

- Objectives:
  - Introduce the new topic: parts of the body
- Contents:
  - Social conventions

Materials: the mouse puppet

Description: we are going to start the session with the puppet, this help them remember that is “Gruffalo time”. We are going to introduce a new topic of food.

Linguistic input:

Let’s all sit on the floor to receive the mouse. Say hello to our friend the mouse (Wait for an answer). (The mouse says hello) (The mouse talking) how you are today? (Wait for an answer) I am fine, thank you. But I am a I little hungry. I want to eat something. Are you hungry? (Wait for an answer) I like nuts (pretend that the puppets eats a nut) my favorite food is nuts, what are your favorite food? (Wait for the answers)

Activity 2: Food I like

Time: 15 minutes

Classroom organization: At the end of the class they have to stand up to be able to move.

Activity type: introduction

Objectives and contents:

- Objectives:
  - Use the verb like and the vocabulary related to food
- Content:
  - Representative function, lexicon: Food

Materials: A basket and plastic food.

Description: The teacher will show them different food if they like the food they need to move to the right if they do not they need to move to left. After they have move they need to answer, do you like...? With yes I like or no don’t like.

Linguistic input:

The mouse eats nuts. What do you like to eat??

I like to eat tomatoes. Show them plastic tomatoes.

Do you like tomatoes? (Wait for an answer) Okay let's stand up

Do you like tomatoes??? (Ask again) if you like tomatoes go to the right. If you don't like tomatoes go to the left. (Wait till they move) (Then ask to the left and to the right if they like it)

Do you like oranges? (Show them the orange) Remember you need to move to left if you don't like oranges (Say no with your hand) and to the right if you like (say yes with your head). Okay have you understand?? Okay let's start the game. (Do it with several time with different food)

Activity 3: A new world

Time: 15 minutes

Classroom organization: In a big group sit on the floor in a u form.

Activity type: Introduction

Objectives and contents:

- Objectives:
  - Comprehend the story
- Content:
  - The food chain
  - Representative function, lexicon: animals

Materials:

Description:

The story is presented in a different setting, so that students understand the relationships between the characters in the story and imagine other possibilities. This activity intends to continue facilitating the understanding of the text.

Linguistic input:

We have seen that the mouse lives in the woods, and the mouse likes to eat nuts

But there are animals that like to eat other animals. Did you know that? (Wait for an answer)

Okay, we have a zebra, where the zebra lives? (Show them an image of the zebra) (Wait for an answer if they do not know give them the correct place)

(Wait for an answer) In the African savannah. (Put the zebra in the picture of the savannah) And what does the zebra like to eat? (Wait for an answer) yes the zebra likes to eat grass

And who would want to eat the zebra? (Wait for a possible answer) (Put the animal in the picture) (And do it with several options) (Examples: a lion, crocodile, hyena)

And if we have a fish? (Show them an image of the fish) Where do fishes live? (Wait for an answer if they do not know give them the correct place)

The fish live in the sea.

And who would want to eat it? (Wait for a possible answer) Put the animal in the picture) (And do it with several options) (Examples: seagull, shark, whale, dolphin, and seal)

#### Activity 4: Chase

Time: 15 minutes

Classroom organization: The activity is going to take place outside

Activity type: Reinforcement

Objectives and contents:

- Objectives:
  - Reinforce the lexicon in a more active activity.
- Content:
  - Representative function, lexicon: Animals

Materials: The masks

Description: They are going to play a chasing game the game consist in that mouse is going to be chase by the fox, the fox by the snake and the snake by the owl and last the owl is going to be chase by the mouse. The animal that is trap must sit; they can be safe if an animal from the same group touches their head.

