



Universidad de Valladolid

Facultad de Educación y Trabajo Social

DEPARTAMENTO DE DIDÁCTICA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA

TRABAJO FIN DE GRADO

LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA EXTRANJERA INGLÉS EN CONTEXTOS DESFAVORECIDOS

Curso académico 2021/2022

Presentado por Cristina Martín Marcos para optar al Grado de
Educación Primaria – Mención en Lengua extranjera (inglés) por la Universidad de
Valladolid

Tutelado por Natalia Barranco Izquierdo

RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado recoge una propuesta de intervención didáctica para el proyecto “Laboratorios de Arte y Transformación Educativa” de la Asociación Pajarillos Educa, más en concreto para el laboratorio de inglés. Este ha sido llevado a cabo en un Centro de Iniciativas Ciudadanas ubicado en el barrio Pajarillos cuyo nivel socioeconómico es bajo.

El documento cuenta con dos partes claramente diferenciadas. En la primera se abordarán los aspectos teóricos que guardan relación con las determinaciones curriculares para la enseñanza de lenguas, las teorías de adquisición y estrategias de enseñanza de una lengua extranjera y su enseñanza en contextos desfavorecidos. La segunda parte presenta el contexto, la toma de decisiones, los aspectos organizativos y el análisis de la propuesta didáctica, y una propuesta de mejora.

PALABRAS CLAVE: Lengua Extranjera, inglés, contexto vulnerable, Pajarillos

ABSTRACT

This Final Degree Project includes a proposal for a didactic intervention for the project "Art Laboratories and Educational Transformation" of the Pajarillos Educa Association, more specifically for the English laboratory. This has been carried out in a Citizens' Initiatives Centre located in the Pajarillos neighbourhood whose socio-economic level is low.

The document has two clearly differentiated parts. The first part deals with theoretical aspects related to curricular determinations for language teaching, theories of foreign language acquisition and teaching strategies, and foreign language teaching in disadvantaged environments. The second part covers the context, decision-making, organisational aspects and analysis of the didactic proposal, and a proposal for improvement.

KEYWORDS: Foreign Language, English, vulnerable environment, Pajarillos

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
OBJETIVOS	2
JUSTIFICACIÓN	3
MARCO TEÓRICO	4
1. Importancia de la lengua inglesa en la actualidad	4
1.1. Determinaciones curriculares para la enseñanza de lenguas	5
2. Aspectos teóricos para la enseñanza del inglés	6
2.1. Adquisición de una segunda lengua	6
2.1.1. Etapas de desarrollo para la adquisición de una segunda lengua	6
2.1.2. Teorías de adquisición de una segunda lengua	8
2.2. Competencias comunicativas para la adquisición de una segunda lengua	10
2.2.1. Competencia lingüística	10
2.2.2. Competencia sociolingüística	11
2.2.3. Competencia pragmática	12
2.3. Estrategias de enseñanza de una lengua extranjera	12
2.4. Enfoque comunicativo y actividades comunicativas de la lengua	15
3. La enseñanza de la lengua extranjera en contextos desfavorecidos	16
4. Contextualización y justificación de la propuesta	19
5. Toma de decisiones	22
6. Propuesta didáctica	24
6.1. Objetivos	24
6.2. Competencias clave	25
6.3. Contenidos y criterios de evaluación	26
6.4. Materiales y organización espacial	27
6.5. Temporalización y planificación	28
6.6. Aplicación en el aula y resultados de aprendizaje	29
7. Propuesta de mejora	37
CONCLUSIONES	39
REFERENCIAS	40
ANEXOS	44

INTRODUCCIÓN

En el ámbito de la educación lo más importante es atender a las necesidades del alumnado teniendo en cuenta sus capacidades, sus inquietudes y el contexto del que provienen.

Sin embargo, no siempre se tiene esto en cuenta y se generalizan los métodos de enseñanza, sobre todo en la asignatura de inglés, llegando a utilizar como único recurso didáctico el libro de texto en muchas ocasiones. Esto resulta poco efectivo, especialmente en contextos desfavorecidos donde la participación activa del alumnado es fundamental.

En este Trabajo de Fin de Grado se indaga acerca de la adquisición de una lengua extranjera y las diferentes estrategias para su enseñanza. Para ello, se plantea una propuesta de actividades para impartir clases de inglés en horario no lectivo para un alumnado en situación de vulnerabilidad socioeducativa. Esto no hubiese sido posible sin la oportunidad brindada por la Universidad de Valladolid de colaborar en el Proyecto Pajarillos Educa.

La finalidad principal de este trabajo es, utilizar la fundamentación teórica como base para la posterior creación de una propuesta didáctica que se ajuste a las necesidades del alumnado vulnerable, motivándole y contribuyendo a su aprendizaje de la lengua inglesa.

OBJETIVOS

Los objetivos planteados para este Trabajo de Fin de Grado son los siguientes:

- Profundizar en los aspectos teóricos para la adquisición de la lengua extranjera, así como en las estrategias y actividades para su enseñanza.
- Identificar la problemática existente en la enseñanza del inglés en contextos vulnerables.
- Diseñar una propuesta didáctica que se adapte a las necesidades del alumnado y al contexto.
- Analizar los resultados de las actividades llevadas a cabo y, en base a estos, plantear propuestas de mejora.

JUSTIFICACIÓN

Hoy en día el aprendizaje de una lengua extranjera, especialmente la inglesa, es fundamental tanto para el ámbito académico como para el futuro laboral de una persona y por este motivo cada vez se le da más importancia a su enseñanza y aprendizaje.

En el ámbito educativo se ha podido observar un gran avance en la docencia del inglés a lo largo de los años, especialmente en las metodologías empleadas. Estas han evolucionado desde métodos en el que el profesor era el máximo exponente y el idioma se aprendía por repetición, hasta los más actuales donde el alumnado se convierte en el protagonista de su propio aprendizaje y el foco está en la comunicación. Aun así, la metodología tradicional sigue presente en muchas aulas y no se adapta a las necesidades de todos los estudiantes, haciendo que tengan que dedicarle tiempo a la adquisición de la lengua inglesa fuera del horario escolar.

El verdadero problema aparece cuando hay alumnado que no puede permitirse clases particulares o una academia debido a nivel socioeconómico de su familia, provocando así una mayor desigualdad. Por este motivo, la propuesta que se me hizo por parte de la Universidad de Valladolid de colaborar con la Asociación Pajarillos Educa en el laboratorio de inglés me pareció muy interesante. Programar y ayudar a impartir clases de inglés de manera gratuita a los niños y jóvenes del barrio de Pajarillos iba a ser de gran utilidad tanto para ellos como para mi formación como docente.

De este modo, el presente trabajo trata de reflejar la posibilidad de ofrecer en horario extraescolar la enseñanza del inglés en contextos desfavorecidos a través de la puesta en práctica de una propuesta didáctica que motive al alumnado y que se ajuste a sus necesidades educativas y socioculturales.

MARCO TEÓRICO

Con el fin de sustentar teórica y conceptualmente el objeto de investigación de este trabajo, se comienza abordando la importancia otorgada a la lengua inglesa en la actualidad, así como las determinaciones curriculares nacionales sobre la enseñanza de lenguas para su contextualización. A continuación, se da cuenta de los aspectos teóricos que sustentan la enseñanza de lenguas extranjeras, como las teorías de adquisición, las competencias comunicativas, las estrategias de enseñanza y el enfoque comunicativo. Finalmente, se atiende a las previsibles dificultades de aprendizaje del inglés en contextos desfavorecidos.

1. Importancia de la lengua inglesa en la actualidad

Al comenzar a indagar a cerca de la enseñanza de la lengua extranjera inglesa, la importancia que ha adquirido este idioma a lo largo de los años a nivel mundial me pareció un tema de gran interés.

Pese a ser el inglés el tercer idioma con más hablantes nativos en el mundo, por detrás del chino y del español, actualmente, según los datos publicados en un artículo de Fernández (2022), 1348 millones de personas en el mundo lo hablan y es reconocido como el lenguaje universal o lengua franca.

A día de hoy, podemos observar el peso del inglés en muchos ámbitos de nuestra vida como en las relaciones comerciales, en asuntos de índole política, científica, etc., lo que ha creado la necesidad del aprendizaje y la enseñanza de esta lengua.

Para Gutiérrez y Landeros (2010) “El dominio de una segunda lengua implica mayores posibilidades de insertarse adecuadamente en este mundo global, por lo que quienes la posean harán uso de una importante herramienta para acceder a la cultura de la modernidad.” (p. 98). Asimismo, además de todas estas ventajas sociales y laborales, hay que destacar las de otra índole, como la manifestada por la University College de Londres (2004) que afirma que, las personas bilingües tienen más desarrollada el área del cerebro encargada de procesar información, así como un desarrollo cognitivo y una creatividad mayores que los hablantes monolingües.

1.1. Determinaciones curriculares para la enseñanza de lenguas

Antes de comenzar a hablar de las determinaciones curriculares en España tanto a nivel estatal como regional, debemos aludir al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (en adelante, MCER) (Council of Europe, 2001) ya que está presente tanto en la ley educativa vigente en España, la *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación* (LOMLOE), como 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*.

El MCER se puede definir como un documento que determina la competencia lingüística y las aptitudes comunicativas del alumnado utilizando como referencia una escala de niveles comprendida entre el nivel A1, el más básico, hasta el nivel C2, que equivaldría a un nivel máximo de dominio de la lengua. Es considerado un referente a nivel internacional y su finalidad principal, según el propio MCER es la siguiente:

“Proporcionar una base común para la elaboración de programas de lenguas, orientaciones curriculares, exámenes, manuales, etc., en toda Europa. [...] y los medios adecuados para que reflexionen sobre su propia práctica, con el fin de ubicar y coordinar sus esfuerzos y asegurar que éstos satisfagan las necesidades de sus alumnos” (2001, p. 1).

El enfoque metodológico propuesto por el MCER, es un enfoque accional que se centra principalmente en la participación activa del alumnado y no únicamente en el aprendizaje de la lengua extranjera. Cabe destacar que también tiene en consideración “los recursos cognitivos, emocionales y volitivos, así como toda la serie de capacidades específicas que un individuo aplica como agente social.” (MCER, 2001, p. 9)

Como ya hemos señalado, este documento establece una escala para determinar el dominio de la lengua extranjera por parte de los estudiantes; la cual es tomada como referencia en el capítulo VII “Enseñanza de idiomas”, artículo 59 de la LOMLOE que dice así:

“1. Las Enseñanzas de Idiomas tienen por objeto capacitar al alumnado para el uso adecuado de los diferentes idiomas, fuera de las etapas ordinarias del sistema educativo, y se organizan en los niveles siguientes: básico, intermedio y avanzado. Estos niveles se corresponderán, respectivamente, con los niveles A, B y C del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, que se subdividen en los niveles A1, A2, B1, B2, C1 y C2.” (2020, p. 46)

A nivel regional 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*, se cita que la enseñanza de la primera lengua extranjera se estructura en base a las consideraciones del MCER, como podemos observar en este fragmento:

“Tomando como referente el Marco Común Europeo para las lenguas, el currículo básico que se presenta para la etapa de Educación Primaria se estructura en torno a dos ejes fundamentales como son la comprensión y la producción (expresión e interacción) de textos orales y escritos.” (2016, p. 34465)

También en las orientaciones metodológicas propuestas en el Decreto podemos ver reflejado el enfoque accional propuesto por el MCER ya que se le da mucha importancia a la motivación del alumnado y a que este sea partícipe de su proceso de aprendizaje. Además, adquieren gran importancia el aprendizaje colaborativo, los elementos socioculturales y sociolingüísticos, la producción oral significativa y la constante exposición a la lengua.

2. Aspectos teóricos para la enseñanza del inglés

2.1. Adquisición de una segunda lengua

De acuerdo con Jiménez (2003) se le llama segunda lengua (L2) al lenguaje no nativo aprendido por un individuo y cuyo aprendizaje es posterior a la adquisición de su lengua natal (L1). En los siguientes párrafos, se abordan los procesos de adquisición de una segunda lengua.

2.1.1. Etapas de desarrollo para la adquisición de una segunda lengua

De acuerdo a Hong (2008), el progreso que se produce desde que se comienza a adquirir y aprender una L2 hasta que esta se domina puede llevar más o menos tiempo, dependiendo de la persona y su ritmo de aprendizaje, sin embargo, lo que es común a todos son las siguientes etapas de desarrollo:

a) Primera etapa: receptiva o de preproducción

Esta etapa puede durar desde diez horas hasta seis meses e implica un periodo de silencio por parte de los estudiantes ya que son capaces de comprender pero no están listos para producir. La comunicación de estos se puede dar a través de señas, acciones, respondiendo sí o no... Es muy importante que los profesores no obliguen a los estudiantes a hablar hasta que estos estén listos.

b) Segunda etapa: producción temprana

La duración de esta etapa son aproximadamente otros seis meses después de la primera. Se muestra entendimiento a través de respuestas cortas y empiezan a producir frases de una o dos palabras.

c) Tercera etapa: emergencia del discurso

Es común en esta etapa la producción de frases más largas ya que los estudiantes han adquirido un mayor repertorio y comienzan a dialogar y preguntar, sin embargo, es muy frecuente que se cometan errores gramaticales. La etapa conlleva un año más.

d) Cuarta etapa: dominio intermedio de la lengua

Esta penúltima etapa durará otro año desde que se produce la emergencia del discurso y se empieza a compartir pensamientos, opiniones y a producir frases más largas y complejas.

e) Quinta etapa: dominio avanzado de la lengua

Por último, la etapa del dominio avanzado de la lengua, que puede llegar a llevar de cinco a siete años. Hablar a la perfección un idioma es muy complicado, por eso esta etapa es la más larga. Se tienen conocimientos de gramática y vocabulario suficientes como para participar en toda clase de actividades del aula y conversaciones pero es necesaria un poco de ayuda por parte del profesor.

Es de gran importancia conocer estas etapas de desarrollo de la L2 para proporcionar al alumnado la atención y los conocimientos apropiados dependiendo de la etapa en la que se encuentren, dándoles así una enseñanza individualizada.

2.1.2. Teorías de adquisición de una segunda lengua

Hay diferentes teorías que describen el proceso de adquisición de una L2, yo me voy a basar principalmente en las cinco hipótesis que propone el experto en teorías del lenguaje, Krashen (2013):

a) *Hipótesis de adquisición-aprendizaje*

A la hora de desarrollar habilidades lingüísticas en otro idioma, existen dos formas diferentes de hacerlo, adquiriéndolo o bien aprendiéndolo.

Cuando adquirimos una lengua, ocurre de manera subconsciente, es decir, no nos damos cuenta de que está pasando, puede producirse mientras nos relacionamos, mientras vemos una película... Se puede asemejar a cuando un niño aprende la L1. Si nos referimos al aprendizaje, este por el contrario es un proceso totalmente consciente. Cuando tratamos de aprender un idioma sabemos que lo estamos aprendiendo y nos esforzamos por ello. Está más ligado a la gramática y las normas.

b) *Hipótesis del orden natural*

Esta hipótesis se refiere en todo momento a la adquisición de la lengua y viene a decir que esta adquisición sigue en cierto modo un orden y aunque no siempre sea exacto, no suele variar mucho entre las personas. Krashen (2013) pone el siguiente ejemplo: “In English as a second language, for example, the -ing marker, the progressive (...), is among the first grammatical markers (...) to be acquired, while the third person singular -s is acquired later.” (p. 2)

Además, el orden de adquisición no se puede cambiar; siguiendo el ejemplo anterior, aunque se trabaje la tercera persona del singular durante semanas, si los estudiantes no están preparados para adquirir ese conocimiento, estos no lo harán.

c) *Hipótesis del monitor*

La habilidad de producir la L2 de una manera fluida y simple proviene del proceso de adquisición, mientras que la corrección de errores en nuestro discurso viene dada por el proceso de aprendizaje, es decir, de los elementos gramaticales y las normas que hemos aprendido previamente. Por ello, el aprendizaje es el que monitoriza nuestra producción oral, pero para eso, antes se han de cumplir tres condiciones: que la persona tenga tiempo para pensar las diversas reglas, que se

centre en la forma y la corrección y por último, que conozca la reglas. Es por ello, que esta hipótesis tiene lugar en la movilización de las destrezas escritas con más frecuencia que en las orales.

d) Hipótesis del input

¿Cómo adquirimos el lenguaje? Esta es la pregunta en torno a la que gira la hipótesis y su respuesta es aparentemente sencilla. La lengua se adquiere cuando entendemos los mensajes que recibimos, más específicamente aquellos que a nivel de gramática o de vocabulario aún no hemos adquirido pero estamos preparados para hacerlo. Esto se traduce como “input + 1” (i+1). El hecho de entender este tipo de input que va más allá de nuestras capacidades, viene del conocimiento previo del mundo, de la lengua y del contexto en el que se produce, por eso es muy importante que en un aula se trabaje mucho con situaciones familiares, fotos, movimiento... De este modo el alumnado será capaz de comprender mucho más. Esta hipótesis, pues, está intrínsecamente ligada al concepto de input comprensible.

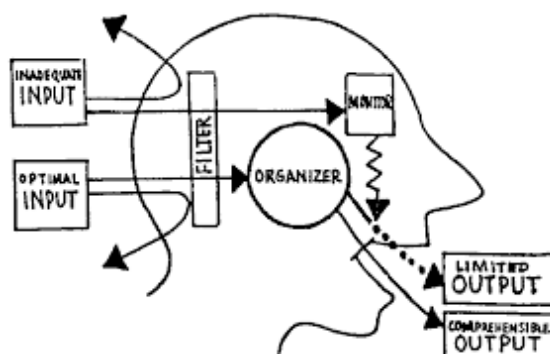
e) Hipótesis del filtro afectivo

En último lugar, esta hipótesis fundamenta que para llegar a dominar una 2L no solo es importante la adquisición o el aprendizaje de esta, entran también en juego otros factores como puede ser la motivación, el cariño, la autoestima... Si el estudiante no se encuentra cómodo, tiene baja auto estima y se siente fuera de lugar, la adquisición del lenguaje se verá perjudicada. Por este motivo, se ha de favorecer siempre un buen clima en el aula para que el filtro afectivo baje.

La Figura 1 muestra un resumen de cómo estas cinco hipótesis funcionarían durante la adquisición de una segunda lengua:

Figura 1

Esquema de adquisición de una segunda lengua



Nota. Adaptado de *Language training reference manual*, por Kristin Lems, 1989

2.2. Competencias comunicativas para la adquisición de una segunda lengua

El concepto de competencia comunicativa fue acuñado por Hymes en 1966 y lo relacionó con la habilidad de crear oraciones con un registro y una gramática adecuada. A la hora de adquirir una segunda lengua y potenciar la competencia comunicativa, entran en juego las competencias previas que posee cada individuo y que van progresando a lo largo del periodo de adquisición. Podemos distinguir dos tipos de competencias, las generales y las comunicativas.

En este apartado me voy a centrar principalmente en las últimas ya que están específicamente ligadas a la lengua. Para ello, voy a tomar como principal referencia el MCER.

Las competencias comunicativas de la lengua se dividen en tres, la competencia lingüística, la sociolingüística y la pragmática.

2.2.1. Competencia lingüística

Canale y Swain (1980) definen el término de competencia lingüística como “el conocimiento de los elementos léxicos y las reglas de morfología, sintaxis, semántica a nivel de gramática de la oración y fonología” (p. 29). Es decir, esta competencia está enfocada al saber y las aptitudes necesarias para entender y producir diferentes textos.

Por otro lado, el MCER (Consejo de Europa, 2020) considera que al hablar de esta competencia se han de tener en cuenta aspectos relacionados con el alcance, tanto léxico como lingüístico general, el control léxico, fonológico y ortográfico, y la corrección gramatical.

a) *Alcance lingüístico general*. Se refiere al nivel de la lengua al que están expuestos los estudiantes y a lo que estos son capaces de producir. Al enfrentarse a actividades más complejas, su alcance lingüístico aumenta.

b) *Alcance léxico*. Se refiere al conocimiento y la habilidad para emplear el léxico de una lengua.

c) *Corrección gramatical*. Está relacionada con la destreza de uso y el conocimiento de los recursos gramaticales de una lengua.

d) *Control léxico*. Alude a la capacidad de identificar y utilizar el vocabulario de manera correcta dependiendo del contexto comunicativo.

e) *Control fonológico*. Implica saber y dominar la utilización de los fonemas, la prosodia y la estructura silábica de las palabras.

f) *Control ortográfico*. Conlleva conocer y ser capaz de utilizar los signos de puntuación, las formas de las letras y la correcta escritura de una palabra.

