



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE VALLADOLID

Grado en Educación Primaria

TRABAJO FIN DE GRADO

El papel de los recursos audiovisuales en la enseñanza del vocabulario de inglés en educación primaria

Presentado por Lucía Vaca Pérez

Tutelado por Sophie Elizabeth O'Gorman Conroy

Curso Académico 2023 - 2024

Agradecimientos

A mis padres, por acompañarme siempre en el camino sin soltarme de la mano y demostrarme lo que es el verdadero amor. Os debo cada pequeño paso que doy en la vida. Gracias por hacer de mí la persona que soy hoy.

A mis abuelos, por ser mis referentes en la vida, enseñarme lo que es la verdadera bondad y a hacer las cosas con el corazón. Sois lo más bonito del mundo.

A mi familia, por enseñarme lo que realmente es importante en la vida.

RESUMEN

El presente Trabajo Fin de Grado analiza la importancia del uso de los recursos audiovisuales en la enseñanza del vocabulario en inglés en la etapa de Educación Primaria. Destaca el inglés como una herramienta esencial en el mundo actual, su evolución en la historia en España y la necesidad del uso de métodos de enseñanza dinámicos y útiles. Los recursos audiovisuales son una herramienta que facilita la atención y adquisición del idioma. Este trabajo, examina cómo utilizar estos recursos adecuadamente para un mayor rendimiento en el aula y propone una unidad didáctica para la enseñanza del vocabulario relacionado con los animales en inglés con alumnos de primero de primaria. Se enfatiza la importancia de un método dinámico e interactivo para la motivación de los alumnos en el aprendizaje del inglés, ya que es un elemento vital para su desarrollo académico y profesional.

PALABRAS CLAVE

Recursos audiovisuales, Enseñanza del inglés, Adquisición del vocabulario, Motivación, Tecnologías educativas.

ABSTRACT

This Final Degree Project analyzes the importance of the use of audiovisual resources in the teaching of English vocabulary in Primary Education. It highlights English as an essential tool in today's world, its evolution in the history of Spain and the need to use dynamic and useful teaching methods. Audiovisual resources are a tool that facilitates attention and language acquisition. This project examines how to use these resources properly for a better performance in the classroom and proposes a didactic unit for teaching vocabulary related to animals in English with students in the first year of primary school. The importance of a dynamic and interactive method for motivating students to learn English is emphasized, as it is a vital element for their academic and professional development.

KEYWORDS

Audiovisual resources, English language teaching, Vocabulary acquisition, Motivation, Educational technologies.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS	7
3. JUSTIFICACIÓN	8
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	10
4.1 TEORÍAS SOBRE EL PROCESO DE ADQUISICIÓN DE UNA LENGUA	11
4.2 PROCESO ADQUISICIÓN DEL VOCABULARIO EN INGLÉS	13
4.3 EL USO DE LOS RECURSOS AUDIOVISUALES EN EL AULA	16
4.3.1 EL DESARROLLO DE LOS RECURSOS AUDIOVISUALES EN EL AULA	16
4.3.2 LA MOTIVACIÓN	17
4.3.3 LOS BENEFICIOS DEL USO DE LOS RECURSOS AUDIOVISUALES EN EL AULA	18
5. PROPUESTA DIDÁCTICA	20
INTRODUCCIÓN	20
OBJETIVOS	20
CONTENIDOS	21
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	22
COMPETENCIAS CLAVE	23
METODOLOGÍA	23
TEMPORALIZACIÓN	23
DESARROLLO DE LAS SESIONES	24
EVALUACIÓN	41
6. CONCLUSIÓN	43
7. BIBLIOGRAFÍA	44
8. ANEXOS:	47

1. INTRODUCCIÓN

La herramienta fundamental en el mundo globalizado actual es el inglés. Se considera el idioma universal y el segundo más aprendido como segunda lengua en el mundo. Actualmente, la dominación del inglés no es un complemento o alternativa en la educación, si no que es una exigencia educativa para poder conseguir un desarrollo completo en el ámbito profesional, académico, inclusive en el ámbito personal, ya que la multiculturalidad es esencial en el aprendizaje del inglés, que contribuye a fomentar y desarrollar una mente abierta, tolerancia y respeto hacia otras culturas, tradiciones y perspectivas.

A principios del siglo XIX, el inglés no despertaba interés en la población española. Cuando era estudiado, se realizaba mediante lectura-traducción de textos diversos, principalmente libros clásicos. No se seguían unos métodos que cubrieran o enseñaran todas las destrezas del idioma.