Linguistic input: Okay we are going outside to play a game. We are going to put our masks on. The mouses are going to be eaten by the fox. The foxes are going to be eaten by the snake. The snakes are going to be eaten by the owl. And last the owls are going to

be scare by the mouse. If are eaten you have to sit on the floor. If any member of your team touches your head you are safe. Have you understand? (Wait for an answer in case they have not understand it give them an example using the students) okay let's play

SESSION 5

	Evaluation criteria	Learning standards.	Activities
<p>Specific unit to which this session belongs:</p> <p>Gruffalo</p>	<p>Students should be able to interact in a very basic way.</p> <p>Students should be able to identify the general meaning in very short sentences</p> <p>Students should be able to participate positively in classroom dynamics, respecting the material provided by the teacher and maintaining cordial treatment with other classmates</p> <p>Students should be able to makes plastic productions following elementary guidelines</p> <p>Students should be able to identify the general meaning and a limited repertoire of lexicon and expressions in very short and simple oral texts</p>	<p>Students will be able to understand the essential instructions and basic messages</p> <p>Students will be able to respond physically or verbally in simple communication situations.</p> <p>Students will be able to associate images with their correct meaning</p> <p>Students will be able to identify the written with words</p> <p>Students will be able to comprehend synonyms.</p>	<p>In this session we will perform x activities:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. I am afraid</li> <li>2. Gruffalo’s song</li> <li>3. Imagine the Gruffalo</li> <li>4. How is the Gruffalo</li> </ol>
<p>Time: 50 minutes</p>	<p>Contents:</p>		

	Representative function, lexicon: parts of the Gruffalo's body and colours		
--	--	--	--

Activity 1: I am afraid

Time: 5 minutes

Classroom organization: The whole group will sit on the floor.

Activity type: Warm up

Objectives and contents:

- Objectives:
  - Introduce the Gruffalo
- Contents:
  - Social conventions

Materials: the mouse puppet

Description: we are going to start the session with the puppet, this help them remember that is "Gruffalo time". We are going to finally introduce the Gruffalo.

Linguistic input:

Let's all sit on the floor to receive the mouse. Say hello to our friend the mouse (Wait for an answer). (The mouse says hello) (The mouse talking) how you are today? (Wait for an answer) I am fine, thank you. But I have to tell you something. Do you want to hear it? (Wait for an answer) there is a monster in the woods (pretend to be scared) and he's name is the Gruffalo

Activity 2: Gruffalo's song

Time: 15 minutes

Classroom organization: The whole group standing up I a place where they can move

Activity type: Introduction

Objectives and contents:

- Objectives:
  - Introduce the Gruffalo
  
- Contents:
  - Representative function, lexicon: parts of the Gruffalo's body

Materials: computer and speakers. The link to the song (<https://www.youtube.com/watch?v=5ZfEIX2lhII> )

Description: We are going to listen to Gruffalo song without seeing the video and the children will have to point to the parts of the body that the song says.

Linguistic input:

Okay know we are going to hear the Gruffalo's song in which they are going to describe the Gruffalo when you hear a part of the body you must touch it. Have you understand? (Wait for answer) Okay let's do it.

Activity 3: Imagine the Gruffalo

Time: 15 minutes

Classroom organization: Sit in small groups

Activity type: Reinforcement

Objectives and contents:

- Objectives:
  - Use the imagination to draw the main character of the story
  
- Content:
  - Descriptions

Materials: paper pencil and crayons

Description: they have to draw and paint the Gruffalo they have not seen any image of it, they have to do it using their imagination and the description that is told in the story. We will hang the images on the walls. After they are done we will show them an image of the Gruffalo that we are going to put on the poster



Linguistic input: Now that we have listen the of the Gruffalo's song I want you to draw how you think the Gruffalo looks like using your imagination and the description that we have listen in the song.

And when you finish your drawings I will finally show you the Gruffalo.

(Wait till all of them have finished) What do you it? Do you think the Gruffalo is a horrible horrible monster? (Show them an image of the Gruffalo and put it on the poster)

Activity 4: How is the Gruffalo?

Time: 15 minutes

Classroom organization: The whole group will sit on the floor.

Activity type: Reinforcement

Objectives and contents:

- Objectives:
  - Ensure that they have comprehend the description
- Contents:
  - Representative function, lexicon: parts of the Gruffalo's body and colors

Materials: the image of the Gruffalo.

Description: Now that they have seen the image of the Gruffalo. We are going to point at different parts of the body and ask them to describe them.

Linguistic input:

Okay know that we have seen the Gruffalo tell me how is tongue (point at the tongue).

(Wait them to say black)

And the prickles (Wait them to say purple) and where they are (point to the back)

And how are they claws (point to the claws) yes they are terrible (We will do this with all the vocabulary if they do not understand some words we will use synonyms or explanations.)