2.2.2. Competencia sociolingüística

Como su propio nombre indica, esta competencia está ligada a lo social y Bachman (1990) la define de la siguiente manera:

“La competencia sociolingüística es la sensibilidad o el control de las convenciones del uso de la lengua que vienen determinadas por las características de un contexto específico del uso de la lengua; nos permite realizar funciones lingüísticas de forma adecuada a ese contexto”. (p. 94)

Por lo tanto, esta competencia nos ayuda a escoger qué hemos de decir en cada contexto y a utilizar un registro adecuado. Según el MCER (Consejo de Europa, 2020), para el estudio de esta se han de tener en consideración las expresiones de sabiduría popular, las diferencias de registro, las normas de cortesía, el acento, los marcadores lingüísticos de relaciones sociales y por último, el dialecto.

2.2.3. Competencia pragmática

En último lugar tenemos la competencia pragmática que alude a las relaciones entre las personas que hablan el idioma y al entorno comunicativo, además de a los vínculos entre signos y referentes.

Atendiendo al MCER (Consejo de Europa, 2020), para un mayor entendimiento de esta competencia necesitamos conocer su vinculación a la competencia discursiva, a la competencia funcional y a la competencia organizativa, de modo que comentaré algunos aspectos de estas a continuación:

a) *Competencia discursiva*. Se define como la habilidad para seleccionar, secuenciar y organizar palabras, frases, enunciados... de modo que estos tengan sentido.

b) *Competencia funcional*. Se refiere principalmente a las intenciones comunicativas de la lengua como persuadir, describir, narrar... En esta competencia se le da mucha importancia a la fluidez y a la precisión.

c) *Competencia organizativa*. Está relacionada con la capacidad de estructuración de la información en diferentes ámbitos y con cómo se secuencian y planifican los textos. En definitiva, con la organización de la lengua.

El conocimiento de estas competencias adquiere gran importancia a la hora de comunicarse ya que favorece la comprensión y la correcta producción y estructuración de diferentes textos, atendiendo a la gramática del mensaje y a la forma. Además, hacen que las interacciones sociales sean más simples.

2.3. Estrategias de enseñanza de una lengua extranjera

Es muy importante que, a la hora de planificar actividades dirigidas a la docencia y adquisición de una lengua extranjera, se tenga previamente en cuenta una serie de estrategias de enseñanza para así poderle dar una educación de calidad al alumnado. Para la programación que he planificado me he querido basar en algunas de las estrategias que propone Yang Hong (2008):

a) *Analizar las características de los estudiantes*

Para poder adaptar las actividades e intentar llevar a cabo una enseñanza individualizada, primero hemos de tratar de conocer y analizar al alumnado. Además, hay

que tener en cuenta los ritmos de aprendizaje de cada uno ya que nunca van a ser los mismos, como dijo Spady (1994), “all students can learn and succeed, but not on the same day in the same way”. (p. 20)

Algunas de las características que a tener en cuenta a la hora de observar a los estudiantes serían, la confianza que tienen en sí mismos respecto al uso del idioma, si son pasivos o activos en las actividades, si el inglés les genera ansiedad o si, por el contrario, se sienten cómodos, si se atreven a preguntar dudas... Por lo tanto, es fundamental llevar a cabo una observación activa e interesarse por ellos y su aprendizaje.

b) Firmar contratos en el aula para fomentar las expectativas de los alumnos hacia la independencia

Si el docente actúa como facilitador y como guía para su alumnado, estos deberían adquirir un rol activo en el aula, por ello la enseñanza no debería recaer plenamente en el profesor ya que los estudiantes también han de ser partícipes de su propio aprendizaje. Con la creación de un acuerdo entre el docente y todos los estudiantes se pretende conseguir que estos sientan que su opinión es válida y crear un ambiente de respeto y buen comportamiento en el aula. Es muy importante que exista un consenso general a cerca de estas normas.

c) Crear un aula centrada en el alumnado para establecer las responsabilidades de aprendizaje de estos

A la hora de enseñar un idioma, el profesor se convierte en un orientador que facilita el aprendizaje, prepara actividades, resuelve dudas, proporciona materiales... Pero en lo que respecta al aprendizaje de una segunda lengua, este no puede obligar a que el alumnado quiera estudiarla, tienen que ser ellos mismos los que tengan iniciativa y deseo por adquirirla. Por eso es muy recomendable enseñarles herramientas de aprendizaje para que puedan aprender cuando vean la necesidad o estén preparados.

Para conseguir que los estudiantes sean autónomos y conscientes de su propia adquisición del conocimiento, se ha creado un aula centrada en el alumnado cuyo clima favorezca la independencia de cada uno. Hay que ser consciente de que nunca se va a crear con gran inmediatez, tiene que ser el docente el que prepare la base y después los alumnos tienen que sentirse cómodos para que realmente funcione.

d) *Generar motivación en los estudiantes*

A veces puede resultar muy difícil llegar a motivar a todos los estudiantes, pero si se tiene en cuenta la primera estrategia, es decir, se llega a conocer la personalidad y los gustos de cada alumno, esta tarea se facilita. Además, otro aspecto que favorece la motivación es que en el aula haya un ambiente de respeto y compañerismo en el que el alumnado pueda participar sin tener miedo a equivocarse. Navarrete (2009) sostiene que el alumnado se motiva más y mejor cuando vive buenas experiencias en clase.

Algunas estrategias que ayudan a que exista motivación en el aula son: marcar objetivos a corto plazo para que los estudiantes sean conscientes de su progreso, fomentar el trabajo cooperativo, utilizar materiales didácticos llamativos para el alumnado, integrar sus intereses en las actividades...

Hong (2008) considera que el valor, la autoeficacia y la atribución son algunos de los componentes que entran en juego en la motivación de los estudiantes, veamos brevemente en qué consisten:

- *Valor*: la motivación del alumnado aumenta ante actividades y tareas que valoran, ya sea porque les resulta más interesante o porque consideran que tienen cierta utilidad. El profesorado ha de tenerlo en cuenta para llevar a cabo actividades más divertidas y conectadas con lo cotidiano.
- *Autoeficacia*: esta cualidad está directamente relacionada con la autoestima y la confianza en las habilidades de uno mismo. Las personas con una autoeficacia baja tienen miedo a fallar y sienten que no valen para aprender un idioma, por ello es importante ayudar a los estudiantes a sentirse seguros de sí mismos y de sus capacidades, de este modo su motivación aumentará.
- *Atribución*: se refiere a los elementos a los que los alumnos atribuyen su éxito o fracaso en una lengua. El pensamiento generalizado en torno a la adquisición de una lengua es que o “se te da bien” o “se te da mal”, normalmente el éxito no se atribuye al esfuerzo o a las estrategias de aprendizaje. Para evitar esto, el docente debe asegurarse de que los estudiantes vean reflejado su avance a través de actividades que sean desafiantes.

e) Llevar a la práctica las teorías de la adquisición de una segunda lengua

Por último, se han de tener en consideración las diversas teorías de adquisición de una lengua, en mi caso la de Krashen, ya que pueden ser de gran ayuda para entender el proceso de aprendizaje del alumnado.

2.4. Enfoque comunicativo y actividades comunicativas de la lengua

Previamente he hablado de las competencias comunicativas y el papel que estas juegan en la adquisición de una lengua; para favorecer la adquisición de estas competencias en el aula, se ha de tener en cuenta el enfoque comunicativo, cuyo principal propósito es promover la comunicación en la lengua extranjera y no centrarse solo en la competencia lingüística.

Nunan (1986) considera que gracias al enfoque comunicativo se produjo un gran cambio en la metodología del aula haciendo que las actividades más tradicionales se viesen suplantadas por estrategias que promueven la comunicación.

El uso de la lengua natal en este enfoque es limitado, dado que “la lengua extranjera es un vehículo para la comunicación en clase, no sólo el objeto de estudio. Por eso, se usa tanto en la realización de las tareas como para las explicaciones, aclaraciones, etc., reservando la L1 para casos especiales.” (Centro Virtual Cervantes, s.p.).

En cuanto al rol del alumnado, estos tienen un papel activo ya que este enfoque se centra principalmente en ellos, convirtiendo al docente en facilitador de situaciones y apoyo para el aprendizaje.

Las actividades comunicativas entran en juego y el MCER (Consejo de Europa, 2001) las clasifica en cuatro categorías diferentes:

a) Actividades de expresión

Están relacionadas con la producción oral y con la escrita. Un ejemplo que combina ambas es el role playing, donde se tiene que plantear una situación, escribir un diálogo para esta y por último, representarla.

b) Actividades de comprensión

Se refieren a las actividades de audición y lectura. Para llevar a cabo las dos, se realiza la lectura en voz alta de una canción para después escucharla y comprenderla.

c) Actividades de interacción

Unifican las actividades de comprensión y de expresión ya que la interacción se produce por parte de dos o más personas, estas actuarán tanto como emisor como receptor del mensaje, siendo necesarias la producción y la comprensión oral. Un ejemplo de actividad sería generar una situación de la vida cotidiana y recurrir a la improvisación para gestionarla.

d) Actividades de mediación

Por último, este tipo de actividades implican la interpretación del idioma por parte de una tercera persona, es decir, cuando se dan situaciones de conflictos comunicativos entre dos personas, el mediador ayuda a que haya una mayor comprensión. Puede ser tanto de forma oral como escrita.

Para dar por terminado este apartado, cabe mencionar un estudio de Eltis y Low (1985) citado por Nunan (1986) en el que preguntaron a 445 profesores a cerca de las actividades más útiles para el estudio de una lengua, estos coincidieron en que el trabajo en parejas y grupos (actividades de interacción) y las actividades de role play (actividades de expresión), tienen mayores beneficios.

3. La enseñanza de la lengua extranjera en contextos desfavorecidos

Pese a que la enseñanza de las lenguas extranjeras está regulada en el currículo, existen factores que generan desigualdad en el aprendizaje de este idioma, entre ellos el factor socioeconómico. Según las notas de las pruebas externas de la LOMCE realizadas en 2015 en los cursos de tercero y sexto de Educación Primaria, el nivel de inglés es mucho menor en los colegios situados en barrios de un nivel socioeconómico más bajo. Villacañas (2015) considera que el principal motivo de tal desigualdad son las actividades extraescolares en inglés como academias, intercambios, inmersiones lingüísticas... ya que estas por desgracia no son accesibles económicamente para todas las personas.

Otro motivo puede ser la falta de apoyo por parte del entorno familiar y sociocultural del alumnado. Según un estudio realizado por Rodríguez (2012) en el que encuestó a 58 docentes, la mitad de ellos cree que la motivación del alumnado por estudiar el idioma proviene principalmente del ámbito familiar y social. La mayoría de los docentes piensa que los estudiantes reflejan el interés que tienen las familias porque ellos

aprendan una lengua extranjera, por lo tanto, si el interés es inexistente el alumno se verá desmotivado para aprender.

Ramírez y Correa (2013) tienen una visión similar en cuanto a la desmotivación de los estudiantes y añaden la siguiente afirmación:

“El mayor obstáculo es la falta de motivación del alumnado, el desinterés general por el estudio, y en el caso del inglés o la música, la poca funcionalidad que estas materias presentan para nuestros alumnos en su día a día.” (p. 14)

El hecho de no ver una utilidad en el aprendizaje de un idioma también supone un factor de desmotivación importante, por eso, estas dos docentes propusieron un proyecto que vinculaba el inglés con la música y fue todo un éxito. Cuando el alumnado pudo identificar una función útil e interesante de la lengua extranjera, su actitud en el aula cambió a mejor.

Por otro lado, no toda la responsabilidad de la desmotivación hacia la lengua extranjera recae sobre los estudiantes. Díaz y Pinto (2017) consideran que:

“La escuela falla cuando no da respuestas adecuadas a las necesidades educativas de todos los alumnos y no compensa las limitaciones de origen familiar o social que afectan a los jóvenes procedentes de familias problemáticas y de medios desfavorecidos socioculturalmente” (p.49)

Bien es cierto que recientemente se han desarrollado programas para paliar este tipo de situaciones. En Castilla y León está en vigor desde 2018 la *ORDEN EDU/939/2018, de 31 de agosto, por la que se regula el «Programa 2030» para favorecer la educación inclusiva de calidad mediante la prevención y eliminación de la segregación escolar por razones de vulnerabilidad socioeducativa*. Este programa tiene como objetivo la consecución de los objetivos generales de cada etapa educativa por parte de todo el alumnado, esto se realizará a través de medidas compensatorias como la flexibilización del currículo, horarios, alumnos por aula... Además, en el artículo 13, medidas de innovación educativa e investigación, el apartado e) dice así:

“Se favorecerá la coordinación y cooperación con estos centros a través de programas de voluntariado, de enriquecimiento curricular, extracurricular y cultural dirigidos al alumnado, así como a través de proyectos y programas de investigación.” (Consejería de Educación, 2018)

Entre esos programas de voluntariado de enriquecimiento extracurricular podemos situar a la Asociación Pajarillos Educa. Se trata de una asociación fundada en 2017 y cuya sede se encuentra en el barrio de Pajarillos, Valladolid; esta trata de generar un buen clima de convivencia en el barrio y de aumentar el éxito social y educativo de los más jóvenes ofertando diferentes actividades como cine, deporte, idiomas...

En este orden de cosas, la enseñanza de una lengua extranjera en contextos de vulnerabilidad socioeducativa debería ser motivadora y funcional para los estudiantes, para lo cual se deben llevar a cabo actividades con una metodología activa y focalizar en la comprensión oral a través de imágenes y gestos para asegurarnos que existe un buen entendimiento, esto es, que haya un input comprensible.

Un método que potencia todo lo anterior es el *Total Physical Response* (TPR) que consiste en que el docente da instrucciones en la lengua extranjera y los estudiantes tienen que realizar esa acción.

Fue propuesto por Asher (1988) y se basó en la adquisición de la L1 para crear este método, por eso, tiene en cuenta los siguientes principios: la escucha viene dada antes que el habla; el aprendizaje de una lengua se produce a través del movimiento del cuerpo; y las habilidades de escucha preparan a la persona para hablar.

Algunas actividades interesantes para trabajar este método son *Simon says*, *Treasure Hunt* y *Charades* entre otras. Pueden resultar muy beneficiosas porque para los estudiantes es como un juego y no tienen la necesidad de producir oralmente (respetando el periodo de silencio), lo que hace que su ansiedad ante el inglés disminuya y que vivan experiencias positivas en torno a la lengua.

MARCO METODOLÓGICO

En el presente apartado se abordarán los diferentes aspectos relacionados con la propuesta didáctica. En primer lugar, se justifica la propuesta y se presenta el contexto en el que se ha llevado a cabo, incluyendo las características del alumnado. En base a esa contextualización, se comentan las decisiones tomadas en cuanto a contenidos y metodología. A continuación, se presenta la propuesta didáctica y se reflexionará a cerca de la aplicación de esta en el aula. Finalmente, se sugieren propuestas de mejora.

4. Contextualización y justificación de la propuesta

La propuesta didáctica se ha llevado a cabo en el Centro de Iniciativas Ciudadanas Santiago López, sede de la Asociación Pajarillos Educa. Está situado en el barrio de Pajarillos en la ciudad de Valladolid, más concretamente en el polígono 29 de Octubre, el cual se caracteriza por ser una zona conflictiva y en condiciones de vulnerabilidad socioeconómica.

Dicha propuesta pertenece a uno de los múltiples proyectos que ha creado la asociación nombrada anteriormente. Esta pertenece al proyecto Red Pajarillos y surge en 2017 para dar respuesta a la necesidad de un modelo de ciudadanía, educación y acción que fomente el éxito académico, la implicación por parte de los vecinos y una mejor convivencia en el barrio. En la siguiente imagen se explicitan los ámbitos en los que interviene la asociación y sus respectivos proyectos.

Figura 2

Proyectos pertenecientes a la Asociación Pajarillos Educa



Nota. Adaptado de *Gráfico Pajarillos Educa*, 2022, Pajarillos Educa (<https://www.pajarilloseduca.com/nuestros-proyectos>)

Me centraré principalmente en el proyecto “Laboratorios de Arte y Transformación Educativa” o también llamado “LATE” ya que es en el que he tenido la oportunidad de colaborar activamente. La finalidad de este laboratorio es la participación de los niños y jóvenes del barrio en diferentes actividades o laboratorios en horario extraescolar sin ningún tipo de coste para que, además de adquirir conocimientos, se cree un espacio de aprendizaje entre los participantes. Se ofertan laboratorios de tecnología, música, movilidad, deporte, cocina, artísticos y de idiomas. Es en el laboratorio de inglés en el que he participado y llevado a cabo mi propuesta.

La actividad en el laboratorio comenzó en octubre y finalizó en junio y se ha llevado a cabo los martes y los viernes de 18:00 a 20:00 h. Durante la primera hora asistían alumnos de 5º y 6º de Educación Primaria y durante la segunda de 1º y 2º de Educación Secundaria.

El laboratorio ha contado con la colaboración de los clubes de rugby vallisoletanos VRAC Quesos Entrepinares y El Salvador ya que las clases eran impartidas por jugadores voluntarios cuya lengua materna es el inglés.

La Universidad de Valladolid también ha colaborado en este proyecto, y alumnos del grado de Educación Primaria nos hemos encargado de preparar las planificaciones y las actividades, así como de apoyar y aconsejar a los jugadores de rugby a la hora de llevar a cabo las diferentes sesiones en el aula, dado que carecían de formación específica.

En cuanto al alumnado participante, la gran mayoría es de origen marroquí y provenían de siete colegios diferentes, muchos de ellos pertenecientes al barrio de Pajarillos. El nivel de inglés de cada uno varía considerablemente, hecho que guarda una relación directa con el centro al que asisten. En las siguientes tablas se detalla el número de alumnos que pertenecen a cada grupo y el centro educativo en el que están escolarizados.

Tabla 1*Número de alumnos del grupo de 5º y 6º de EP y sus respectivos colegios*

Alumno/alumna	Colegio
Alumno 1	CEIP Miguel Hernández
Alumna 2	CEIP Cristóbal Colón
Alumno 3	Lestonnac
Alumno 4	Lestonnac
Alumna 5	CEIP Cristóbal Colón
Alumno 6	CEIP Cristóbal Colón
Alumno 7	Lestonnac
Alumna 8	CEIP Miguel Hernández
Alumna 9	Santa María Micaela
Alumna 10	CEIP Miguel Hernández
Alumna 11	CEIP Narciso Alonso Cortés
Alumna 12	CEIP Cristóbal Colón
Alumno 13	CEIP Cristóbal Colón
Alumna 14	CEIP Cristóbal Colón
Alumna 15	CEIP Cristóbal Colón
Alumna 16	CEIP Cristóbal Colón
Alumno 17	CEIP Federico García Lorca

Tabla 2*Número de alumnos del grupo de 1º y 2º de ESO y sus respectivos colegios*

Alumno/alumna	Colegio
Alumna 1	CEIP Cristóbal Colón
Alumna 2	CEIP Cristóbal Colón
Alumno 3	IES Galileo
Alumna 4	CEIP Cristóbal Colón

Como podemos observar, el centro predominante es el CEIP Cristóbal Colón ya que es el más cercano a los laboratorios y el director colabora activamente en el proyecto. Por otro lado, se aprecia un gran desequilibrio entre el número de participantes del grupo de Educación Primaria y el de Secundaria, siendo muchos más en el primero. Si bien, debido al nivel de absentismo que existe, resulta complicado llevar a cabo las sesiones con normalidad.

Con respecto al nivel de inglés de los estudiantes, por lo general es muy bajo en todas las destrezas comunicativas. Por ejemplo, la producción tanto oral como escrita es muy limitada y tan solo se da cuando es totalmente guiada. En el primer grupo, la alumna 11 y la alumna 2 tienen un conocimiento del inglés que corresponde a su nivel de escolarización y por tanto es superior al resto de sus compañeros. En el segundo grupo, el alumno 3 que en la etapa de Educación Primaria estuvo escolarizado en el CEIP Narciso Alonso Cortés, también destaca por su gran conocimiento del idioma, es capaz de formar oraciones complejas y su comprensión oral era buena. No es casualidad que los alumnos que han pertenecido al mismo centro tengan unos conocimientos más avanzados de la lengua inglesa ya que el CEIP Narciso Alonso Cortés cuenta con un currículum integrado inglés – español.

Por otro lado, la disposición del alumnado por aprender el idioma no es la ideal ya que no muestran interés y su motivación es mínima, por lo que modificar su percepción con respecto a la utilidad e importancia de la lengua inglesa supone todo un reto. Además, al no tener información previa acerca de los intereses, el comportamiento y el nivel de los participantes, en un principio resultó más complicado llegar a ellos.

5. Toma de decisiones

Antes de comenzar en el laboratorio de inglés, se desconocía el número exacto de alumnos con el que se iba a contar, así como sus intereses, su nivel y su actitud con respecto al idioma. Como consecuencia de ello, tras la primera semana de clases la metodología y las actividades tuvieron que ser modificadas para que se adaptasen a las necesidades del alumnado.

En un primer momento, las actividades planteadas exigían un nivel de inglés superior al que los alumnos tenían y eran poco motivadoras para ellos, por este motivo se optó por utilizar el enfoque comunicativo, adaptándose mejor al contexto del aula. Este

se basa en favorecer el uso del idioma en situaciones comunicativas reales, haciendo que los participantes puedan apreciar la utilidad de la lengua inglesa en su día a día. De este modo, las programaciones pasaron a incluir un mayor número de juegos y de actividades con contenidos más familiares y útiles para la vida diaria de los participantes.

Uno de los objetivos principales era que predominasen las actividades con una metodología más activa para favorecer así la motivación del alumnado a la vez que su aprendizaje, para ello en muchas ocasiones se ha utilizado el método *Total Physical Response* (TPR). Esta metodología resulta muy beneficiosa en este tipo de contexto ya que además de trabajar la comprensión oral de manera más amena, el alumnado no se ve forzado a producir oralmente.

Respecto a los temas que se han trabajado a lo largo del curso, estos fueron elegidos por el profesorado de la universidad que colabora en el proyecto y para cada mes escogieron uno diferente; en octubre el tema a tratar era “El universo y la tierra”, en noviembre “Convivencia”, en diciembre “Festividades del mundo”, en enero “Hábitos saludables y deportes”, en febrero “Artes”, en marzo “Grandes inventos”, en abril “Naturaleza” y por último, en mayo “Ecología, sostenibilidad y aves”.

En mi caso, he programado los meses de octubre, noviembre y febrero. En cuanto a los temas relacionados con la convivencia y las artes, al ser tan generales me han ofrecido un gran abanico de posibilidades y he podido escoger los contenidos en base a las preferencias y necesidades que manifestaba el alumnado. Además, el hecho de que sea una actividad extraescolar en la que no existen libros de texto y no se ha de seguir el currículo de manera concienzuda, favorece una mayor libertad a la hora de la planificación.

Otro de los aspectos que he tenido en cuenta de cara a programar e impartir las clases han sido las cinco hipótesis de adquisición de una segunda lengua de Stephen Krashen, pero más en concreto la hipótesis del filtro afectivo, explicada en el marco teórico.

El primer día que conocí al alumnado, sentí nerviosismo por su parte y cierta ansiedad hacia el idioma ya que las actividades demandaban un mayor nivel de inglés del que estos tenían, por ese motivo puedo afirmar que el filtro afectivo ese día era más elevado de lo que era conveniente. Desde ese momento he intentado hacer que el filtro

afectivo se mantuviese lo más bajo posible, no quería que el inglés les produjese ningún tipo de ansiedad o miedo, quería crear un aula donde todas las respuestas fueran válidas y donde la participación no fuese un problema para ellos. Por eso he tratado de dar un feedback positivo constante, hacer las actividades más motivadoras y llamativas para ellos y que la producción oral fuese mínima. Cuanto más cómodos se sintieran, más receptivos estarían para aprender inglés.

Es decir, todas las decisiones que han sido tomadas con respecto a mi propuesta didáctica, giran en torno a adaptar el aprendizaje a las características específicas del alumnado. Utilizando metodologías activas, un enfoque comunicativo y contenidos de su interés, he tratado de hacer que la enseñanza de la lengua inglesa sea lo más interesante y motivadora posible para los estudiantes y que no lo vean como algo que les genere angustia y no sea útil para su vida.

6. Propuesta didáctica

6.1. Objetivos

Los objetivos que he marcado pretenden facilitar la adquisición de la lengua extranjera inglesa, por este motivo están adaptados al contexto en el que nos encontramos y a las necesidades y el nivel del alumnado. Estos son los siguientes:

- Crear un espacio donde los participantes se sientan cómodos participando sin importar su nivel de inglés.
- Mejorar las destrezas de comprensión y producción oral.
- Realizar actividades asequibles para todos los participantes para evitar el abandono de la actividad por no poder seguir la dinámica de aula.
- Generar interés por el aprendizaje de la lengua inglesa y comprender su utilidad de cara al futuro.
- Ser capaz de trabajar en grupos mixtos de forma respetuosa.
- Fomentar un clima de convivencia en el aula en el que se respeten las diversas culturas y las diferencias individuales.

6.2. Competencias clave

Pese a no haberme basado en el currículo para llevar a cabo la propuesta didáctica, una de las cosas que me parece esencial es la adquisición de competencias clave ya que según el artículo 4 de la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato,

“Las competencias deben desarrollarse en los ámbitos de la educación formal, **no formal** e informal a lo largo de la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato, y en la educación permanente a lo largo de toda la vida.” (p.6989)

Además, la Unión Europea considera que su consecución es necesaria para un pleno crecimiento personal, profesional y como ciudadano en la sociedad del futuro. Según el artículo 2 de la Orden ECD/65/2015, las competencias clave del currículo son siete: Comunicación lingüística, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Competencia digital, Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales. Las más acordes con la propuesta didáctica serían:

- Competencia en comunicación lingüística (CLL): se trata de la capacidad de emplear la lengua para la interacción comunicativa. Además, reconoce la importancia del conocimiento de una lengua extranjera para la vida en sociedad.
- Aprender a aprender (AAP): es la habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje. En una lengua extranjera es esencial esta competencia para gestionar los conocimientos y las estrategias de adquisición.
- Competencias sociales y cívicas (CSC): se refiere a las destrezas sociales para favorecer el respeto y la convivencia en sociedad.
- Conciencia y expresiones culturales (CEC): conlleva el conocimiento, la apreciación y el respeto de las diferentes culturas y sus manifestaciones artísticas, en concreto de las relacionadas con la lengua extranjera.

6.3. Contenidos y criterios de evaluación

En cuanto a los contenidos que han sido trabajados y los criterios de evaluación, me he ayudado del apartado de Primera Lengua Extranjera (inglés) del Decreto 26/2016 para formularlos. A continuación se recogen a modo de tabla:

Contenidos	Criterios de evaluación
<p><u>Bloque 1. Comprensión de textos orales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilización de estrategias básicas para apoyar la comprensión: escucha activa, lenguaje no verbal, lectura de imágenes e identificación de expresiones. - Inferencia de significados a partir de la comprensión de elementos significativos. <p><u>Bloque 2. Producción de textos orales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Compensación de las carencias lingüísticas mediante procedimientos paralingüísticos o paratextuales: <ul style="list-style-type: none"> - Petición de ayuda. - Señalización de objetos, usando el apoyo gestual/visual o realizando acciones que aclaran el significado. - Los sonidos de las letras del alfabeto. 	<p><u>Bloque 1. Comprensión de textos orales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas y como herramienta de aprendizaje. Mostrar interés y respeto hacia las personas que hablan la lengua extranjera. - Reconocer un repertorio limitado de léxico oral de alta frecuencia relativo a situaciones cotidianas y temas habituales y concretos relacionados con las propias experiencias, necesidades e intereses, y utilizar las indicaciones del contexto y de la información contenida en el texto para hacerse una idea de los significados probables de palabras y expresiones que se desconocen.
<p><u>Bloque 3. Comprensión de textos escritos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Inferencia de significados a partir de la comprensión de elementos significativos. <p><u>Bloque 4. Producción de textos escritos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Organización del mensaje a producir 	<p><u>Bloque 2. Producción de textos orales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Participar de manera simple y comprensible en conversaciones muy breves que requieran un intercambio directo de información en áreas de necesidad inmediata o sobre temas muy familiares

	<p><u>Bloque 3. Comprensión de textos escritos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconocer los significados más comunes asociados a las estructuras sintácticas básicas propias de la comunicación escrita (por ejemplo, estructura interrogativa para demandar información). <p><u>Bloque 4. Producción de textos escritos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer y aplicar las estrategias básicas para producir textos escritos muy breves y sencillos, por ejemplo, copiando palabras y frases muy usuales
--	---

6.4. Materiales y organización espacial

Los materiales usados para la implementación de la propuesta didáctica son en su mayoría de elaboración propia. Al no utilizar un libro de texto, era necesaria la creación constante de diversos recursos ya que estos favorecen el aprendizaje del idioma.

En cuanto al uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), al comenzar el proyecto este era muy limitado ya que el aula no contaba con pizarra digital, ordenador, altavoces, ni con proyector. Varios meses después la situación cambió y se nos proporcionó un equipo informático completo, sin embargo, como ya se había establecido una dinámica en la que no se hacía uso de las TIC, no se llegó a utilizar. En un principio, la falta de recursos digitales supuso un problema porque las explicaciones resultan más fáciles y hay una mayor comprensión si se tiene un apoyo visual, además internet ofrece un gran abanico de recursos y la motivación del alumnado suele ser mayor cuando se utilizan las TIC, sin embargo, nos logramos adaptar a la situación.

Por otro lado, la organización espacial no ha experimentado grandes variaciones. El aula era grande y existía la posibilidad de mover el mobiliario para adaptarlo a las necesidades de cada actividad. En la parte frontal de la clase se situaba una pizarra blanca desplazable y una pequeña estantería con libros. Había ocho mesas grandes, cuatro en

cada lado de la sala que formaban entre medias un gran pasillo central. Estas tan sólo se movían si era necesario ampliar el espacio y las sillas se podían reubicar alrededor de las mesas para formar grupos, además, también han sido utilizadas como material para diferentes actividades. En el fondo del aula encontrábamos dos armarios, uno contenía el material para el laboratorio de costura y el otro tenía en él material para las sesiones de inglés.

Muchas de las actividades se han realizado en el pasillo formado entre las mesas de ambos lados del aula ya que al ser un número reducido de estudiantes, el espacio era el adecuado.

6.5. Temporalización y planificación

Como he explicado con anterioridad, he tenido que programar actividades para los meses de octubre, noviembre y febrero. El número de sesiones no ha sido el mismo para cada mes, por ejemplo, en octubre fueron planificadas cuatro clases debido a que el proyecto comenzó a mediados de ese mes y en noviembre y febrero se planificaron entre ocho y nueve. Esto suma en total veintiuna sesiones, cuya duración era de una hora cada una.

Destacar que pese a ser dos grupos diferentes, se utilizaban las mismas actividades tanto para 5º y 6º de primaria como para 1º y 2º de secundaria porque la diferencia de nivel entre ambos grupos no era significativa.

OCTUBRE (The Universe)	
Fecha	Sesiones
19/10/2021	Presentation
22/10/2021	The space
26/10/2021	The planets
29/10/2021	The Earth and the Moon
NOVIEMBRE (Coexistence)	
02/11/2021	Presentation of the theme
05/11/2021	Ethical behaviours
09/11/2021	Social media (good)
12/11/2021	Social media (bad)
16/11/2021	Emotions

19/11/2021	Teamwork
23/11/2021	Thanksgiving
26/11/2021	Cultural diversity
FEBRERO (Art)	
01/02/2022	Presentation of the topic and architecture
04/02/2022	Sculpture
08/02/2022	Painting
11/02/2022	Dance
15/02/2022	Music
18/02/2022	Cinema
22/02/2022	Literature
25/02/2022	Seven arts

*Todas las sesiones se encuentran explicadas y detalladas en anexos.

La estructura de las sesiones varía dependiendo del mes, tanto en octubre como en noviembre no existe una estructura definida, sin embargo en febrero, se realiza una primera actividad todos los días que consiste en situarnos y saber qué tema estamos tratando y los conocimientos previos que tiene el alumnado respecto a ese tema.

La duración de cada actividad también varía dependiendo del dinamismo de la misma, por este motivo, las actividades que requieren más movimiento, tienen por lo general una duración y protagonismo mayor. Por otro lado, recalcar que el tiempo es orientativo para todas las actividades ya que se pueden alargar o acortar dependiendo de la participación del alumnado en estas.

6.6. Aplicación en el aula y resultados de aprendizaje

A continuación, haré una reflexión acerca de las expectativas previas a la puesta en práctica de la propuesta didáctica, también comentaré los aspectos más significativos de esta, las dificultades que me he encontrado durante su realización y como he tratado de solventarlas.

Comenzaré hablando de las expectativas que tenía en relación al proyecto y la puesta en práctica de las actividades programadas.

Un mes antes de comenzar, mis sentimientos respecto al laboratorio de idiomas eran un tanto contradictorios, estaba ilusionada pero a su vez me generaba mucha

incertidumbre. Como ya he comentado previamente, la cantidad de participantes era aproximada, el aula y los materiales de este eran desconocidos y no se tenía información acerca del nivel de inglés del alumnado ni de los intereses de estos, en conclusión, existían muchas incógnitas que repercutían directamente en la elaboración de la programación para ese primer mes. Sin embargo, la ilusión que sentía se sobreponía a todos esos inconvenientes. Para mí, tener la posibilidad de colaborar activamente en un proyecto como el LATE, me parecía una oportunidad de crecimiento tanto a nivel personal como profesional ya que el trabajar en un contexto completamente diferente al que estaba acostumbrada me iba a aportar otra visión de la educación y podría adquirir experiencia para mi futuro como maestra. Además, consideraba que el poder llevar a la práctica todo lo aprendido durante la carrera y comprobar su utilidad en un aula real, iba a ser muy enriquecedor.

En cuanto a las expectativas que me había creado previas a la implementación de la propuesta, estas eran en su mayoría buenas. Al no conocer el nivel ni el contexto del alumnado, supuse que estos iban a tener una comprensión y producción oral y escrita propia de alumnos de 5º de EP por lo que adapté las actividades de la programación de octubre a ese nivel. También intenté que existiese un equilibrio entre las actividades que suponían un mayor movimiento por parte de los participantes y las que eran más estáticas para favorecer la motivación de los participantes. En resumen, tenía un buen presentimiento respecto a la puesta en práctica de la programación.

Pude comprobar que las expectativas que había creado en torno a la propuesta didáctica eran demasiado idílicas en el momento en el que entré al aula y comenzamos a realizar las primeras actividades. El nivel del alumnado era muy bajo, las actividades de producción tanto oral como escrita no iban a ser posibles, la mayoría de participantes no mostraban motivación por aprender la lengua, el aula no contaba con dispositivos informáticos... Por lo que la programación para ese primer mes se tuvo que ver modificada por completo para adaptarse a las necesidades del alumnado y a los recursos que ofrecía el aula.

Cabe destacar que la ilusión con la que comencé el proyecto continuó presente hasta el final de mi intervención. Expectativas como la de poner en práctica lo aprendido o ser consciente de otras realidades educativas se han superado con creces. He tenido la oportunidad de realizar múltiples actividades con el alumnado y valorar la utilidad de

estas para aprender una lengua, también he podido poner en práctica mis habilidades como futura maestra especialista en la lengua inglesa y he conocido diversas culturas, no solo las de los participantes, también las de los jugadores y jugadoras de rugby.

A continuación, comentaré los aspectos más destacables de la puesta en práctica de la propuesta didáctica.

En primer lugar, me gustaría aclarar que al haber programado un número tan elevado de sesiones y de actividades, solo se hará un análisis de aquellas que hayan sido más significativas, aun así, las programaciones de los diferentes meses pueden ser consultadas en anexos.

Comenzaré analizando la primera sesión, la presentación del 19 de octubre. Esta fue clave para conocer el contexto, el alumnado y el espacio con el que se contaba.

La actividad “The spider” consistía en formar con un ovillo de lana una telaraña, para ello debían sujetar el extremo del hilo y pasarle el ovillo a otra persona preguntándole cuál era su nombre, fue muy útil para conocernos entre todos y además muy dinámica ya que al no ser necesaria la producción oral, los participantes estuvieron más cómodos y participativos.

Cuando explicamos la segunda actividad, “Guess who?”, que consistía en que un voluntario debía pensar en una de las personas que estuviesen presentes en clase y el resto de compañeros tenía que adivinar quién era realizando preguntas de sí o no, comprobamos que el nivel de comprensión oral del alumnado era muy bajo, por lo que tuvimos que realizar diferentes ejemplos y explicarlo varias veces para que todos lograsen entenderlo. Al realizar el juego pudimos observar que muchos no sabían cómo formular las preguntas y solo los más atrevidos lo intentaban, por lo que la participación era muy baja. Tratamos de ayudarles escribiendo en la pizarra diferentes ejemplos de preguntas pero no dio resultado, así que después de varias rondas decidimos cambiar de actividad para evitar que estuviesen desmotivados.

El siguiente juego, “Find someone who”, era similar al bingo, para completar la plantilla debían encontrar a compañeros que hubiesen realizado las diferentes acciones que aparecían escritas y conseguir una firma de estos. Al tratarse de un juego muy dinámico en el que tienen que hablar entre ellos y conocerse, lo disfrutaron mucho más que los anteriores. Antes de comenzar, tratamos de explicar con gestos, ejemplos y

dibujos las diferentes preguntas de la plantilla, sin embargo, muchos no llegaron a comprender la mayoría de estas y durante la actividad se acercaban a preguntarnos. El uso del inglés por parte del alumnado fue limitado, algunos sí que hacían el esfuerzo de leer las preguntas en inglés cuando preguntaban a sus compañeros, pero no era algo generalizado.

Por último, realizamos las dos actividades restantes “Treasure hunt” y “The positive fan”, en la primera debían seguir las instrucciones que nosotros les proporcionábamos para llegar al tesoro (abanicos de papel) y en la segunda, debían escribir adjetivos positivos en el abanico de cada uno de sus compañeros. Ambos juegos fueron muy bien, en el primero seguían las instrucciones por imitación pero entraron muy bien en la dinámica y en el segundo tratamos de hacer una lluvia de ideas de adjetivos para comprobar sus conocimientos previos y comprobamos que su vocabulario no era muy extenso, por lo que les sugerimos algunos ejemplos. El clima de aula que se creó en aquel momento me pareció muy positivo ya que todos se esforzaron por escribir cosas buenas de sus compañeros y profesores.

Esta primera sesión fue muy útil para tomar consciencia de las características del alumnado y poder adaptar las actividades a estos. La primera conclusión a la que se llegó fue que la metodología debía ser muy participativa y que no requiriese de la expresión oral. En cuanto a las explicaciones, estas debían ser mucho más simples, adecuando el input a los conocimientos del alumnado y además utilizar muchos más gestos y ejemplos para facilitar la comprensión. También se debía gestionar mejor el tiempo, permitiendo alargar actividades en las que el alumnado esté disfrutando y acortar aquellas que no funcionan. Para finalizar el análisis de esta sesión, es preciso mencionar la participación en el laboratorio de la alumna 10, que se acababa de incorporar al sistema educativo español y desconocía tanto el castellano como el inglés, tan solo hablaba árabe. Por este motivo, en las siguientes sesiones se la debería prestar una atención más individualizada y sentarla con una compañera con buen nivel de inglés y conocimientos del árabe para explicarle las actividades en caso de que hiciese falta.

La segunda sesión que me gustaría comentar es la del 2 de noviembre, “Presentation of the theme”, ya que surgieron algunos problemas durante el desarrollo de esta.

La sesión tan solo constaba de tres actividades, la primera era la presentación del contenido a trabajar durante el mes de noviembre, la convivencia; para hacer una pequeña introducción se realizó un ahorcado con palabras relacionadas con el tema. No conocían el nombre de muchas letras en inglés, sin embargo, muchos mostraban interés por saberlo ya que antes de intervenir preguntaban de manera individual la pronunciación correcta de la letra. Esta actividad de inicio motivó mucho a los participantes y todos ellos se esforzaban por adivinar la palabra para poder salir a la pizarra.

La segunda actividad consistía en un role play. La idea principal era formar tres grupos mixtos para que el alumnado tuviese la oportunidad de trabajar y conocer a otras personas que no fuesen sus amigos. Sin embargo, nos fue imposible, los alumnos se negaban a trabajar con las alumnas y viceversa. Decidimos que la mejor idea para evitar conflictos y que estuvieran incómodos era permitirles hacer sus propias agrupaciones.

Antes de repartirles a cada grupo la situación que tenían que representar, tuvimos que parar la clase para separar a unos alumnos que estaban interrumpiendo constantemente, hablando en árabe para que no les entendiéramos, jugando... Es decir, no permitían el desarrollo normal de la actividad. Para evitar que la situación se diese de nuevo, a cada jugador le fue asignado un grupo para trabajar en conjunto con los participantes. La actividad no fue como se esperaba ya que los alumnos no comprendían las situaciones y tuvieron que traducirse al castellano, tampoco tenían el conocimiento de la lengua suficiente como para escribir un pequeño diálogo y al modificar los grupos de trabajo se generó tensión en el aula. El único aspecto positivo fue que a la hora de representar sus respectivas situaciones se metieron en su papel y lo hicieron muy bien, llegando a decir alguna frase en inglés. La última actividad no fue posible realizarla por falta de tiempo.