## FINAL SESIÓN

	Evaluation criteria	Learning standards.	Activities
<p>Specific unit to which this session belongs:</p> <p>Storytime</p>	<p>Students should be able to interact in a very basic way.</p> <p>Students should be able to identify the general meaning in very short sentences</p> <p>Students should be able to participate positively in classroom dynamics, respecting the material provided by the teacher and maintaining cordial treatment with other classmates</p> <p>Students should be able to makes plastic productions following elementary guidelines</p> <p>Students should be able to identify the general meaning and a limited repertoire of lexicon and expressions in very short and simple oral texts</p>	<p>Students will be able to understand the essential instructions and basic messages</p> <p>Students will be able to respond physically or verbally in simple communication situations.</p> <p>Students will be able to associate images with their correct meaning</p> <p>Students will be able to comprehend synonyms.</p>	<p>In this session we will perform 3 activities:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. How I met the Gruffalo.</li> <li>2. Storytime and story map</li> <li>3. Storytime with gestures</li> </ol>

Time: 35 minutes	Contents:  Social convention  Verb like Action verbs  Representative function: lexicon related with animals, parts of the body and objects that we can find in the woods		
------------------	--	--	--

Activity 1: How I met the Gruffalo.

Time: 5 minutes

Classroom organization: The whole group will sit on the floor.

Activity type: Warm up

Objectives and contents:

- Objectives:
  - Introduce the new topic: parts of the body
- Contents:
  - Social conventions

Materials: the mouse puppet

Description: we are going to start the session with the puppet, this help them remember that is “Gruffalo time”. We are going to tell the tale of the Gruffalo.

Linguistic input:

Let’s all sit on the floor to receive the mouse. Say hello to our friend the mouse (Wait for an answer). (The mouse says hello) (The mouse talking) how you are today? (Wait for an answer) I am fine, thank you. We are going to finally hear the story of how I met the Gruffalo. What do you think it happen? (Wait for an answer) Do you want to hear it??? (Wait for an answer)

Activity 3: Story map

Time: 15 minutes

Classroom organization: in small groups

Activity type: Reinforcement

Objectives and contents:

- Objectives: Comprehend the story and to become familiar with the structure of the tale.

Materials: scissors, glue and the photocopies

Description: The story is not going to be read, the teacher must now tell the story by heart, making any necessary alterations or repetitions when needed in order to make sure that the students understand it. The activity will consist in sequencing the story of “the Gruffalo” using the images provided and the map with gaps. They must put the images in order.

Linguistic input:

Now we are going to listen and we will discover who the Gruffalo. But when we listen we are going to create a story map. For that I am going to give you a paper (show them) that has some images that you must cut and put in to the right place. (Show them the map, where they need to put the pictures after they have cut them)

Activity 3: Story time

Time: 15 minutes

Classroom organization: In couples

Activity type: Introduction

Objectives and contents:

- Objectives:
  - To listen and comprehend the story
- Content:
  - Representative function, lexicon: Parts of the body (Knees, claws, toes, back, tongue, eyes, jaws), and animals.

Materials: the story

Description:

As final task we are going to finally tell the story to the students, very slowly, with a strong intonation and making gestures to facilitate the understanding of the story. The story is not going to be read, the teacher must now tell the story by heart, making any necessary alterations or repetitions when needed in order to make sure that the students understand it. The vocabulary has already been explained in the previous session. When an animal appears in the story they have to do the gestures and noises from each animal. And when a part of the body is mentioned they have to point it or move that part of the body.

Linguistic input:

We are going to listen again. But when we listen to an animal you have to do the noise of the animal and the gesture. Let's remember the animals let's see the mouse (wait) and the fox. Okay now how does the owl sound like? (Wait) and finally the fox?

Okay and when you hear a part of the body they are going to move it or point at it. For example. Tongue let's see those tongues. (Point at your tongue).

Have you understood everything)? (Wait) So now, open your eyes and your ears (make gestures) and pay attention.

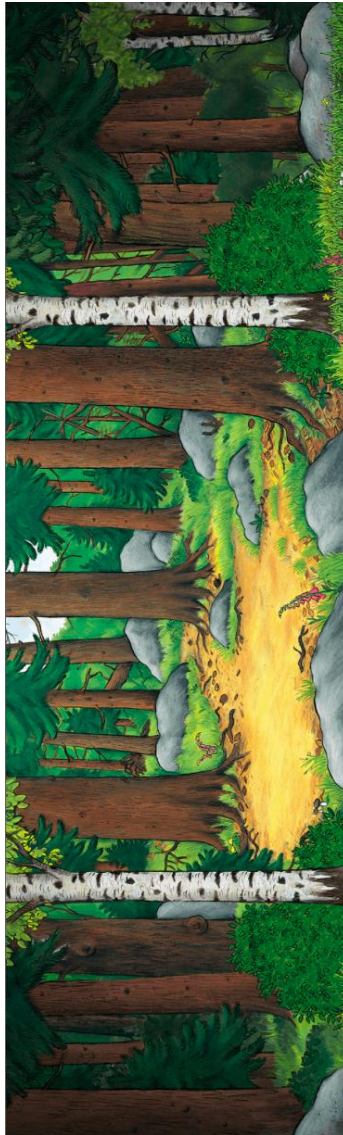
## RUBRICA (ANEXO 2)

El alumno es capaz de...	Sí	A menudo	A veces	Casi nunca	No
<b>Mostrar interés por los contenidos</b>					
<b>Trabajar en grupo</b>					
<b>Tener una buena actitud con los compañeros</b>					
<b>Respetar los materiales proporcionados</b>					
<b>Participar de manera positiva en las dinámicas</b>					
<b>Mostrarse activo y participativo</b>					

El alumno es capaz de...	Si	A menudo	A veces	Casi nunca	No
Comprender mensajes e instrucciones simples					
Responder física o verbalmente a situaciones comunicativas simples					
Asociar imágenes con su correcto significado					
Producir mensajes orales propios derivados de la actividad del profesor					
Produce correctamente cierto léxico					
Identificar el input oral cuando es presentado					
Identificar las palabras escritas					
Comprende los sinónimos de palabras más complejas.					
Expresar preferencias y gustos utilizando el verbo <i>Like</i>					
Pronunciar adecuadamente ciertas palabras o frases, procurando mantener la entonación y respetando las normas fonéticas					

**ACTIVIDADES (ANEXO 3)**

**SESSION 1. ACTIVITY 1: THE ADVENTURE BEGINS**





## SESSION 2. ACTIVITY 2: THE ADVENTURE BEGINS



### Clues

- I am brown and red sometimes
- I live in the forests
- I eat rabbits and mice
- I can run jump and swim
- I look like a dog

What am I?

### A fox



### Clues

- I am a bird
- I can fly
- I can see in the dark

What am I?

### An owl



### Clues

- I am long
- I can be poisonous
- I have a long tongue
- I have no leg

What am I?

### A snake



### Clues

- I am small
- I am afraid of cats
- I like cheese.

What am I?