La reflexión que pude sacar tras la realización de esta sesión fue que no había conseguido adaptarme al nivel y a las necesidades de los estudiantes y en cierto modo se pudo ver reflejado en el desinterés de estos por la actividad. También la problemática de los grupos hizo que el filtro afectivo se elevara y que no existiese un buen clima de aula. Si pudiese volver a planificar esta sesión, mi principal modificación sería el role play de forma que en vez de darles las situaciones escritas, se las daría en forma de comic para facilitar la comprensión. Respecto a las agrupaciones, dejaría al alumnado una mayor libertad a la hora de hacerlas pero habría incluido a uno de los jugadores de rugby en cada

grupo desde un principio para favorecer el control del aula y como apoyo para realizar la actividad. Por otro lado, la alumna 10 pudo participar en las actividades sin ningún tipo de problema gracias a la ayuda de una de sus compañeras y a la atención individualizada que la ofrecimos, además, su rápida evolución del castellano nos facilitó la comunicación con esta.

La última sesión que analizaré del mes de noviembre es la del día 23, “Thanksgiving”. En ella se llevó a cabo una actividad que estaba basada en el juego “Party & C.O”.

Antes de comenzar, se hizo unas preguntas a los participantes a cerca de acción de gracias para comprobar sus conocimientos previos y observamos que desconocían esta festividad. Se leyó un texto adaptado a su nivel que narraba el origen de ese día y se apuntaron las ideas más importantes en la pizarra; los alumnos mostraban interés y se esforzaron por comprenderlo.

Posteriormente, les dejamos libertad para realizar dos grupos y se les explicó la actividad, esta consistía en que por turnos, debían tirar un dado y realizar la prueba que les había tocado (dibujar, tararear, mímica o preguntas), si la superaban, conseguían un ingrediente para preparar la comida típica de acción de gracias, el pavo. Cada cuatro rondas hacían un juego en el que competían ambos equipos para robarle un ingrediente al otro.

Al principio les fue complicado entender la actividad ya que la explicación de esta fue larga y había mucha información que asimilar pero cuando comenzamos el juego y lo comprendieron, se mostraron muy motivados.

Para la mímica, se utilizó el vocabulario de las emociones que habían aprendido la semana anterior y sentí un gran orgullo al comprobar que se acordaban de este. La prueba de las preguntas resultó la más complicada para los participantes ya que todas ellas estaban relacionadas con el texto que se había leído previamente y en ese momento se demostró el nivel de comprensión oral. Destacaría la prueba que consistía en tararear una canción porque fue muy útil para que el alumnado comenzase a perder la vergüenza y para que comprobase que el aula era un lugar seguro en el que nos respetábamos los unos a los otros.

Pese a tratarse de un juego competitivo, ambos equipos demostraron mucha deportividad y mantuvieron un comportamiento adecuado durante toda la sesión, incluso durante el juego en el que se enfrentaban ambos y debían ganar para quitarle un ingrediente al otro. Cuando finalizó la sesión, los equipos estaban empatados y querían quedarse jugando para que hubiese un ganador pero no fue posible porque era el turno del segundo grupo.

Considero que esta sesión fue una de las más remarcables ya que conseguí captar la atención de los participantes y que mostrasen interés por aprender. El comportamiento también fue ejemplar y creo que está directamente relacionado con la motivación; quedó comprobado que cuanto más les gusta una actividad, menos interrupciones se producen. Dejar que ellos mismos escogiesen los equipos también favoreció un clima de aula adecuado. En relación a las actividades, estimo que fueron adecuadas a su nivel e intereses, sin embargo, el texto que fue leído en la primera actividad era demasiado extenso y eso dificultó su comprensión, debería haber sido más corto y conciso.

Para finalizar el análisis de la puesta en práctica comentaré dos sesiones de febrero, el último mes que programé y cuyo tema principal era el arte.

Comenzaré con la sesión del día 1, “Presentation of the topic + Architecture”, la primera actividad consistía en unas preguntas para conocer los conocimientos previos que tenían acerca de las siete bellas artes que existen en el mundo y por lo general conocían varios artistas de cada uno de los ámbitos.

Acto seguido comenzamos a tratar el tema de la arquitectura y la actividad “We are architects” consistió principalmente en realizar una casa de origami siguiendo diferentes pasos. Antes de empezar, se repasaron con ejemplos y con dibujos en la pizarra los significados de los verbos que se iban a utilizar para dar instrucciones, de este modo, se vería favorecida la comprensión. Cuando el alumnado realizó la actividad, tan solo necesitaron ayuda en uno de los pasos más complicados, el resto de instrucciones fueron entendidas sin ninguna dificultad y al estar concentrados se comportaron de manera correcta.

La última actividad “Building our own tower” se basa en la construcción de una torre que superase en altura a la del equipo contrario y el único material con el que contaban era papel de periódico, pegamento y celo. Lo esencial de esta dinámica era la

comunicación y el trabajo en equipo y ambos brillaron por su ausencia. Antes de comenzar a construir, se les dejó a los participantes cinco minutos para dialogar con su grupo y hacer un primer boceto de su construcción; en ambos equipos se dio la misma situación y es que no se escuchaban entre ellos y no lograban ponerse de acuerdo, ni con un profesor como mediador. Al finalizar los cinco minutos de consenso comenzaron a construir y al no tener ningún plan específico cada miembro del grupo hacía algo diferente, provocando así discusiones. Los últimos minutos fueron muy caóticos ya que ninguno había conseguido construir una torre que se sostuviese por sí misma y uno de los grupos empezó a arrugar todos sus papeles y apilarlos sin éxito, fruto de este caos empezaron a romper los papeles y tirarlos por la clase y el otro grupo hizo lo mismo a modo de juego. Finalmente, conseguimos gestionar la situación y que algunos de ellos colaboraran recogiendo, pero como se había acabado la clase muchos otros se fueron.

Esta sesión me dejó un sentimiento tanto de progreso como de decepción. La actividad del origami fue muy útil para comprobar el avance del alumnado en la comprensión oral ya que apenas hubo que repetir los pasos y todos lograron llegar al resultado final. Además, la baja dificultad de la manualidad y el poco tiempo necesario para realizarla favoreció una atención constante y que ningún alumno se frustrase por no verse capaz. En cuanto a la segunda actividad, el interés del alumnado y la participación fueron muy positivos y realmente lo disfrutaron, sin embargo, no pude evitar sentir cierta decepción al no haberse cumplido los objetivos de la actividad y al ver cómo algunos participantes no ayudaron a recoger. Creo que si se les hubiesen proporcionado ideas para hacer la torre y un rol específico a cada miembro del grupo, la fase de toma de decisiones hubiese sido más ordenada a la par que efectiva.

Concluiré este apartado hablando de la sesión “Literature” del día 22 de febrero. A mi parecer, esta sesión fue la más complicada de llevar a cabo debido a la conducta del alumnado. Durante el mes de febrero el comportamiento de cuatro de los participantes empeoró mucho, las interrupciones comenzaron a ser constantes, el uso del árabe aumentó, empezaron a burlarse de algunas de sus compañeras, no respetaban a los jugadores de rugby... Y pese a recibir ayuda por parte de los trabajadores sociales de la asociación, la situación no mejoró. Este día el tema no motivaba mucho a los cuatro alumnos que he mencionado con anterioridad por lo que su participación en las actividades fue mínima y estuvieron constantemente molestando al resto de compañeros,

especialmente a una alumna que tenía dos años más que ellos. Esta se enfadó, comenzaron a discutir en árabe y se levantó con la intención de pegarles, por suerte pudimos intervenir a tiempo y evitamos que la disputa llegase a más. Uno de los trabajadores sociales que estaba en el aula salió al pasillo a hablar con los alumnos y cuando estos volvieron a entrar les separamos y pudimos continuar con el resto de actividades. Se había perdido mucho tiempo y la tensión en la clase era notoria por lo que no se pudo desarrollar con normalidad el resto de la sesión y tratamos de hacer entender a los participantes la finalidad de las clases que se programaban y la importancia del respeto tanto hacia los compañeros como hacia los profesores. Me sentí muy impotente ante esa situación ya que nunca había vivido algo similar y no supe cómo ponerle remedio.

7. Propuesta de mejora

A continuación, detallaré una serie de recomendaciones a tener en cuenta para mejorar la puesta en práctica de la propuesta didáctica.

En primer lugar, considero que el mes de octubre debería haberse dedicado plenamente al conocimiento del alumnado. En vez de dedicar tres de las cuatro sesiones del mes al universo, hubiese sido más positivo dedicarlas a realizar actividades de confianza, de trabajo en equipo, de conocernos los unos a los otros... De este modo tanto los participantes del laboratorio como los jugadores de rugby y el alumnado de la universidad tendrían un periodo de adaptación y a la hora de programar futuras sesiones se tendría un mayor conocimiento de los intereses de los estudiantes y de su nivel de inglés.

Por otro lado, la gestión del tiempo podría verse favorecida por una estructura fija, es decir, planteando todas las sesiones de la misma manera; comenzando por un “warm up” que sitúe al alumnado, continuando con actividades de refuerzo donde se trabajen los contenidos y acabando con un “wrap up” en el que se despida la sesión y se realice un repaso de lo visto en el día. Además, hubiese fomentado una mayor comprensión y un mejor seguimiento de las actividades por parte de los estudiantes.

La gestión del aula también es otro de los aspectos que ha de mejorarse ya que se daban conflictos e interrupciones constantes por parte de un grupo de alumnos. Al comenzar el laboratorio habría sido una buena idea crear junto con los participantes unas normas específicas para la clase y de este modo poder referirnos a ellas cuando se diese

alguna situación problemática. Otro planteamiento interesante sería la creación de un sistema de puntos y recompensas para fomentar la motivación del alumnado

Respecto al uso de la lengua inglesa, esta se ha intentado utilizar en su mayor medida, sin embargo, en algunos momentos resultaba muy complicado por el bajo nivel de comprensión oral de los participantes y se tendía a traducir al castellano algunas de las explicaciones. Como solución para esta problemática se podrían simplificar más las actividades para asegurar su entendimiento y también utilizar más ejemplos, gestos y recursos visuales como apoyo para las explicaciones.

Para finalizar con este apartado, me gustaría plantear una propuesta de mejora para el proyecto en general, no solo para mi propuesta didáctica. Habría sido muy beneficioso para los participantes el haberles agrupado más que por cursos, por niveles, de esta manera se favorecería la continuidad de estos durante todo el laboratorio ya que las actividades podrían estar más adaptadas a ellos.

CONCLUSIONES

La enseñanza de una lengua extranjera en contextos vulnerables no es nada sencilla si se tienen en cuenta todos los factores que influyen en esta. Algunos de los más destacables y que han sido comentados con anterioridad en la fundamentación teórica son: la escasa motivación del alumnado, la poca utilidad que ven al idioma y la falta de apoyo por parte de su entorno más cercano y el absentismo. Sin embargo, tras la realización de este Trabajo de Fin de Grado he podido comprobar que pese a que la docencia pueda suponer un reto, no es imposible y he llegado a las siguientes conclusiones.

La primera y quizás la más significativa de todas es la importancia de la utilización de estrategias y metodologías activas en las que el alumnado sea el protagonista de su aprendizaje. La metodología TPR ha sido de gran utilidad para la enseñanza de la lengua en este contexto ya que al no ser necesaria la producción oral por parte del alumnado, estos estaban más dispuestos a participar, además, al requerir movimiento y verlo como un juego, el interés también era mucho mayor.

En segundo lugar, he comprendido lo esencial que resulta contar con una buena base teórica previa a la programación de las sesiones. De este modo, al pensar en las actividades se puede tener en cuenta las etapas de desarrollo y las diferentes teorías de adquisición de una lengua extranjera, entre otras cosas. Por ejemplo, es imprescindible considerar la hipótesis del filtro afectivo y crear un clima de aula en el que el alumnado sienta que se respeta su ritmo de aprendizaje. En los contextos vulnerables resulta especialmente importante ya que mantener el filtro afectivo bajo ayuda a que la lengua sea vista de una manera más positiva y favorece la adquisición de esta y la participación de los estudiantes.

Por último, me gustaría concluir el trabajo destacando la importancia de la existencia de asociaciones como la de Pajarillos Educa. Esta ofrece la posibilidad a niños, jóvenes y adultos de realizar actividades que fomentan no solo el aprendizaje, pero también la convivencia en el barrio. Además, la oportunidad de colaborar en uno de sus proyectos ha hecho posible la realización de este Trabajo de Fin de Grado y lo que es más importante, ha contribuido encarecidamente a mi formación como futura docente.

REFERENCIAS

- Asociación Pajarillos Educa. (2022). *Pajarillos Educa*.
<https://www.pajarilloseduca.com/>
- Bachman, L. F. (1990). *Fundamental Considerations in Language Testing*. Oxford University Press.
- Caicedo Montenegro, K. L. (2016). *Aplicación del método audio-lingual para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los primeros años de educación básica de la Escuela "28 de abril" de la Ciudad de Ibarra en el año lectivo 2013-2014* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte].
<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/5170>
- Canale, M. y Swain, M. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied Linguistics*, 1, 1-47.
<https://doi.org/10.1093/applin/I.1.1>
- Cenoz Iragui, J. (s.f.) *El concepto de competencia comunicativa*. Centro Virtual Cervantes.
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/antologia_didactica/enfoque_comunicativo/cenoz01.htm
- Council of Europe. (2001). *Common European Framework of Reference for Languages: learning, teaching, assessment*. Strasbourg: Council of Europe.
- Council of Europe (2020). *Common European Framework of Reference for Languages: learning, teaching, assessment – Companion volume*. Strasbourg: Council of Europe.
- Díaz López, C. y Pinto Loria, M. L. (2017). Vulnerabilidad educativa, un estudio desde el paradigma socio crítico. *Praxis Educativa*, 21(1), 46-54.
<http://dx.doi.org/10.19137/praxiseducativa-2017-210105>
- Enfoque comunicativo*. (s.f.). Centro Virtual Cervantes.
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/enfoque_comunicativo.htm

- Fernández, R. (9 de febrero de 2022). *Los idiomas con más hablantes en el mundo en 2021*. Statista. <https://es.statista.com/estadisticas/635631/los-idiomas-mas-hablados-en-el-mundo/>
- Gandía García, E. (2009). Usos de POR y PARA: puesta en práctica de una actividad comunicativa. *Foro de profesores de E/LE*, (5), 1-6. <http://hdl.handle.net/10550/64967>
- Hong, Y. (2008). On teaching strategies in second language acquisition. *US-China Education Review*, 5(1), 61-67. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED502535.pdf>
- Hymes, D.H. (1972). On Communicative Competence en J.B. Pride y J. Holmes (Eds.), *Sociolinguistics. Selected Readings* (pp. 269-293). Penguin.
- Jiménez, M. A. (2003). *La competencia lingüística de los alumnos de la titulación Maestro-Especialidad de Lengua Extranjera (Inglés). Estudio de casos*. [Tesis de Doctorado, Universidad de Granada]. Repositorio Institucional de la Universidad de Granada.
- Krashen, S. (2013). *Second Language Acquisition. Theory, applications and some conjectures*. Cambridge University Press.
- Landeros Falcón, I. A. y Gutiérrez Ramírez, M. (2010). Importancia del lenguaje en el contexto de la aldea global. *Horizontes Educativos*, 15(1), 95-107. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=97916218008>
- Learning languages 'boosts brain'*. (13 de octubre de 2004). BBC News. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/health/3739690.stm>
- Lems, K. (1989). *Language Training – Reference Manual* (p. 15). Peace Corps. <http://www.nzdl.org/cgi-bin/library?e=d-00000-00---off-0cdl--00-0---0-10-0---0---0direct-10---4-----0-0l--11-en-50---20-preferences---00-0-1-00-0-0-11----0-0-&a=d&c=cdl&cl=CL2.12&d=HASH8656a079a0aaaaa4ba770f>
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, nº 340, de 30 de diciembre de 2020.

Martín Sanchez, M. A. (2009). Historia de la metodología de enseñanza de lenguas extranjeras. *Tejuelo*, 5, 54-70.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2983568>

Navarrete Ruíz, B. (2009). La motivación en el aula. Funciones del profesor para mejorar la motivación en el aprendizaje. *Innovación y experiencias educativas*. (15), 1-9.

Nunan, D. (1986). *Communicative Language Teaching: The Learner's View*.

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED273092.pdf>

ORDEN EDU/939/2018, de 31 de agosto, por la que se regula el «Programa 2030» para favorecer la educación inclusiva de calidad mediante la prevención y eliminación de la segregación escolar por razones de vulnerabilidad socioeducativa. Boletín Oficial de Castilla y León, nº 171, de 4 septiembre de 2018.

ORDEN ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. Boletín Oficial del Estado, nº24, de 29 de enero de 2015.

Ramírez Hidalgo, M. J. y Correa Rodríguez, A. M. (2013). El canal de los éxitos: motivación y superación a través del inglés y la música en un entorno desfavorecido. *Padres Y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, (353), 14-18. <https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/1701>

Real 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. Boletín Oficial de Castilla y León, nº 142, de 25 de julio de 2016.

Riyana Putri, A. (2016). Teaching English for young learners using a total physical response (TPR) method. *Jurnal Edulingua*, 3(2), 16-22.

<https://ejournal.unisnu.ac.id/JE/article/view/503>

Rodríguez-Pérez, N. (2012). Causas que intervienen en la motivación del alumno en la enseñanza-aprendizaje de idiomas: el pensamiento del profesor. *Didáctica.*

Lengua y Literatura, 24, 381-

409. https://doi.org/10.5209/rev_DIDA.2012.v24.39932

Spady, W. (1994). *Outcome-based education: Critical issues and answers*. American Association of School Administrators.

Villacañas de Castro, L. S. (27 de octubre de 2015). Sobre las múltiples formas de opresión de la enseñanza del inglés. *elDiario.es*.

https://www.eldiario.es/contrapoder/ensenanza-opresiva-ingles_132_2407242.html


ANEXOS


Anexo 1

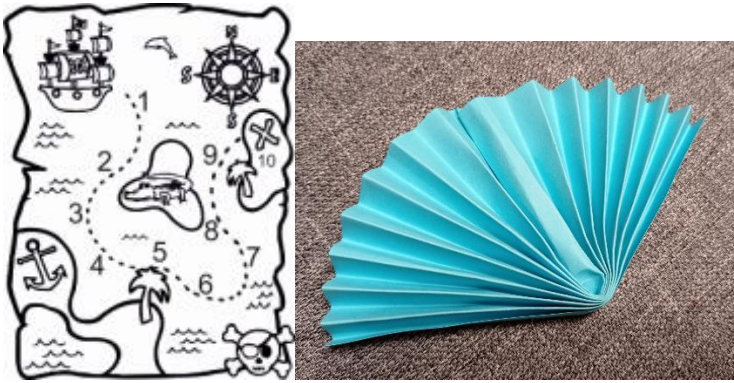

LESSON PLANS – OCTOBER (SPACE)

OCTOBER 19TH - PRESENTATION

ACTIVITIES

NAME OF THE ACTIVITY	DESCRIPTION
<p>THE SPIDER</p> <p>(10 minutes)</p>	<p>In this activity we will need a ball of yarn, and we will ask the kids to form a circle standing up.</p> <p>In order to know each other's names, we will work with the structure "What is your name?" and "My name is...". Each time a kid throws the yarn, he/she has to ask the question, and the kid who receives the yarn has to answer. They have to hold the yarn all the activity.</p> <p>The game consists in forming a spider web passing the ball of yarn to a classmate.</p> <p>When we finish forming the web, we will go back, remembering our classmates' names.</p> 

<p>GUESS WHO?</p> <p>(10 minutes, it depends on the number of rounds we want to play)</p>	<p>We will ask for a volunteer to come to the front of the class. He /she will have to think of a classmate without saying it to anybody.</p> <p>Then, the rest of the class will have to guess who he/she has think of, by asking yes or no questions.</p> <p>The kid who guesses the answer is the next one to come to the front.</p> 
<p>FIND SOMEONE WHO</p> <p>(10 minutes)</p>	<p>The kids are given a sheet with a bingo. They have to stand up and complete all the boxes by asking their classmates questions about the topics in the bingo. When they find someone that fits in one topic, the person has to sign the box.</p> <p>Each kid can't have more than two signatures of the same person in their sheet.</p> <p>Then, we will discuss with the class all the things they have learned about each other.</p> <p>(The bingo sheet is the Annex 1)</p>

<p>TREASURE HUNT!</p> <p>(15 minutes)</p>	<p>We hide a box full of paper fans, one for each kid.</p> <p>It's a treasure that is hidden, so we will play 'treasure hunt'. We will have to give orders to the group like turn left; jump; three steps to the right... and so on until they find the treasure.</p> 
<p>THE POSITIVE FAN</p> <p>(10 minutes)</p>	<p>When the treasure has been found, each kid has a fan for himself. The kids will have to write their name in the fan and pass it to the person in their right. When you receive another person's fan, you have to write a positive adjective about them. We will write a lot of adjectives in the black board in advance for the children to have some examples.</p> <p>Each of them will read what the rest have written in their fan.</p> 

OCTOBER 22ND - THE SPACE

ACTIVITIES

NAME OF THE ACTIVITY	DESCRIPTION
<p>DO YOU WANT TO BE AN ASTRONAUT?</p> <p>(10 minutes)</p>	<p>To begin the lesson, we will introduce the theme: THE SPACE.</p> <p>We can ask the kids questions about what they know about space, vocabulary they have already learned.</p> <p>Then we can start the first activity. We will give each kid a sheet with an “astronaut application”. We can read the entire sheet out loud in case any kid has any questions about the vocabulary. Then, they will have some time to fill all the spaces with their information.</p> <p>When they have all finished, we can read their applications out loud.</p> <p>(The application sheet is the Annex 2)</p>
<p>LOOK AT THE SPACE!!</p> <p>(10 minutes)</p>	<p>For the next activity we will show in the screen an image of the space with some things that are normal in space but some others that do not belong there.</p> <p>In pairs, they will have to discuss which elements do not belong in space. After some time of discussion, we will ask each pair to come to the front, point an element and say what it is and why it does not belong in space. We will continue until there is no elements that don't belong left.</p> <p>(The image of space is the Annex 3)</p>

OUR OWN ASTRONAUT

(15 minutes)

We will keep the pairs for the next activity. Then we will give each kid a sheet with an astronaut.

Taking turns, each one of the pair will give directions to their partner in order to colour the astronaut. We can give the kids some structures for the questions and answers.

For example:

- How do I paint the helmet?
- You have to paint the helmet pink.

With these phrases we can work how to give commands.

They can take turns or they can do one astronaut first and then the other one.

If they have time, they can give directions to their pair to draw something in the background.

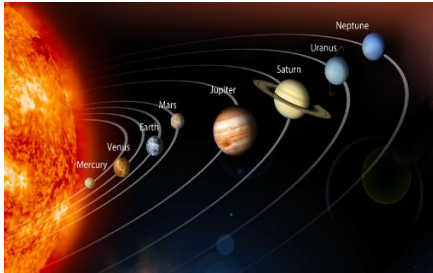


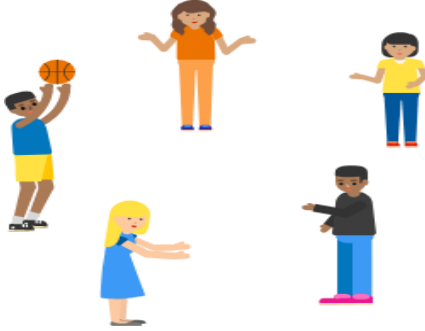
(The sheet of the astronaut to paint is the Annex 4)



<p>LET'S DO CROSSWORDS</p> <p>(10 minutes)</p>	<p>For the next activity we will give the kids a sheet with a crosswords game. This will challenge if they can recall the vocabulary used in the lesson. They can do it in pairs or individually, as we want.</p> <p>(The crosswords sheet is the Annex 5)</p>
<p>SUMMARIZING!</p> <p>(10 minutes)</p>	<p>The last activity will be to summarize and write down the vocabulary and grammar the kids have learned today.</p> <p>They should make a colourful and visual mind-map that they can bring to the next classes. The aim is to have a “notebook” where they can take notes and bring to class.</p>


OCTOBER 26TH - THE PLANETS

ACTIVITIES

NAME OF THE ACTIVITY	DESCRIPTION
<p>SING ALONG!</p> <p>(5 minutes)</p>	<p>We are going to play a song in order to learn the order of the planets in our solar system. We will help us with visual aids such as a poster or a painting in the white board. Every time a planet is mentioned in the song, we are going to point at it.</p> <p>Eight Planets Space Song</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=5IKRLSwjwyk</p> 

<p>PASS THE PLANET!</p> <p>(10 minutes)</p>	<p>For this game we are going to form a circle and use a ball. The game consists of remembering the planets' names and their order in the Solar System by passing a ball.</p> <p>One student will start the game saying the first planet (the nearest to the Sun) and then he/she will pass the ball to another student and this student has to say the next planet and so on. Another round will be played but we will try to do it a bit faster.</p> 
<p>ARRANGING OUR SOLAR SYSTEM!</p> <p>(15 minutes)</p>	<p>We will stick the planets and the Sun in the white board with tape but we are going to put them disorganised.</p> <p>Our Solar System is a mess! So, in this game we will have to order it properly.</p> <p>We will ask the students to make a line and one by one they will go to the white board, grab a planet and put it in the correct place. But before going to the white board, they will have to work together and pass some simple tests. For example, we will give them orders like two steps forwards, three backwards, jump twice... And if they do it right, the first on the line will throw a ball in the basket, if it enters, he/she will run to the white board and put a planet in the right position.</p> <p>We will continue the game until all the planets are placed in the correct order.</p>

<p>WE ARE THE PLANETS!</p> <p>(10 minutes)</p>	<p>The students will be stand up and we will give them a paper with the name of a planet. Then talking to each other they will have to put themselves in the same order as in the Solar System. And as a demonstration, they will have to walk in circles around the Sun, just as the real planets do.</p> <p>To make it more difficult, the students will not be able to say the names of the planets. They will have to talk and organize, but without saying the names.</p> <p>We will play more than one round.</p> 
<p>CAN YOU REPEAT IT, PLEASE?</p> <p>(10 minutes)</p>	<p>We will ask the students to stand up and form a line. We are going to need a volunteer, he/she will be given a short sentence about the space or the planets and then repeat the same sentence to his/her classmate whispering at his ear and so on until the sentence reach the last person. In case that they do not understand it, they have to ask to his partner: “can you repeat it, please?”.</p> <p>At the end, we will compare the original sentence with the final one.</p> 



<p>HANGMAN</p> <p>(10 minutes)</p>	<p>The students will be sitting down and we will play hangman. Firstly, one “teacher” will think of a word related to space and each student has to say a letter. The one that guesses the word will go to the white board and it will be his/her turn to think in a word.</p> 
------------------------------------	---


MATERIALS: speaker, video of the plate’s song, white board, ball, draws of the planets, papers with the name of the planets.

OCTOBER 29TH - THE EARTH AND THE MOON

ACTIVITIES

NAME OF THE ACTIVITY	DESCRIPTION
<p>SUN, EARTH AND MOON</p> <p>(10 minutes)</p>	<p>We will make groups of three kids, and they will have to make a figure like in the picture (but with three people, only one in the middle).</p> <p>The person in the middle is the “Sun”, and the other two are the “Earth” and the “Moon”.</p> <p>The game consists of changing groups. We will say out loud, for example, “Sun!”, and the kids that are the “Sun” have to change into another group.</p> <p>If we say “Moon!”, all the kids that are the “Moon” have to let go their hands and change into another group.</p>

	<p>If we want everybody to change groups, we can say “Big Bang!”. If we say this, everybody must change groups and form new groups of three.</p> 
<p>LAND, SEA AND AIR (10 minutes)</p>	<p>We will ask the kids to stand up and make a line, one after another.</p> <p>On their right side is “Earth”, on their left side is “Sea”, and above them is “Air”.</p> <p>When you say “Earth”, the kids have to jump to their right. If you say “Sea”, the kids have to jump to their left. If you say “Air”, the kids have to jump and clap in the air.</p> <p>The game consists of saying Earth, Sea and Air, and the kids have to make the gestures. If they do it wrong, they are eliminated, and we continue until there is one kid left.</p> <p>We can repeat it as much as we want.</p> 
<p>HOW DOES THE EARTH MOVE?</p>	<p>We will ask the students to stand up and put the chairs in the middle of the class forming a circle. They have to be sitting down at the beginning. If we say “translation movement”</p>

(10 minutes)	<p>they will have to walk around the chairs, imitating the earth when it moves around the sun. When we say stop, they have to sit down in a chair. The other order that we can say is “rotation movement” and they will have to stand up, rotate over themselves and run to find another chair to sit.</p> <p>The firsts three rounds we won't be eliminating anyone but then in the next ones we can remove the chairs one by one.</p> <p>The people that have lost can give the orders.</p> 
<p>DAY AND NIGHT</p> <p>(10 minutes)</p>	<p>We will ask the kids to sit down making a circle. Then we will ask for a volunteer. This kid has to walk around the circle touching everybody's heads, one at a time. When he or she touches a head, he or she has to say “Day” or “Night”. If they say “Day”, they pass into the next head. If they say “Night”, he starts to run around the circle, and the kid that has been touched stands up and runs to.</p> <p>Their objective is to sit down in the empty spot first, so it is a race. The kid that doesn't get to sit down is the next to play.</p> <p>We can continue the game all the rounds we want, at least three or four.</p>



Here we have a video that explains the game. Instead of using a shoe, they have to say “Night” to the kid that they want to run against.

https://www.youtube.com/watch?v=VD-vMuLYS6c&ab_channel=JuanL%C3%B3pezMar%C3%A1Dn

OREO PHASES!
(15 minutes)

The students will be working in groups, in the case of 5th and 6th graders, there will be 2 groups, but with 1st and 2nd graders there will be only one group as they are less people.

They will have to draw the moon phases on a poster board with Oreos as we can see in the image bellow.

They have to write only the main phases (Full Moon, New Moon, First quarter and Third Quarter).



MATERIALS: chairs, cardboard, Oreo (x2), glue, crayons.

ANNEX 1

BINGO. FIND SOMEONE WHO...

Is older than you	His/her name starts with the same letter as yours	Has a mobile phone	Loves playing sports	His/her favourite food is the same as yours
Has 2 or more siblings	Doesn't like pizza	Was born out of Spain	Has travelled abroad	Sings you a song
Has a pet	His/her favourite colour is the same as yours	Likes rugby	Likes broccoli	Can tell you a funny joke

ANNEX 2

☆☆☆☆☆☆☆☆

Astronaut Application



Name: _____
 Age: _____
 Male: ___ Female: ___
 Current Occupation: _____

I want to be an astronaut because: _____

You should choose me to be an astronaut because: _____

☆☆☆☆☆☆☆☆

ANNEX 3

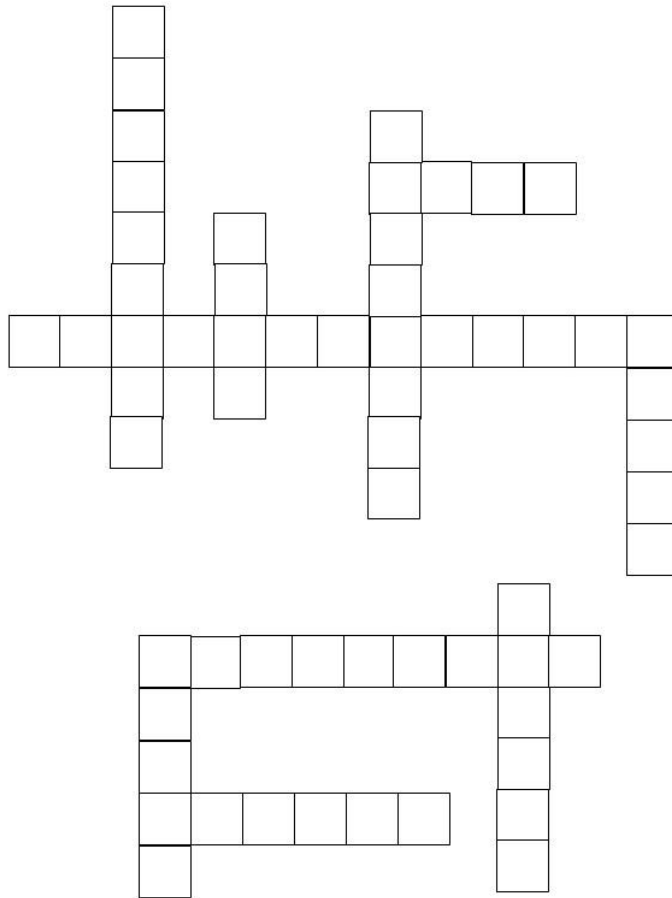
We will show this photo in the screen.



ANNEX 4



ANNEX 5



ACROSS

1. A body in space of mass, gas and dust that orbits around the Sun.
2. A meteoroid that has entered the Earth's atmosphere.
3. All the objects and matter throughout space.
4. A hot and bright body in space, like the Sun.
5. Our planet.
6. A natural body in space that revolves around a planet.

DOWN



1. The Earth's natural satellite.
2. A group of stars that has a name.
3. An instrument to see objects in space.
4. A natural body in space that revolves around the Sun.


Anexo 2

LESSON PLANS – NOVEMBER (COEXISTENCE)

NOVEMBER 2ND - PRESENTATION OF THE THEME

ACTIVITIES

NAME OF THE ACTIVITY	DESCRIPTION
<p>PRESENTATION THEME</p> <p>(10 minutes)</p>	<p>The students will be sitting down and we will play hangman. Firstly, one “teacher” will think of a word related to the topic that we will be working this month and each student has to say a letter. The one that guesses the word will go to the white board and we will give him/her another word to guess.</p> <p>We will do the same with 1st and 2nd graders but we will play a pictinary instead.</p> <p>Words: respect, emotions, coexistence, diversity, bullying, friends, responsibility...</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>
<p>ROLE PLAY</p> <p>(25 minutes)</p>	<p>In the case of 5th and 6th graders, we will make 2/3 groups and with 1st and 2nd graders, we will make only one group. Each group will receive 1 or 2 situations and they will have to act out the situation and come up with a solution for it.</p> <p>They will have some time to prepare the scene and we can help them to come up with ideas</p>


<p>ORDER THEMSELVES</p> <p>(10 minutes)</p>	<p>Each person will be standing on a newspaper sheet, forming a line. They will have to order themselves from the oldest to the youngest without talking. If they have to move from one place of the line to another, they can't step on the floor, they always have to go from one newspaper sheet to another. This way they will have to work in group, helping each other.</p> 
--	--


MATERIALS: newspaper, bullying situations

NOVEMBER 5TH – ETHICAL BEHAVIOURS

ACTIVITIES

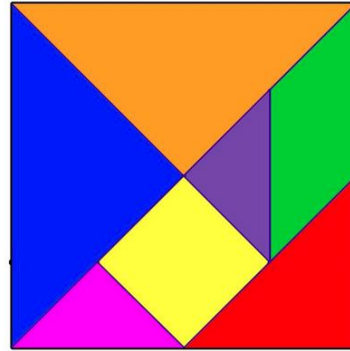
NAME OF THE ACTIVITY	DESCRIPTION
<p>TELLING GOOD THINGS!</p> <p>(10 minutes)</p>	<p>To start the day we want the kids to feel appreciated by the other kids. So, in order to do that, we will start telling them the importance of being in a respectful environment, where everybody feels happy and appreciated. We don't want anyone to feel left behind or alone.</p> <p>We will give each kid a piece of tape (a type of tape where you can write) and ask them to write a good adjective. Then, they will have to go and stick the tape into the person they think fulfils that word (they will stick the tape onto the clothes of the other person).</p>

	<p>They can do this all the times they want to. The objective is to make the kids tell the others good things about them, so they all feel appreciated in the whole group.</p> 
<p>HOW WOULD YOU ACT?</p> <p>(15 minutes)</p>	<p>For this activity, we want the kids to think about what they would do in some situations.</p> <p>First, we will place 3 papers in different places of the class. Each paper will have a number: 1, 2 or 3.</p> <p>We will read out loud a series of situations (very simple and adapted to their age). Then, we will read 3 options of actions and the kids will have to go to the paper of the option they like the most.</p> <p>We can then ask them to explain why or explain ourselves the situation if it is very difficult for them to explain themselves.</p> <p>(The situations and options sheet are in Annex 2)</p>
<p>THE 3 'Rs'</p> <p>(15 minutes)</p>	<p>We will ask the kids if they know what the 3 'Rs' are. The 3 Rs represent: Reduce, Reuse and Recycle, 3 key words to help the environment.</p> <p>First, we will divide the kids into two groups.</p> <p>We will put in the whiteboard 4 different trash cans (brown, blue, yellow and green) and we will give each group some papers with</p>

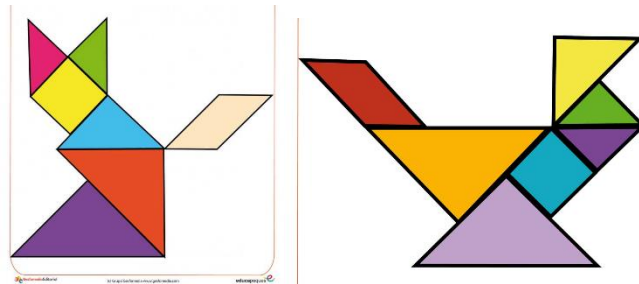
	<p>words that represent objects (for example: a banana, a bottle of wine, a soda can...).</p> <p>Each group will have to decide in which trash can they are going to put each paper. They will have a few minutes to decide this.</p> <p>Then, one group will go to the whiteboard and will place their objects in the trash cans they have decided and we will tell them the number of correct answers. Then, the other group will do the same, and we will see which group has more correct answers!</p>  <p>(Drawings of the trash cans and the papers of the objects are in Annex 3)</p>
<p>GAME TIME! (15 minutes)</p>	<p>The last activity will be a game. We will play this game in the same teams as the last activity.</p> <p>We will all start at the door of the class. One volunteer of each team has to cover their eyes so they don't see. The rest of the team will have to guide their teammate to the whiteboard. They have to give orders like two steps forward, three steps to the left... But it is not that easy, as we can place objects in the way to make obstacles.</p> <p>When they get to the whiteboard, they can remove their blindfold and they will see a Tangram game.</p> <p>The rest of the team will have the key to the tangram (an animal or an object) and they will have to guide they teammate into placing the pieces in the right way to make the correct form. They</p>

have to give orders like the yellow square in the left, the green triangle goes up...

We can give them the vocabulary before, in order to help them.



Some ideas for the forms:







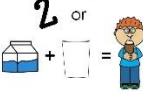





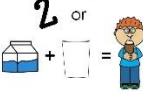





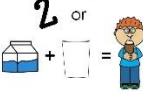


MATERIALS: tape, pens, sheet with the situations and options, sheets with numbers, drawings of the trash cans, papers with objects, tangram (x2)

NOVEMBER 9TH – SOCIAL MEDIA (GOOD)



ACTIVITIES

NAME OF THE ACTIVITY	DESCRIPTION
SOCIAL MEDIA MEMORY 10 minutes	<p>To start the lesson, we will play a game. This game consists of a memory game. We have 10 pairs of pictures that represent different social medias.</p> <p>First, we will divide the kids into two teams (in the case of the 1st and 2nd graders they will be individual teams). Taking turns, one person of each team will go to the whiteboard and try to guess where a pair of the pictures is. If you find a pair, other person from your team comes to the front and tries to guess. If you don't find a pair, it's the turn of the other team.</p> <p>This game ends when all the pairs of pictures have been discovered.</p> <div data-bbox="804 1167 1206 1357" data-label="Image"> </div> <p>(Pictures in the Annex 4)</p>
OUR OWN SOCIAL MEDIA 20 minutes	<p>For this activity, we will give the kids a sheet with different social medias. They will have to fill in the blank spaces with a draw that represents what each space is asking. The kids will have to do this individually, but then we will comment their answers out loud so everyone knows a little bit more about our classmates.</p> <div data-bbox="879 1751 1169 1968" data-label="Image"> </div> <p>(Sheet of social medias in Annex 5)</p>

<p>SOPA DE LETRAS</p> <p>10 minutes</p>	<p>The next activity will be an alphabet soup. But there is a trick.</p> <p>First, we will hide the alphabet soups in the classroom (but in different places), and the kids have to search for their own sheet.</p> <p>When they find one, they can go to their table and start resolving.</p> <p>This is a speed game, so the person who finds and resolves his/her alphabet soup first will be the winner.</p> <p>All the words of the alphabet soup will be related to social media.</p>  <p>(Alphabet soup in Annex 6)</p>						
<p>ANALYSE THE NEWS</p> <p>10 minutes (Only with the 1st and 2nd graders)</p>	<p>For the last activity, we are going to work on the “W” questions (what, when, how, who...). As they are not a lot of people, they can work on this activity in group.</p> <p>The activity consists of reading a new, then talk with each other and answer the W questions.</p> <p>The objective of this activity is to make students read carefully the information given in the text and be able to extract the content of it. The text will be very simple, so it is easier for the kids to understand it and answer the W questions.</p> <table border="1" data-bbox="762 1563 1246 1921"> <tr> <td data-bbox="762 1563 922 1742"> <p>Who is a person</p>  </td> <td data-bbox="922 1563 1082 1742"> <p>What is a thing or an action</p>  </td> <td data-bbox="1082 1563 1246 1742"> <p>When is a time</p>  </td> </tr> <tr> <td data-bbox="762 1742 922 1921"> <p>Where is a place</p>  </td> <td data-bbox="922 1742 1082 1921"> <p>Why is the reason something happened</p>  </td> <td data-bbox="1082 1742 1246 1921"> <p>How is a number, or the way something is done</p> <p>2 or</p>  </td> </tr> </table> <p>(Text and questions in Annex 7)</p>	<p>Who is a person</p> 	<p>What is a thing or an action</p> 	<p>When is a time</p> 	<p>Where is a place</p> 	<p>Why is the reason something happened</p> 	<p>How is a number, or the way something is done</p> <p>2 or</p> 
<p>Who is a person</p> 	<p>What is a thing or an action</p> 	<p>When is a time</p> 					
<p>Where is a place</p> 	<p>Why is the reason something happened</p> 	<p>How is a number, or the way something is done</p> <p>2 or</p> 					

NOVEMBER 12TH – SOCIAL MEDIA (BAD)

ACTIVITIES

NAME OF THE ACTIVITY	DESCRIPTION
FAKE NEWS 10 minutes	<p>The students will be sitting at their desks. We will ask them if they know what is a fake new. Then, we will write down in the white board one by one some crazy headlines that might be true or not, we will ask them to raise their hand if they think that it is true or if they think that it is false. When there are no more headlines left, we will briefly explain that they don't have to believe everything they read.</p>  <p>(Annex 8)</p>
2 LIES 1 TRUTH 20/30 minutes	<p>They will have to think two lies and one truth about themselves and write them down. We will give them time to think and we can help them to write simple sentences like “I have a dog”, always with the vocabulary that they already know. Then, one by one, they will have to read out loud what they have write and the rest will try to guess which sentence is the real one.</p> <p>We will try to teach them how easy is to lie and that it is even easier in social media.</p> 

TIC-TAC-TOE

10/15 minutes

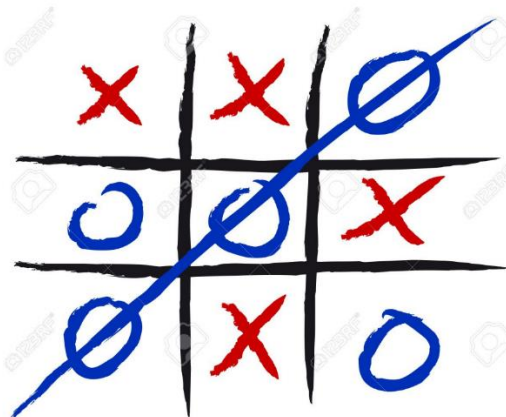
The students will be standing up and we will make two teams, then each team has to form a line looking at the white board. In the white board we have to draw a tic-tac-toe board, if they want to put a circle or an "X" in the board, they will have to answer correctly a question about social media.