### A mouse

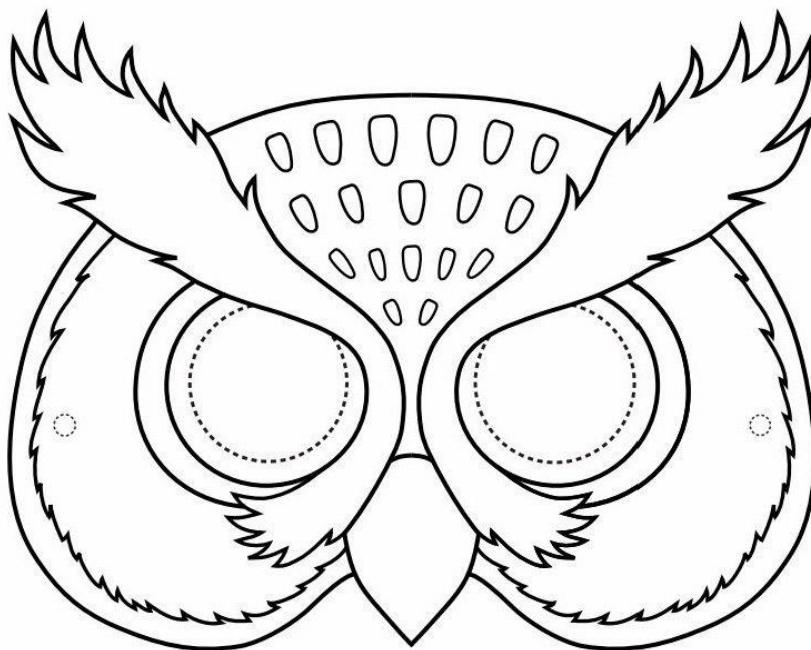


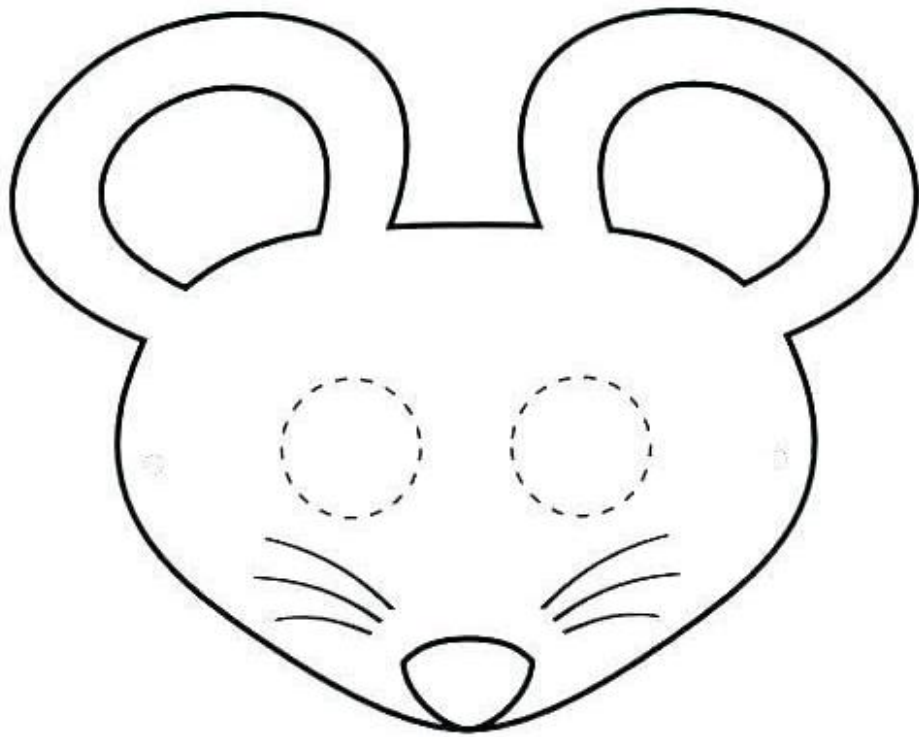