The questions will be asked at the same time for both teams, the team that raise their hands first, will be able to answer. If they answer correctly, one person of the team can go to the white board and put a circle or an "X", if they answer wrongly, the other team have the opportunity to answer the question.

We can play more than one round and change teams.

Examples of questions:

- What is the social media that has a bird in its logo?
- What is the social media where the people upload videos dancing?
- Can you use Instagram? (No, you have to be more than 14 years old)
- What is the social media that has a green logo?
- ...







<p>BOX OF LIES</p> <p>10 minutes</p>	<p>This activity will be only played with the older ones (1st and 2nd of ESO) if we are with time to spare.</p> <p>The activity consists on hiding an object inside a box/bag, it can be any object (keys, a paper, a ball...) but the rest of the class cannot see what is inside it. So, we will ask for a volunteer to look inside the bag and he/she will try to explain what is inside, he can either tell the truth or lie. The rest of the class can ask him questions and then they have to guess if the volunteer was telling the truth about the object or not.</p> 
---	---

NOVEMBER 16TH - EMOTIONS

ACTIVITIES


NAME OF THE ACTIVITY	DESCRIPTION
<p>WHAT DOES A MONSTER LOOK LIKE?</p> <p>10 minutes</p>	<p>This lesson is around emotions and how do we identify them.</p> <p>For the first activity, we will make pairs or groups of three. Then, we will give each pair a blank paper. Each pair will have assigned an emotion, and they have to draw a monster that represents that emotion. They will have to choose a colour for their monster and their appearance.</p>


	<p>Then, we will show the rest of the pairs each monster and they have to explain simply why they chose that type of monster and colour.</p> <p>The emotions we will give the kids to draw their monster are: love, calm, sadness, happiness, anger and fear.</p>  <p>The image shows six cartoon monsters arranged in two rows of three. Each monster is associated with an emotion and a specific action:</p> <ul style="list-style-type: none"> HAPPY (Yellow): Jump and clap! SAD (Blue): Cry lots of tears! ANGRY (Red): Growl and stomp around! AFRAID (Grey): Hide behind your hands! CALM (Green): Close your eyes and breathe deep! IN LOVE (Pink): Hug yourself and say "I LOVE YOU!"
<p>CLASSIFY EMOTIONS</p> <p>10 minutes</p>	<p>Now, that we have make our monsters for each emotion, we will have to classify some photos with the emotion that they represent.</p> <p>We can make two teams and make it competitive, the team that gets the most photos in the correct place wins.</p> <p>We can stick the previous monsters in the wall or in the whiteboard so we classify the photos under each monster.</p>  <p>The image shows six photos of a woman's face arranged in two rows of three. The top row shows: neutral, angry (mouth open, furrowed brows), and happy (wide smile). The bottom row shows: sad (frown), surprised (wide eyes, open mouth), and neutral.</p> <p>(Photos of emotions in Annex 9)</p>



<p>TRY TO GUESS THE EMOTION</p> <p>10/15 minutes</p>	<p>Now that the vocabulary is well known, we can make a game of mimics with the emotions. One kid at a time will come to the front of the room and we will tell him/her an emotion, then he/she will have to mimic that emotion and the other kids will have to guess which one is it.</p> <p>We can also tell the kids situations and they have to mimic the emotion of how that situation makes them feel.</p> 
<p>WHAT MAKES ME HAPPY?</p>	<p>For this activity, we will give each kid a blank paper with a circle in the middle and a little circle they are going to decorate. They will have to divide this little circle in 6 parts. Then, they will have to draw in each part something that makes them happy. It can be a place, a person, a situation, or whatever they want.</p> <p>Then, we will show the other what we have created and explain what makes us happy.</p>  <p>(Sheets in Annex 10)</p>

NOVEMBER 19TH – TEAM WORK

ACTIVITIES

NAME OF THE ACTIVITY	DESCRIPTION
<p>HUMAN KNOT (20 minutes)</p>	<p>The students will be standing up. At the beginning of the activity, we will divide the class in two groups, in order to make it easier.</p> <p>Each group will have to form a circle, we will ask them to put their right hand up in the air, and then grab the hand of someone across the circle from them. Then they have to repeat this with the left hand, ensuring they grab a different person's hand.</p> <p>We will have to check that everyone is holding the hands of two different people and not with someone near them.</p> <p>Now, they must try to untangle themselves to form a circle without breaking the chain of hands.</p> <p>It will be like a race between the two groups. We have to be really careful and watch that they do not cheat.</p> <p>When they finally form the circle, we will repeat the activity with the two groups working together.</p> 

<p>THE SINKING</p> <p>(15 minutes)</p>	<p>The students will be standing up. We will explain them that they are in a desert island and the tide is rising so the island is getting smaller and smaller. With a chalk or a rope, we will draw a big circle on the floor where the students fit inside. If everyone is inside the circle, we will make it smaller gradually, until they can't fit inside.</p> <p>They will have to work in group to fit in the island, no matter how small it is.</p> <p>We can also play in groups to see which group is able to fit in a smaller island.</p> 
<p>THE OBSTACLE RACE</p> <p>(15 minutes)</p>	<p>The students will be sitting down at the beginning. We will put in the white board some basic orders such as 1 step forward, 1 step to the right/left, jump, 1 step back, turn right/left... And we will show them with mimic the meaning of each order. This will be useful for them for the following activity.</p> <p>The students now will be standing up and we will make two groups. They have to choose two people of each group that are going to give the orders to their teammates and the rest is going to have their eyes covered with a scarf or a mask.</p> <p>They will be competing in a relay race with obstacles. They will start at the back of the class. In the space between the back of the</p>

	<p>class and the white board, we will have to put some obstacles, like chairs. The people with the eyes covered, one by one, they will have to go, following their classmates' orders, to the white board and then back to their group. Then another classmate has to do the same route. As they are few students, the blinded ones have to do the race twice. The first group to finish, wins.</p> <p>Then the people that has been giving the orders will be the ones with their eyes covered and vice versa.</p> 
<p>PULL THE STRING!</p> <p>10 minutes</p>	<p>The students will be divided in two teams. There will be a captain in each team that has to give orders to the rest. The game consists of doing different figures (a triangle, square, star, rectangle...) with a string, but the only one that knows the figure is the captain so he/she will have to explain how to do it. Every teammate has to be grabbing one part of the string and they have to follow the captain's orders.</p> 

MATERIAL: chalk, string

NOVEMBER 23RD – THANKSGIVING

ACTIVITIES

NAME OF THE ACTIVITY	DESCRIPTION
<p>INTRODUCING THANKSGIVING</p> <p>(5 minutes)</p>	<p>We will start the lesson asking them some questions about thanksgiving like:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Do you know what thanksgiving is? - Where is it celebrated? - What is the most popular meal in thanksgiving? <p>If they don't know the answers, we will tell them.</p> <p>After this, we will read very slowly some information about thanksgiving because in the next game they will be asked some questions. They have to pay attention if they want to answer right.</p> <p>With the first group (5th and 6th level), we will write down the most important words in the white board, that will help them to remember more information.</p> <p>(Annex 11)</p> <div data-bbox="676 1438 1246 2004" data-label="Image"> </div>

<p>PARTY!</p> <p>(55 minutes)</p>	<p>They are going to play the game “Party & C.O”. They will be divided in two teams. The aim of the game is to get all the ingredients for preparing a Thanksgiving meal.</p> <p>In turns, one person of a team is going to roll the dice and when they pass or fail the game, the other team will roll the dice and so on. The dice will have 4 different games: pictionary, humming/singing, questions and mimic.</p> <p>For the pictionary game, we will tell an easy word to the person that is going to draw and his/her team have to guess it.</p> <p>For the humming game we will tell him/her an easy song.</p> <p>For the mimic game we will tell him/her some emotions first (fear, love, happy, sad, angry, calm) because they have studied them last week and they have to know the vocabulary. Then we will give them easy verbs or actions (running, playing football...).</p> <p>For the questions game the whole team will have to answer one of the questions that we have. Most of them are related with the text.</p> <p>For each game they will be given only one word/action/song/question. If in 30 seconds their team don't answer right, the other team can answer for them.</p> <p>They will get an ingredient when they win two games in a row.</p> <p>To make it more difficult, when they have already played 4/5 rounds, the teams will play a minigame. The team that wins will be able to steal one ingredient to the other team.</p>
-----------------------------------	--


The minigames could be hangman, I spy with my little eye, memory (with the social media cards in the wardrobe), tic tac toe...

(Annex 12)



NOVEMBER 26TH – CULTURAL DIVERSITY

ACTIVITIES

NAME OF THE ACTIVITY	DESCRIPTION
<p>WHAT DO YOU KNOW ABOUT THE WORLD?</p> <p>5 min</p>	<p>To start this lesson, we will ask the kids a series of questions about the world. This is for introducing them to the topic “Cultural diversity”.</p> <p>Some questions that we can ask them are:</p> <ul style="list-style-type: none"> - How many continents do you know? - Do you know their names? - Which languages can you speak? - Can you name 5 countries? <p>We can continue asking as long as we want if they are participating. We can also change the questions if the kids are more interested in other topics, like gastronomy or geography of the world.</p>
<p>MY COUNTRY IS....</p> <p>15 min</p>	<p>For this activity, the kids will have a sheet with some information about Argentina, but there are some phrases that are incomplete. We will have the complete text, and we will dictate the text slowly so the kids can write what is missing in their paper.</p> <p>We can repeat the text two or three times. When we finish, we will check the answers and correct the spelling mistakes.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>(Sheet with the text in Annex 13)</p>

**7 WONDERS OF
THE WORLD!**

20 min


This activity consists in placing the 7 wonders of the world correctly in a world map. We will make groups or pair for the kids to work better. Then, we will give them photos of the 7 wonders of the world with the name in the back of the paper and a paper with a map of the world. They will have to place the 7 wonders of the world where they think they belong.

Then, they will have to show their assumptions of the placement of the 7 wonders of the world and the whole group will have to discuss what of the little group answers they think is the most accurate.

Finally, we will check the real placements of the 7 wonders of the world and we will see how many good answers they have.




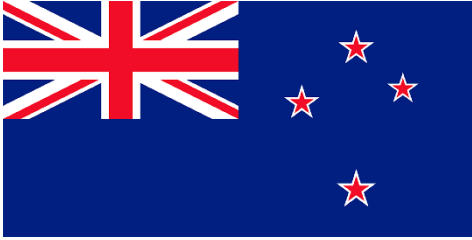

(Map and photos of the 7 wonders of the world in Annex 14)

<p>WHEN I WAS A KID, WE PLAYED...!!</p> <p>20 min</p>	<p>For the last activity we are going to play a game. The game is up to the player who is at the moment with the kids. We want you to show the kids a game, o a series of games, that you played when you were a kid in your country. Doing this, we can see the differences between the games you play as kids in a country or in another one.</p> <p>As the majority of the kids are from Morocco, we can also ask them to teach us a game they played in their country.</p> <p>An example of a Spanish game is the “Zapatito Inglés”. One person goes to a wall and stands there facing the wall. The rest of the kids will be across the room making a line. When the person is facing the wall, the others have to go towards him/her. When he/she turns around to look at the others, they have to stop and not move. If he/she see one person moving, he/she sends him/her to the start line. This game continues until one person reaches the one in the wall.</p> 
---	---

NOVEMBER 30TH – CULTURAL DIVERSITY

ACTIVITIES

NAME OF THE ACTIVITY	DESCRIPTION
<p>WHERE ARE WE TRAVELLING?</p> <p>5 minutes</p>	<p>To start this lesson, we will ask the kids a series of questions about the continents to see what they have learnt the previous day. We can use the map to locate the continents and for making it more visual.</p> <p>Then, we will tell them that today we are going to travel far away and with the help of some clues they will have to guess the country (New Zealand) and locate it in the map.</p> <p>Clues:</p> <ul style="list-style-type: none"> - The country is surrounded by water - They speak English and Maori - It is in the Pacific Ocean - The country comprises two islands - It is located in Oceania - It is near Australia - They have the most important rugby team (All Blacks) - They use the New Zealand dollar 

<p>MY COUNTRY IS....</p> <p>15 minutes</p>	<p>For this activity, the kids will have a sheet with some information about New Zealand, but there are some phrases that are incomplete. We will have the complete text, and we will dictate the text slowly so the kids can write what is missing in their paper.</p> <p>We can repeat the text two or three times. When we finish, we will check the answers and correct the spelling mistakes.</p>  <p>(Sheet with the text in Annex 15)</p>
<p>TIME TO COOK!</p> <p>20 minutes</p>	<p>They can work in pairs or individually for this activity. They will have to think about their country's favourite recipe and write down and draw the ingredients, the steps and the final result. When they finish, they will have to show it to the rest of the class.</p> <p>We will help them with the vocabulary for the ingredients.</p>  <p>(Sheet in Annex 16)</p>
<p>WHEN I WAS A KID, WE PLAYED...!!</p>	<p>For the last activity we are going to play a game. The game is up to the player who is at the moment with the kids. We want you to show the kids a game, o a series of games, that you played</p>

20 minutes

when you were a kid in your country. Doing this, we can see the differences between the games you play as kids in a country or in another one.

As the majority of the kids are from Morocco, we can also ask them to teach us a game they played in their country.

An example of a Spanish game is “Musical chairs”. We will place all the chairs making a circle in the centre of the class. There will be one chair less than the number of kids playing. The kids will make a circle around the chairs. Then, we will start playing some music and the kids have to walk around the circle of chairs. When the music stops, the kids will have to try to sit in a chair. The kid that doesn’t get a chair is eliminated. We continue playing rounds of the game until there is only one chair left.



ANNEX 1

SITUATION 1: A fourth grader calls another student stupid and knocks into that student on purpose. Create a role-play that shows how you get help from a trusted adult. Make sure everyone has a part.

Assign three parts: the fourth-grader, the person who is called stupid and the trusted adult.

SITUATION 2: Some second graders always make fun of another boy at recess. They ask him to play soccer but then pick him last for their team and never pass him the ball. Create a role-play that shows how the boy gets help from a friend.

Assign three parts: two second-graders, Boy who is made fun of and the friend who helps.

SITUATION 3: While looking at you, two students whisper loudly to each other how they don't like you. Create a role-play where you stand up for yourself by saying something to them like: "You may not like me, but I know that I am a unique and special person."

Assign three parts: the fourth-grader, the person who is called stupid and the trusted adult.

SITUATION 4: A fifth grader comes over to you on the playground and says to stop playing with your best friend because she is weird. Create a role-play where you ignore the bully and keep playing with your friend.

Assign three parts: A fifth-grader, a second grader his/her best friend.

SITUATION 5: A popular second grader tells the other kids in your class to ignore you because your clothes aren't very stylish. Create a role-play where you use humor by saying "I don't really like this shirt either, but my dad thinks it is really cool and wants me to wear it."

Assign four parts: the popular second grader (bully) and three other kids.

SITUATION 6: A friend tells you that you have to do what he wants or he won't be your friend anymore. He does this a lot and usually you just give in. Create a role-play where you stand up to this friend and say you would like to do what you want for once.

Assign two parts: a friend who wants his way and another friend who usually gives in.

ANNEX 2

FIRST SITUATION:

You are going to school and you see a man falling in the street.

Options:

- You laugh at him.
- You help him get up.
- You call you father or mother to help him.

SECOND SITUATION:

A kid in you class is crying in the bathroom.

Options:

- You call the teacher.
- You ask him/her if he/she is ok.
- You leave the bathroom.

THIRD SITUATION:

You want to go to the park but your father or mother doesn't let you go until you finish your homework.

Options:

- You go anyways.
- You finish your homework quickly.
- You ask your brother or sister to do your homework.

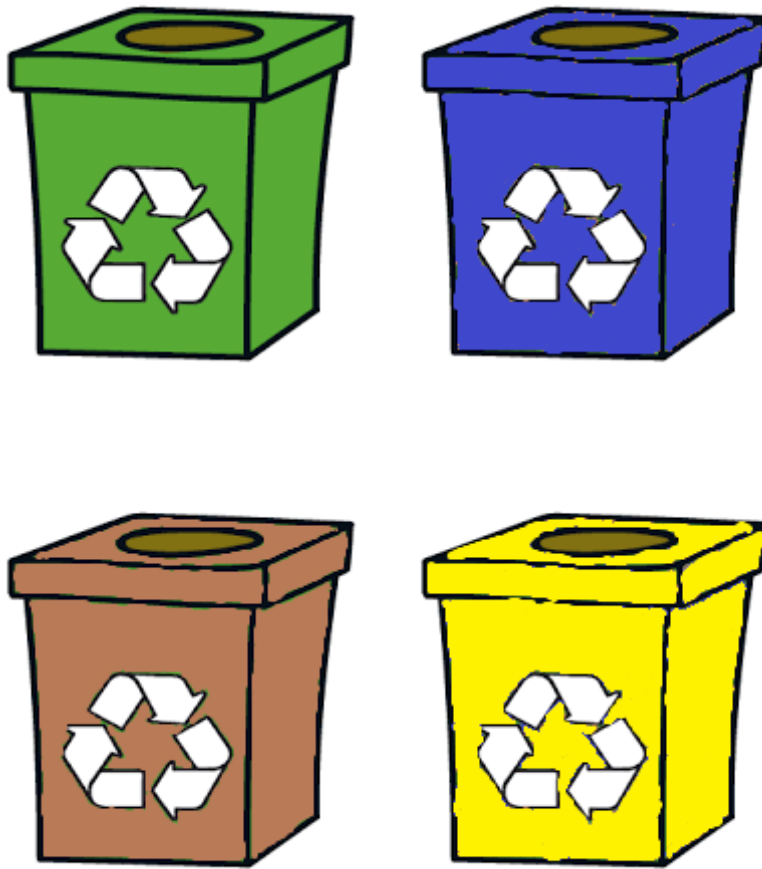
FOURTH SITUATION:

You forgot to bring to school your crayons and you need them in class.

Options:

- You ask your father or mother to bring them to school.
- You ask your classmate to lend you some of theirs.
- You tell the teacher you don't have your crayons.

ANNEX 3





BANANA	PAPER	GLASS	CAN
APPLE	TISSUE	BOTTLE	TOY
EGG	BOOK	JAR	PLASTIC
FISH	BOX	BULB	RUBBER


ANNEX 4





ANNEX 5


 NAME: _____
SURNAME: _____

 A SONG YOU LOVE

 YOUR FAVOURITE PLACE

 WHAT I WANT TO BE WHEN I GROW UP

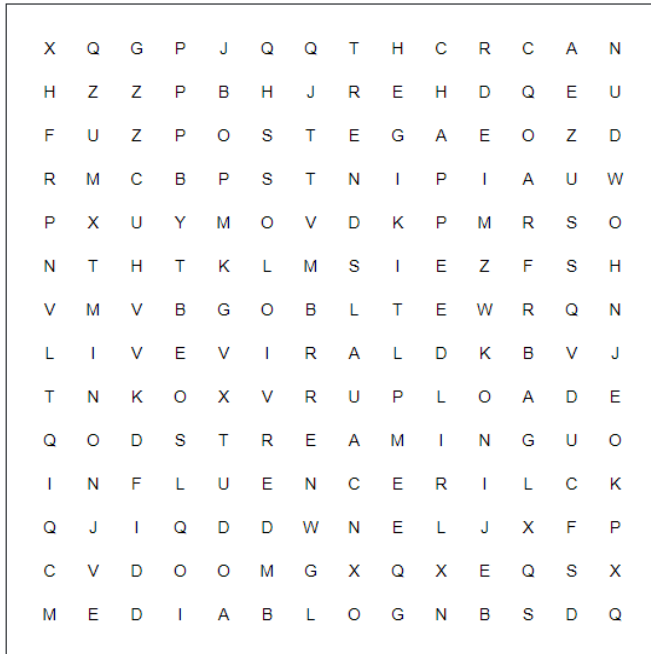
 SOMEONE YOU LOVE

 SOMETHING YOU LOVE TO READ

ANNEX 6

App, Viral, Influencer, Media, Streaming, Upload, Blog, Live, Post, Trend

Social media



ANNEX 7

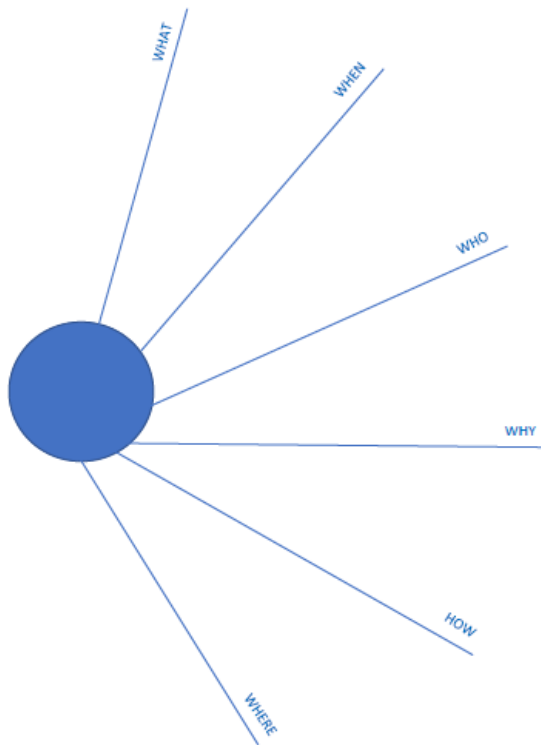
TEXT OF THE NEWS

LITTLE HORSE MAKES CHILDREN HAPPY

A miniature horse visits a hospital in New York. There are children and teenagers at this hospital. They are victims of tragedies. The horse makes their day happy.

The horse is only 81 centimetres tall. It visits only some of the children. Other children are not strong enough. They just watch.

Horses live in groups. They know what people feel. They can help people feel better.



ANNEX 8

- *Nasa is installing internet on the moon* - Real.

This is really happening! Nasa will be building a 4G network on the moon, enabling them to control lunar robots. This story was reported by Newsround, The Independent, and several other sites.

- *Couple in California name their baby with an emoji* – Fake

This story was completely made up and shared by a satirical news site.

- *Eight-year-old girl pulls medieval sword from lake* – Real
- *German street covered in chocolate after leak from chocolate factory* – Real

This delicious accident really happened - a tonne of chocolate leaked from a chocolate factory in Westönnen, covering the pavement.

- *School bans parents from sports day for bad behaviour* - Real

School banned parents from attending sports day after becoming too competitive and threatening staff.

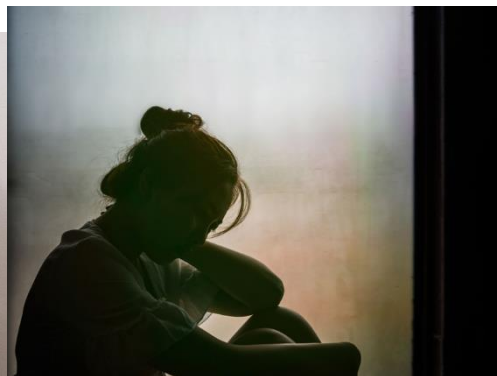
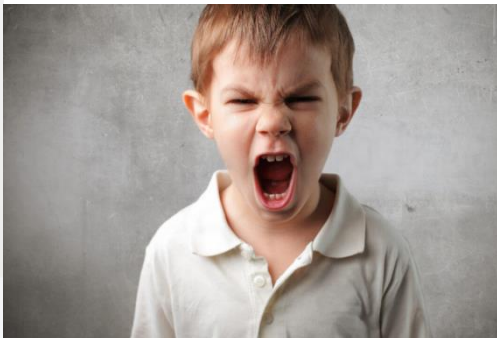
- *Gorilla learns to knit* – Fake

This was a fake story, based off a fake photo on the internet, and we know we can't always trust pictures we see online!

- *An old man has been posting letters in a bin for two years without noticing it.* - Fake
- *Covid-19 vaccines make people magnetic* – Fake
- *A person records a goat riding a motorcycle in Tenerife* – Real

ANNEX 9

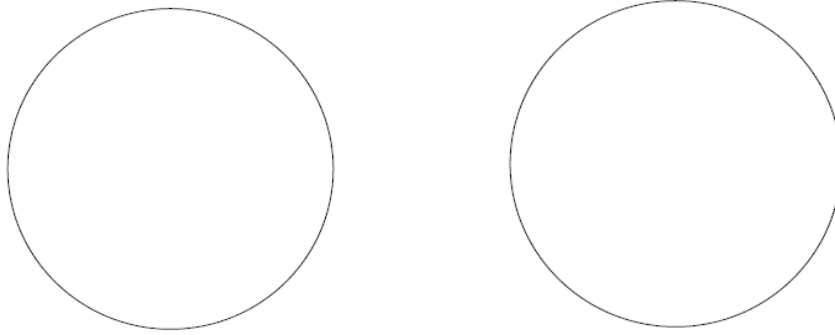






ANNEX 10

WHAT MAKES ME
HAPPY



ANNEX 11

Story:

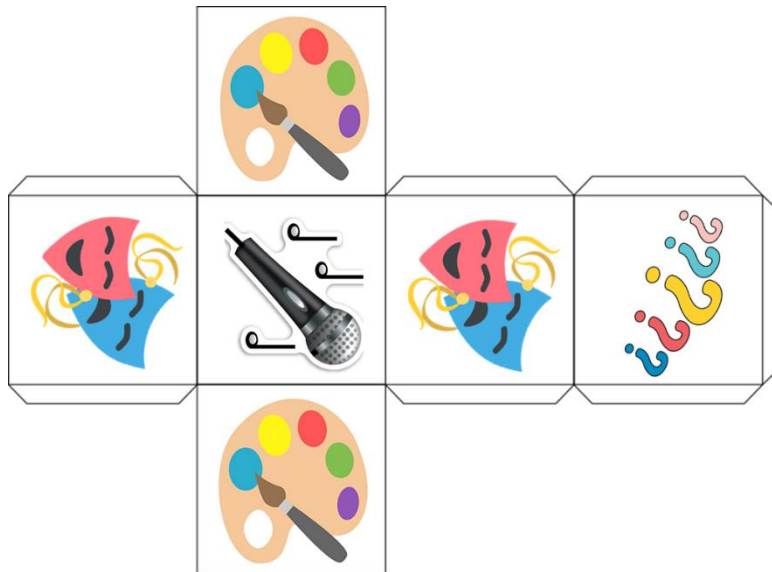
Americans celebrate Thanksgiving on the fourth Thursday of November. It is a very special day for families.

This tradition started with the “Pilgrim Fathers”. They were the founders of a colony in North America. They escaped from England in a ship called Mayflower and they arrived in America on December 1620. As it was winter, it was really cold and they didn’t have any food so a lot of them died. In the spring, the Wapanoag native Americans helped and taught the pilgrims to obtain food and they become friends. The governor of the Pilgrim’s colony was really grateful and he wanted to say thank you to the Americans so he organised a dinner, the first Thanksgiving dinner. The celebration continued for 3 days.

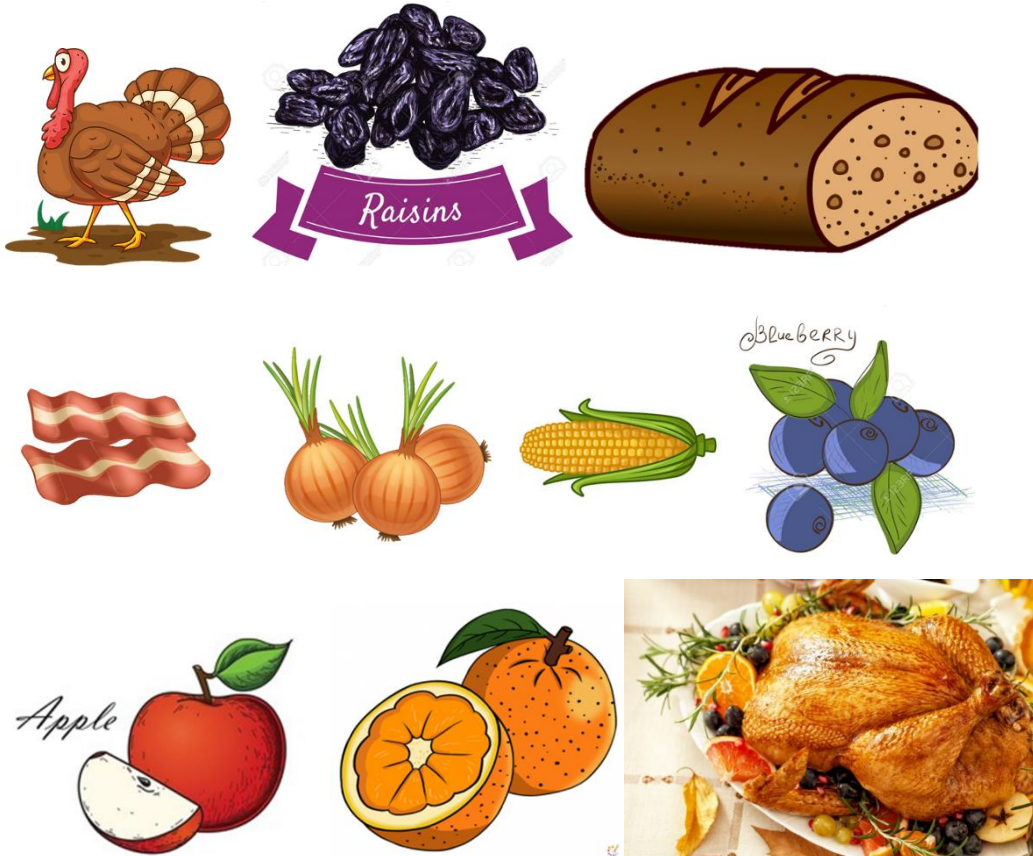
The traditional Thanksgiving meal is similar to the first. People eat roast turkey with their families. It is so popular that only in the United States 280 million turkeys are eaten and the 88% of the Americans eat turkey.

ANNEX 12

Dice:



Ingredients: turkey, raisins, bread, bacon, onions, corn, blueberries, apples, oranges.



Questions:

Thanksgiving occurs on the:

1. Fourth Thursday in November
2. Third Thursday in November
3. November 26 each year

Who were the “Pilgrim Fathers”?

1. Justo two pilgrims
2. The founders of a colony
3. The Church of England

What was the name of their ship?

1. Mayflower
2. Unknown
3. Wampanoag

When did the pilgrims arrive?

1. In 1620
2. In 1621
3. In 1782

What is the Thanksgiving traditional meal?

1. Hamburgers
2. Roast Turkey
3. Chicken

The first Thanksgiving lasted:

1. One day
2. Two days
3. Three days

Why did they celebrate Thanksgiving?

1. Because they wanted to say thank you
2. Because they wanted party all night
3. Because they were hungry

Which Indian tribe help the Pilgrims and were invited to the Thanksgiving dinner?

1. Apache
2. Wampanoag
3. Cherokee

Approximately how many turkeys are eaten each year on Thanksgiving in the United States?

1. 100 million
2. 280 million
3. 500 million

What utensil was not used by the Pilgrims to eat Thanksgiving dinner?

1. Knife
2. Fork
3. Spoon

The best place to put the meat thermometer in the turkey is:

1. The breast
2. The middle of the back
3. The thigh

How many Americans eat turkey at Thanksgiving?

1. 88%
2. 50%
3. 75%

A full-grown turkey has about how many feathers?

1. A million
2. Too many to count!
3. 3,500

ANNEX 13



ARGENTINA

ARGENTINA IS A COUNTRY IN

THE CAPITAL OF ARGENTINA IS

ARGENTINA HAS _____
PEOPLE LIVING IN THE COUNTRY

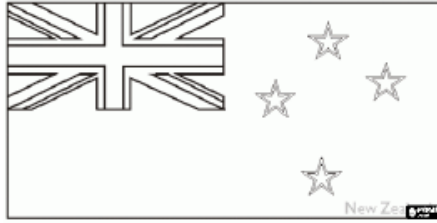
THE HIGHEST MOUNTAIN IN ARGENTINA IS
CALLED _____

THE COLOURS OF THE ARGENTINIAN FLAG ARE

ANNEX 14



ANNEX 15



NEW ZEALAND

NEW ZEALAND IS A COUNTRY IN _____

THE CAPITAL OF NEW ZEALAND IS _____

NEW ZEALAND HAS _____

PEOPLE LIVING IN THE COUNTRY _____

THE HIGHEST MOUNTAIN IN NEW ZEALAND IS CALLED _____

THE COLOURS OF THE NEW ZEALAND FLAG ARE _____

ANNEX 16

MY FAVOURITE MEAL!



Name:
Ingredients:
Steps:
Final product:

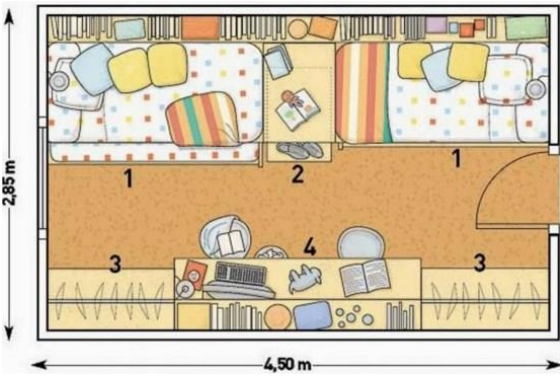
Anexo 3

LESSON PLANS – FEBRUARY (ART)FEBRUARY 1st – PRESENTATION OF THE TOPIC + ARCHITECTURE

ACTIVITIES

NAME OF THE ACTIVITY	DESCRIPTION
PRESENTATION OF THE TOPIC 10 min	<p>This month we will be learning about the different arts that exist in the world. We will ask the students some questions about the topic in order to know their previous knowledge.</p> <ul style="list-style-type: none"> - What is art for you? - Do you know how many arts exist? (Architecture, sculpture, music, cinema, painting, literature and dance) - Do you know any famous architect? (Gaudí, Eiffel) - Do you know any famous sculptor? (Miguel Ángel) - Do you know any famous singer? - Do you know any famous actor/director? (Di Caprio, Mario Casas/Almodóvar, Chaplin) - Do you know any famous painter? (Picasso, van Gogh) - Do you know any famous writer? (J.K. Rolling, Cervantes) - Do you know type of dance? (Ballet, belly dancing) <div data-bbox="775 1473 1235 1921" style="text-align: center;"> </div>



<p>WE ARCHITECTS!</p> <p>15 min</p>	<p>ARE</p> <p>For this activity the students will be arranged individually. We are going to do a house with a piece of paper. The students will have to follow the different orders that we will give them in order to build their own house. We can teach them first the main vocabulary so they can follow the steps (fold, unfold, middle, diagonal...). When they finish, they can decorate their houses.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=wB_dFNBIAU0</p> 
<p>BUILDING OUR OWN TOWER</p> <p>35 min</p>	<p>We will divide the students in two or three groups, depending on the number of students in the class. Then we will explain them that they have to build a tower, as high as possible using only the paper and tape that we will provide them. Before giving them the materials, they will have 5/10 minutes to discuss with their group how they are going to build the tower and then, they have to draw a sketch and show it to the teachers so we can give them some advice.</p> <p>When they have designed their towers, we will give them 15/20 minutes to build the tower. When the time is up, each tower will be presented to the other groups (why they have done it that way, what was the initial idea...) and it shall remain standing for at least 5-10 seconds.</p> 


<p>BACKUP ACTIVITY: DESIGN YOUR OWN HOUSE/SCHOOL</p> <p>10 min</p>	<p>If there is time to spare, the students, individually, can design the house or school of their dreams in piece of paper.</p> 
--	--


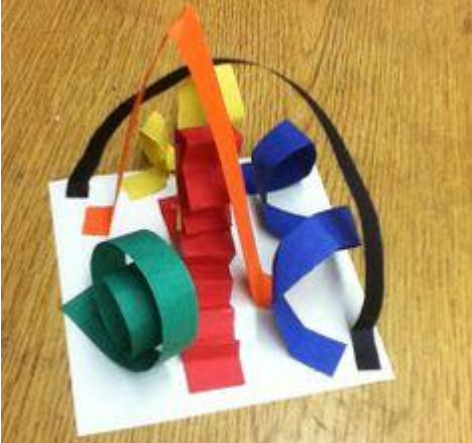
FEBRUARY 4th – SCULPTURE

ACTIVITIES

NAME OF THE ACTIVITY	DESCRIPTION
<p>PRESENTATION OF THE TOPIC</p> <p>5 min</p>	<p>Today we are going to learn about the art of sculpture. We will ask the students some questions about sculpture to put them in context.</p> <ul style="list-style-type: none"> - What is sculpture? - How do we call the people that build the sculptures? - What materials can we use to build a sculpture? (Clay, stone, wood, iron, gold, paper...) - Do you know any famous sculptor? (Miguel Ángel, Bernini, Donatello...) - Do you know any famous sculpture? (David, The Thinker, Christ the Redeemer, Statue of Liberty...) - ...