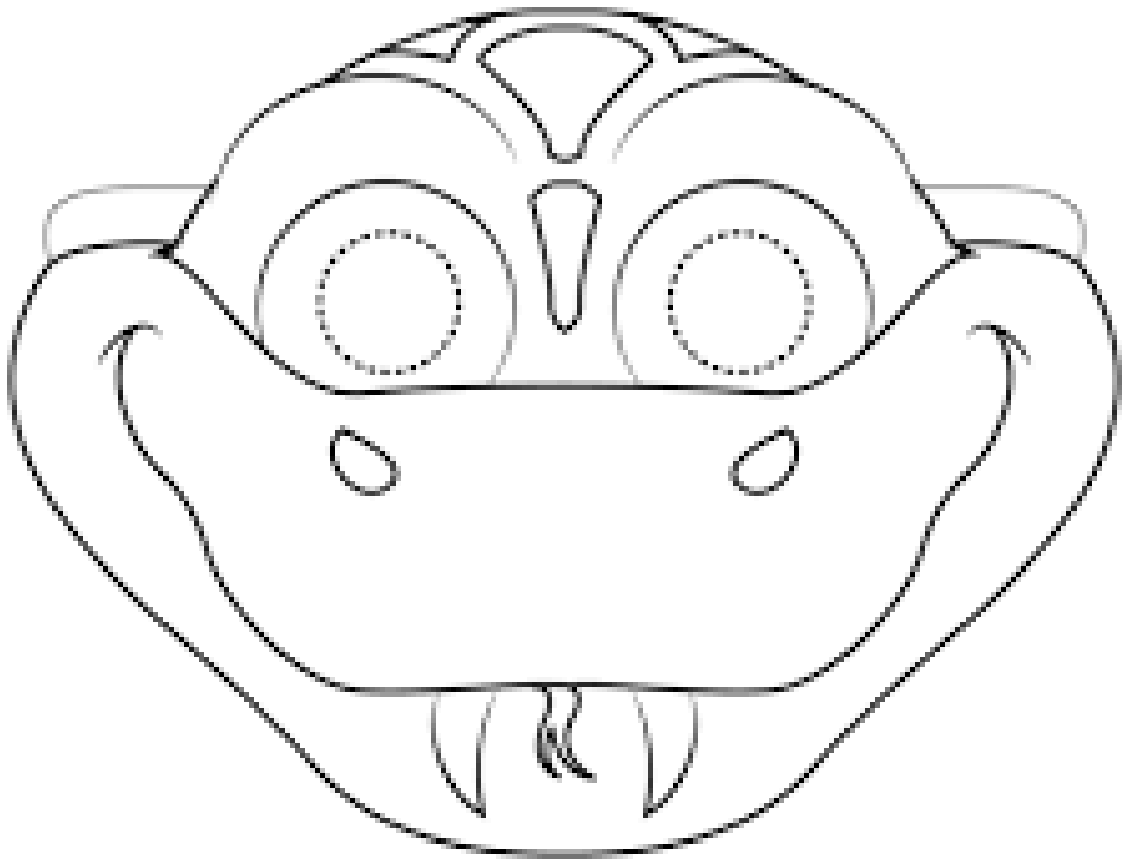
**SESSION 1. ACTIVITY 4: PUZZLES**



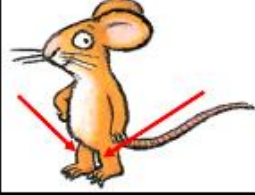
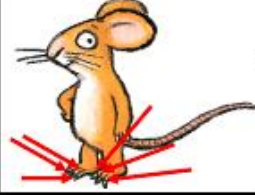
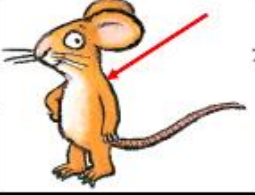
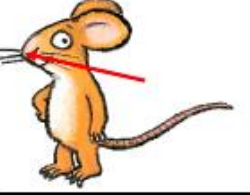



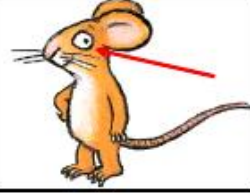


SESSION 3 ACTIVITY 3: TEAMS

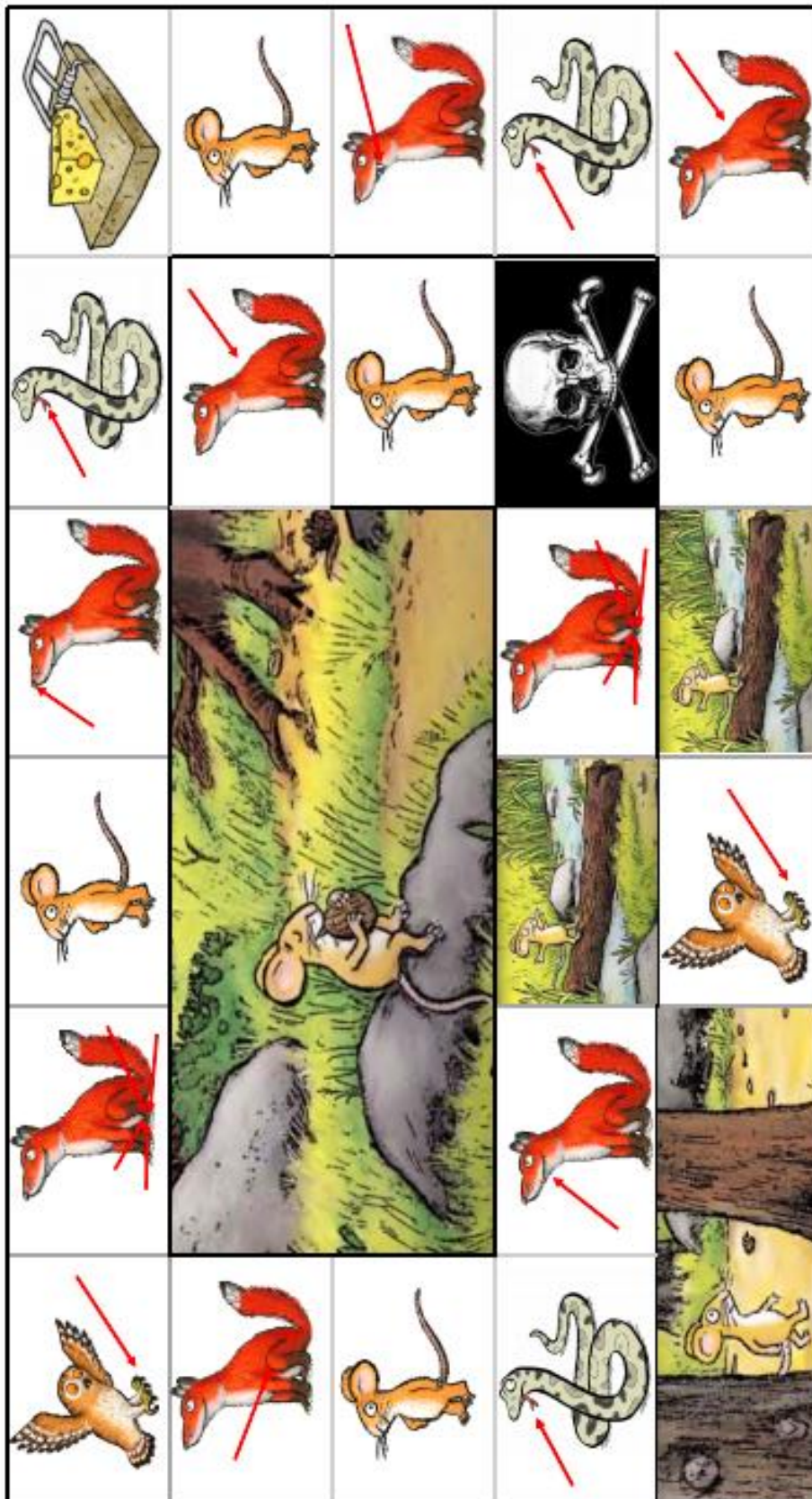




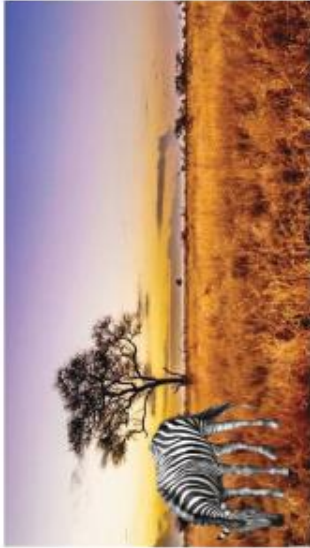
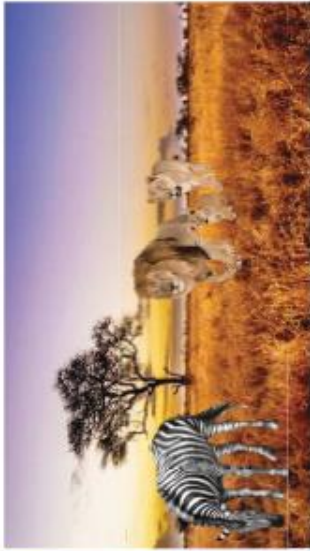
**SESSION 3. ACTIVITY 5: MEMORY**

			
KNESS	TOES	BACK	NOSE
			
CLAWS	TONGUE	JAWS	EYES

**SESSION 3. ACTIVITY 5: GOOSE GAME**



**SESSION 4. ACTIVITY 3 A NEW WORL**





**SESSION 4. ACTIVITY 5 HOW IS THE GRUFFALO?**



**FINAL SESSION 4. ACTIVITY 2 STORYTIME AND STORY MAP**

# THE GRUFFALO



# THE GRUFFALO Story Map

The story map consists of 11 empty rectangular boxes arranged in a path that follows the paw prints. The path starts at the top left, goes up to a box, then down to a row of three boxes, then up to a box, then down to a row of three boxes, and finally down to a row of two boxes at the bottom. The paw prints are green and lead the way through the boxes.