	
<p>IMITATING SCULPTURES</p> <p>15 min</p>	<p>The main objective of this game is that after playing, the students will be able to recognise some of the sculptures that we have showed them.</p> <p>The students will be standing up, forming a line and we will show them one by one a picture of a sculpture, only for 3 seconds. They have to memorize it and then, when every student has seen the picture, we will say: SCULPTURE! And they have to imitate it. We will show them the picture again (saying the name of the sculpture) and the students that imitate it more accurately will win a point.</p> <p>We will do this with all the images.</p> <p>(Annex 1)</p> 

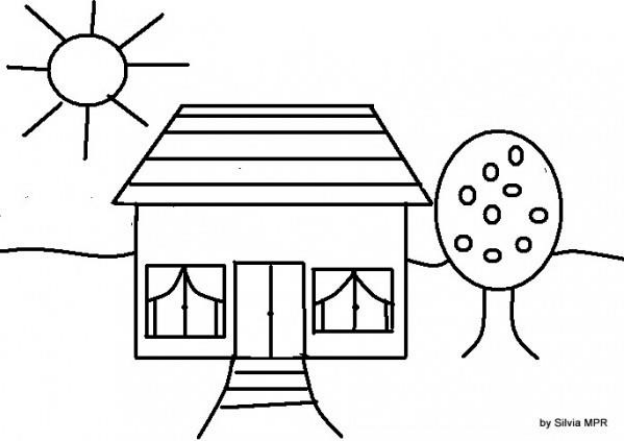
<p>WE ARE STATUES!</p> <p>15/20 min</p>	<p>This game will have two different parts. The first part is the game of the statues, where the students will be at the back of the class and the main goal of the students is to get to the front of the class, but to do so they can't run, we will play some music and they can only advance dancing. When the music stops, they have to become statues and they can't move until the music starts again. If someone moves any part of their body, they will have to go to the back of the class again. We can play more than one round.</p> <p>The second part of the activity follows the same dynamic but we will ask the students to leave the classroom for a minute and we will hide some random objects in the class. When we open the door again, we will play the music and they can start searching for the objects. If we stop the music, they have to become statues and if someone move, they will have to go where they started.</p> 
<p>SIMON SAYS</p> <p>15/20 min</p>	<p>The students will play Simon says following the instructions given by the "teacher". The instructions must be adequate to their level.</p> <p>Ex: Simon says: touch your nose, jump, rise your right arm, turn around, stop, play the guitar, act like a statue...</p> <p>We can play the firsts rounds without eliminating the students.</p> <p>They can play more than once and if there is a student confident enough to be Simon, we can help him to give the orders.</p>

	
<p>BACKUP ACTIVITY: BUILD YOUR OWN SCULPTURE 10 minutes</p>	<p>If there is time to spare, the students can build their own sculpture using the paper of the magazines or making a collage.</p> 

FEBRUARY 8th – PAINTING

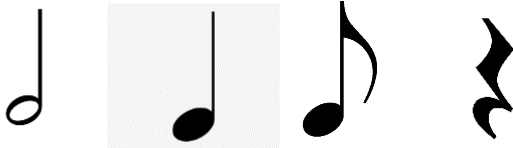
ACTIVITIES

NAME OF THE ACTIVITY	DESCRIPTION
INTRODUCTION OF THE TOPIC 5 min	<p>To start the class, we will introduce the topic of the day, which is painting. We can ask the students some questions, for example:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Do you like to paint? - Do you find it relaxing? - What do you like to paint? - Do you know any famous painter? - Do you like their art? - Do you know any famous painting? <p>We can also let the students come to the front and draw in the whiteboard their favourite famous painting (if they know any).</p>
DO YOU REALLY KNOW HOW TO PAINT? 30 min	<p>For this activity we will need a volunteer. First, one of us will go outside with the volunteer for some time. In the meantime, we will draw something on the whiteboard, and the rest of the kids will have to copy it in their papers. When we have finished, we will erase the whiteboard. Then, the volunteer will return to the class and go to the whiteboard. The rest of the students then will have to give instructions, one by one, to recreate the drawing that was earlier in the board. Each student has to give one command, and then another one will take the turn. We will continue this process until the drawing is finished.</p>


	<p>If it is necessary, we can write in the whiteboard some commands to help the students; like right, left, up, down, circle, line, triangle...</p> <p>The drawing can be like this one:</p> 
<p>WHAT IS THAT?</p> <p>15 min</p>	<p>For this activity, each student will have a paper, a pen and some crayons to paint. Then, they will have to pick two little papers from a bag or a cup. In these little papers, they will find random words. Their goal is to make a drawing mixing these two words with no relation between them and create a work of art. The students will have some time to think and to paint. We have to encourage them to be as creative as they can, to paint something even surreal.</p> <p>The words can be: bee, sticker, house, mouse, cat, book, space, tiger, bottle, air, fire, wood, pink, bed, teacher, flag, painter, art, frame, life, mother, blue, sadness, joy, photo and square.</p>
<p>BACKUP ACTIVITY:</p> <p>SWITCHING PAINTINGS</p> <p>10 min</p>	<p>For this activity, each student will have their own paper. They will have to start painting whatever they want, and after two minutes, we will ask them to pass their paper to their classmate. We will continue for another two minutes and then switch again. We will do this for ten minutes and then we will reveal the results of painting each other's paintings.</p>

FEBRUARY 11th – DANCE

ACTIVITIES

NAME OF THE ACTIVITY	DESCRIPTION
QUICK INTRODUCTION 5 min	To start the class, we will introduce the topic of the day: dance. We can ask the students if they like to dance or not. If they do, to what genre of music, with who they like to do it, if they go to class, if they would like to go to class, if they have gone to a dance show...
WE CREATE OUR BEATS! 20 min	<p>To begin with our dance class, we are going to learn how to create a beat. We will show the students the different types of notes we have with their length in the whiteboard.</p> <p>We will give each student a piece of paper and a pen and they will have to copy the symbols of the whiteboard. Then, we will explain that each symbol has a duration. In this case we will work with these symbols:</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>2 beats 1 beat ½ beat 1 beat of rest</p> <p>The students will have to work in pairs and create their own rhythm mixing these four symbols. We can help them by making examples clapping our hands. When they finish, they can show their classmates their creations.</p> <p>(Annex 2)</p>

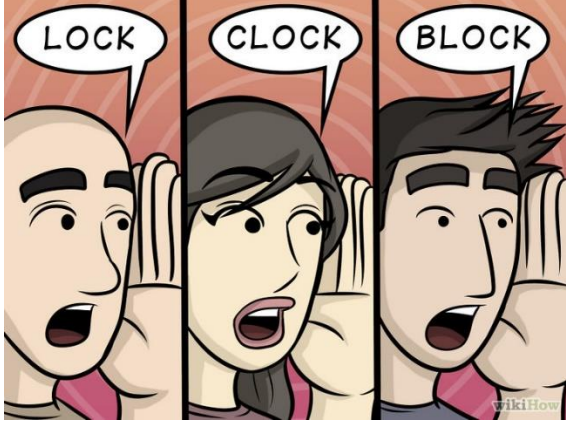

<p>PASS THE BEAT AROUND THE ROOM</p> <p>15 min</p>	<p>The next activity will consist of a game. The name of the game is: Pass the beat around the room. The game consists of making a circle with all the students and repeating a song syllable by syllable. Each person will have to say one syllable of the phrase maintaining the beat. If one person fails, he/she is eliminated and the rest continues.</p> <p>We can make it more difficult if we want by saying it faster. And we can make it MORE difficult by eliminating one of the words and replace it with a gesture.</p> <p>They have to sing like this:</p> <p>PASS-THE-BEAT-A-ROUND-THE-ROOM-(REST)-PASS-THE-BEAT-A-ROUND-THE-ROOM-(REST)- and so on.</p> <p>We have the example of this game in the next video:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=8u5Jc3D5p3c&ab_channel=SarahTiede</p>
<p>WHO'S THE DIRECTOR?</p> <p>15 min</p>	<p>The last activity is also a game. In this case, we will ask for a volunteer to go out of the class for a few minutes. While he/she is out of the class, we will decide which one of the rest is the director. When that is decided, the volunteer will return to the class. The job of the director is to make rhythms, like clapping or snapping his fingers or touching his head repeatedly. The rest will have to immediately copy what the director is making. If the director changes the rhythm, all people have to change as well, so the volunteer won't notice who is the director. The goal of the volunteer is to figure out who is the director, and he/she has three attempts to guess it. Students can take turns being the director and the person who has to guess.</p>


	 <p>An example of how to play this game is in the next video:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=uhOaFC-ZSeU&ab_channel=LasaventurasdeCarlosBiCi</p>
--	--


FEBRUARY 15th – MUSIC

ACTIVITIES

NAME OF THE ACTIVITY	DESCRIPTION
INTRODUCTION OF THE TOPIC 5 min	To start the class, we will introduce the topic of the day, which is music. We can ask the students some questions, for example: <ul style="list-style-type: none"> - Do you like music? - What kind of music do you listen to? - What is your favourite singer? And song? (We can play the chorus of the song) - Do you like singing?
MISCOMMUNICATION 10 min	This game is the same as the broken phone but instead of telling a sentence to the first person, we will make a rhythm. The rest of the students will cover their ears and they can't look to the first person in the line. The aim of the game is to

	<p>transmit the rhythm to the teammates as accurately as possible.</p> <p>We can first make some examples of a different rhythms.</p> <p>If there are enough students, we can make two teams and make a “competition”.</p> 
<p>RHYTHM CHAIN</p> <p>10 min</p>	<p>The game consists of working together to form a rhythm. The students will be seated or standing in a circle. A person of the circle starts doing a little rhythm (clapping twice, for example), the following person has to do the previous rhythm and then he/she has to add another rhythm, and so on until someone can't remember the whole rhythm. We can play more than one round making it more difficult.</p> 



<p>MUSICAL CHAIRS</p> <p>15 min</p>	<p>We will place chairs in the centre of the class in a circle. If there are five participants, only four chairs will be placed, always one less than the number of participants. When the music plays, they have to walk around the chairs and if they stop, they have to sit down. The player who does not sit down will be eliminated and a chair will be removed.</p> <p>We can also play the same game but making it cooperative. It is played the same but instead of eliminating the players, they have to work together to make sure that everyone is seated although there are no chairs for everyone.</p> 
<p>HOW MUCH DO YOU KNOW ABOUT MUSIC?</p> <p>15 minutes</p>	<p>The activity consists in a question contest so there will be two teams. The questions are about music and they are all numerical. First, we will ask a team a question and they answer with a number. If they don't get it right, the other team can try to answer right. When the first team gives us an incorrect answer, we will tell them if the real answer is a higher or lower number. Each time a team answers incorrectly, we will blow a little the balloon. The teams will continue taking turns answering the question until a team gets it right or until the balloon explodes.</p> <p>Then, we will do the same with the rest of the questions.</p>



	<p>A team can get a point if they get the answer right or if the other team explodes the balloon.</p>  <p>(Questions in Annex 3)</p> <p>An example of how you play this game is in the next video: https://www.youtube.com/watch?v=KmgEedlYmKM</p>
--	---

FEBRUARY 18th – CINEMA

ACTIVITIES

NAME OF THE ACTIVITY	DESCRIPTION
INTRODUCTION OF THE TOPIC 5 min	<p>Today we are going to talk about cinema, so we can start the day by asking the students a bunch of questions about the topic.</p> <p>These are some questions we can ask them:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Do you like going to the cinema? - When was the last time you went to the cinema? - What did you watch? - What do you like more, TV series or movies? - What is your favourite genre?

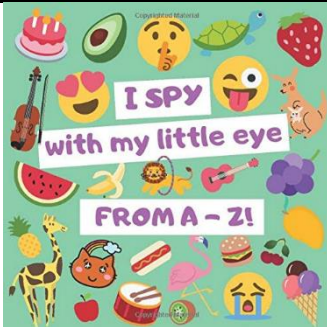
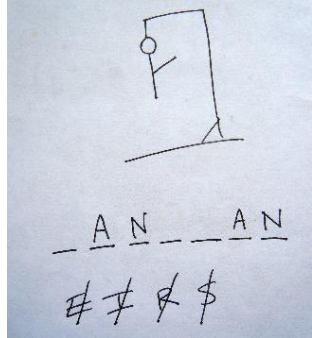
	<ul style="list-style-type: none"> - Do you watch them alone or with friends and family? - Do you know any famous actors? - What is your favourite movie? - Why? <p>We can always change the questions if the students are more interested in other related topics.</p> 
<p>MIMIC</p> <p>10 min</p>	<p>For this activity, the students will be divided into two teams. Then, one person of one of the teams will come to the front and we will tell him/her the name of a movie. They will have to make gestures (without talking or making sounds) so his/her team can guess the movie. If they don't get it right, the other team can try to guess the movie.</p> <p>It is very important to use simple movies that they can know about, and also that their name don't change very much when translated into English.</p> <p>When the time finishes, the team with the most points will win.</p> 



<p>WHAT IS YOUR FILM ABOUT?</p> <p>20 min</p>	<p>For this activity, the students will work in pairs and they have to create their own movie. Each pair will have a question sheet to write on. This sheet has some clues to help the students create a movie.</p> <p>Firstly, we will give each pair two random words. Then, using these two words they have to come up with a movie title, a plot, characters and an ending for the story.</p> <p>We have to help them write down their ideas.</p> <p>When they all finish, we can share all their movies with the rest of the kids.</p> <p>(Question sheet in Annex 4)</p> 
<p>WHO AM I?</p> <p>15 min</p>	<p>For this activity we will ask one student to come to the front. Then, we will tell him/her a famous movie or TV series character. The resto of the students will have to ask him/her some yes/no questions in order to guess the character.</p> <p>When someone guesses the character, it is now their turn to come to the front and have a new character for the rest to guess.</p> <p>We can use characters like: Mickey Mouse, Sonic, Peter Pan, Harry Potter, Yoda, Homer Simpson, Spider-man, Wonder Woman, etc.</p> 

FEBRUARY 22th – LITERATURE

ACTIVITIES


NAME OF THE ACTIVITY	DESCRIPTION
INTRODUCTION OF THE TOPIC 5 min	As always, we begin the class introducing the topic of the day with some questions. In this case, the topic is literature. Here we have some questions we can ask the kids: <ul style="list-style-type: none"> - Do you like to read? - Which type of books do you read? - Do you like to write stories? - Do your parents read with you at home? - Which is your favourite book or story? - Do you like illustrated books?
I SPY WITH MY LITTLE EYE 10 min	This a simple game we all know how to play. Taking turn, one kid will come to the front of the class and choose one thing of the room (he/she has to think about it, not say it out loud). Then, he/she will say "I spy with my little eye something that starts with the letter ...". We will then have to guess in which thing he/she is thinking about. When someone guesses it, he/she will then come to the front of the class. We can continue the game as long as we want. We can also participate so we can think about more difficult things. <p>VERY IMPORTANT: we will only answer to the students who raise their hands to say a word. They can get very anxious playing, so we want them to be calmed.</p>


	
<p>HANGMAN GAME</p> <p>15 min</p>	<p>The next activity is the “Hangman game”. This is also a very simple game. First, one of us will think about a word, and then we will write in the whiteboard the needed lines for that word. Then, the kids will start saying letters to try to guess the word. Whoever guesses the word will be the next one to think of a word and play the game.</p> <p>VERY IMPORTANT: we will only answer to the students who raise their hands to say a letter. They can get very anxious playing, so we want them to be calmed and relaxed while playing.</p> 
<p>RUNNING WORDS!</p> <p>15 min</p>	<p>For this activity, the kids will form two teams. The main goal of this game is to write correctly a given word.</p> <p>Each team will form a line at the back of the class, facing the whiteboard. The, we will say one word out loud and the first person of each team will have to run to the whiteboard, write one of the letters of the word and run back to their team. When he/she arrives, the next person can run to the whiteboard and write another letter.</p>

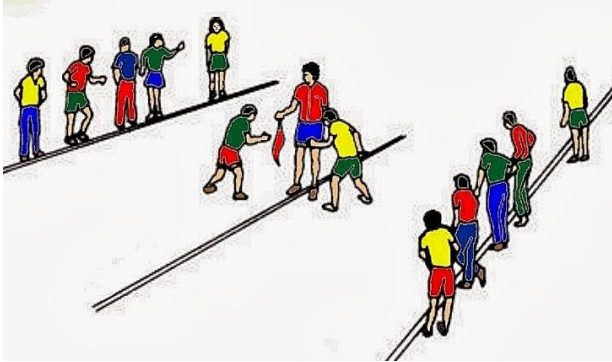

	<p>The team that writes correctly the word first will be the winner.</p> 
<p>GUESS THE PHRASE 10 min</p>	<p>For the last activity, we will play a game similar to charades. We will ask for a volunteer among the students. This person will receive a little piece of paper with a phrase written on it. This person will have to mimic the sense of the phrase so the rest of the kids can guess the phrase.</p> <p>For example: “The cat is yellow”. You can mimic a cat and then point to something yellow.</p> <p>(Phrases on Annex 5)</p> <p>VERY IMPORTANT: we will only answer to the students who raise their hands to say a phrase. They can get very anxious playing, so we want them to be calmed and relaxed while playing.</p> 

FEBRUARY 25th – SEVEN ARTS

ACTIVITIES

NAME OF THE ACTIVITY	DESCRIPTION
INTRODUCTION OF THE TOPIC 5 min	<p>Today we are going to review some of the arts that we have worked, so we can start the day by asking the students a bunch of questions about the topic.</p> <p>These are some questions we can ask them:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Do you remember how many arts exist? (7: Architecture, sculpture, music, cinema, painting, literature and dance) - Now that we have seen every art, what is your favourite one? - Do you remember the name of any painter? - What was your favourite class of this month? - Do you remember any activity that we have done?  <p>The image contains several icons representing different art forms: a yellow harp with musical notes, a silver compass, a blue scroll with a building drawing, three books (blue, red, purple), two brown theatrical masks, a yellow artist's palette with various colors, a blue movie camera with film reels, and a grey sculpture of a female torso. A watermark 'CanStock' is visible in the center, and a copyright notice '© CanStockPhoto.com - csp15756433' is at the bottom.</p>
RELAY RACE 15 min	<p>The students will be divided in 2 groups and each group will form a line at the back of the class. The first person of the line will have a marker. We have to say a word, for example, car, and they have to run to the white board and draw ONLY ONE line, then they have to run to their line again and give</p>

	<p>the marker to the next person, this person will run to the white board and draw another line, and so on.</p> <p>The objective is to draw the word, in this case a car, working as a team, so every line that they draw, make sense and in the end their draw looks like a car.</p> <p>The team that finishes the draw first, wins a point.</p> <p>(We can play as many rounds as they want).</p> 
<p>STEAL THE FLINGSOC K</p> <p>15/20 min</p>	<p>We will divide the students into two teams and line them up facing one another. A rugby player will be the referee and he will be in the middle of the teams holding a handkerchief. Each member of the team will have a song assigned. (We will give the same songs for each group).</p> <p>The referee will start the game by playing and saying the title of one song. From both teams a player will come out and try to steal the handkerchief without being tagged. The first one to grab the handkerchief and get back across his/her line without being tagged by the other player earns a point. If you are tagged while stealing the other team receives the point.</p> <p>(Before starting and when every song is assigned to a member of the group, we will play a few seconds of every song for them to know the melody).</p> <p>The songs could be:</p> <p>Hello – Adele</p> <p>Havana – Camila Cabello</p>

	<p>Dance Monkey – Tones and I</p> <p>Baby – Justin Bieber</p> <p>Summer – Calvin Harris</p> <p>Timber – Pitbull</p> <p><u>Playlist in spotify:</u></p> <p>https://open.spotify.com/user/21gerbhxteq6ohnpr5oofnlna/playlist/7ob8088nHKRrMGq6fzIM7C?si=8dnnas-rQCeJvECfVSIRuw</p> 
<p>PASS THE BALL</p> <p>15/20 min</p>	<p>The students will be forming a circle and when the music is playing, they have to pass the ball to the person next to them. When the music stops, the person with the ball “will lose an arm” and for now on he/she will play with just one arm. If the music stops in a person that has already lose an arm, he/she will be eliminated and he/she has to sit down on the floor with the legs outstretched so that the person next to him/her has to jump over his legs in order to pass the ball to the next player.</p> <p>We can play until there is a winner.</p> 

BACKUP
ACTIVITY:
MUSICAL
CHAIRS

15 min

We will place chairs in the centre of the class in a circle. If there are five participants, only four chairs will be placed, always one less than the number of participants. When the music plays, they have to walk around the chairs and if they stop, they have to sit down. The player who does not sit down will be eliminated and a chair will be removed.

We can also play the same game but making it cooperative. It is played the same but instead of eliminating the players, they have to work together to make sure that everyone is seated although there are no chairs for everyone.



ANNEX 1



Spring Temple Buddha



David



Christ the Redeemer



The Thinker



Statue of Liberty



Venus de Milo



The Motherland Calls



Pietà



Laocoon and his sons



Apollo and Daphne

ANNEX 2

HALF NOTE:



QUARTER NOTE:



EIGHT NOTE:



QUARTER REST:



ANNEX 3:

MUSIC QUESTIONS

1. HOW MANY MUSIC GENRES EXIST? 2.500
2. HOW MANY TYPES OF INSTRUMENTS THERE ARE? 4
3. HOW MANY MUSCAL NOTES THERE ARE? 7 (do, re, mi, fa, sol, la, si)
4. HOW MANY YEARS AGO WAS THE FIRST INSTRUMENT CREATED?
60.000
5. HOW MANY TRADITIONAL SPANISH INSTRUMENTS THERE ARE? 13
6. HOW MANY TYPES OF GUITARS EXIST? 10
7. HOW MANY MUSIC AWARDS THERE ARE? 26
8. HOW MANY MUSIC AWARDS DOES BEYONCÉ HAVE? 28
9. HOW MANY GRAMMYS DID MICHAEL JACKSON WIN IN A NIGHT? 8
10. HOW MANY MILLIONS OF CD's HAVE THE BEATLES SELL IN THE
WORLD? 600

ANNEX 4:

WHAT IS YOUR MOVIE ABOUT?

WORDS: _____ + _____

TITLE OF THE MOVIE: _____

PLOT OF THE MOVIE:

CHARACTERS:

END OF THE MOVIE:

ANNEX 5:

Sentences:

- The dog is big.
- I love watching TV.
- The girl has glasses.
- He has black shoes.
- The teacher is funny.
- My T-shirt is blue.
- You love to dance.