A mediados del siglo XIX, cuando España comenzó a negociar con Inglaterra o EEUU, se empezó a enseñar este idioma a la sociedad y durante los siguientes años se crearon muchos métodos y teorías para un aprendizaje útil; y se crearon métodos donde se trabajasen las cuatro destrezas (hablar, leer, traducir y escribir), además se repetía y formulaba frases simples las cuales poco a poco se iban complicando.

Actualmente, se utilizan métodos y recursos que facilitan notablemente el aprendizaje del idioma y ha evolucionado notablemente durante los últimos años, además de que se ha ido adaptado a las necesidades educativas y personales de los alumnos. Domina un enfoque comunicativo práctico para el desarrollo de la habilidad comunicativas de los alumnos, además de un uso tecnológico, para enriquecer la experiencia del aprendizaje del inglés y poder acceder a distintos recursos didácticos y audiovisuales para un mejor aprendizaje. El avance tecnológico en la educación ha permitido una transformación radical en los métodos de enseñanza y aprendizaje. Tanto estudiantes como profesores tienen acceso ilimitado a información y recursos en línea. Esto ha desembocado en una educación flexible y adaptable con material educativo y audiovisual según las necesidades de cada uno.

Los recursos audiovisuales han sido en los últimos años un elemento indispensable para la enseñanza del vocabulario de inglés en Educación Primaria. Estos atraen la atención de los alumnos y les motiva en el aprendizaje. Facilitan la concentración en la adquisición del vocabulario, creando y presentando conceptos de manera clara, objetiva y accesible. Se denomina "recursos audiovisuales" a materiales didácticos que comprende tanto elementos

visuales como auditivos empleados en entornos educativos. Estos, estimulan visual y auditivamente a la vez lo que contribuye al desarrollo de una buena pronunciación y conocimiento del vocabulario. Los docentes son los encargados de planificar y seleccionar las estrategias de enseñanza que permitan a los alumnos un desarrollo adecuado, así como un uso adecuado y eficiente de estas.

El presente TFG se centra en la importancia del uso de recursos audiovisuales en la enseñanza del vocabulario de una lengua extranjera en Educación Primaria y cómo se pueden utilizar adecuadamente en el aula para obtener la mayor eficiencia posible. Además, de una propuesta didáctica para 1º de Educación de Primaria sobre la enseñanza del vocabulario relacionado con *Animals* utilizando recursos audiovisuales.

2. OBJETIVOS

- Conocer los distintos tipos de recursos audiovisuales que pueden utilizarse en el aula
- Analizar cómo usar adecuadamente los recursos audiovisuales en la enseñanza del vocabulario en inglés
- Mostrar los beneficios de un uso adecuado y óptimo de recursos audiovisuales en el aprendizaje
- Valorar los recursos audiovisuales como instrumento en la enseñanza de vocabulario de inglés en Ed. Primaria
- Plantear una propuesta didáctica en la enseñanza del vocabulario para 1º curso de Educación Primaria.

3. JUSTIFICACIÓN

Actualmente, la sociedad está absorbida por un mundo audiovisual, en el cual se presenta y se muestra constantemente información a través de sistemas acústicos, ópticos o ambos a la vez. Esto se debe a que reciben estímulos constantes y perciben la información a través de los sentidos lo que provoca motivación y captación de la atención inmediata del alumnado. Esto ayuda a fomentar las habilidades lingüísticas si se aplica adecuadamente en una clase de inglés.

Los profesores deben tomar una nueva actitud ante estos recursos o medios y deben saber utilizarlos correctamente para una mayor eficiencia en el aprendizaje. La metodología de cada docente viene definida y dada por los recursos que usa en su clase, por lo que un uso productivo de estos puede cambiar el enfoque de la clase.

El inglés se conoce como el idioma global, ya que es un instrumento fundamental en el mundo actual y moderno. Un buen conocimiento de este permite una comunicación internacional, acceder a ofertas de trabajo y empresas multinacionales o viajar. Actualmente, en la mayoría de trabajos se exigen un certificado con un nivel mínimo de inglés. Aprender un idioma se ha demostrado que es una herramienta de desarrollo personal ya que beneficia el desarrollo del cerebro y potencia la memoria y la concentración. Según la Encuesta de características esenciales de la Población y Vivienda del Instituto Nacional de Estadística (INE) sólo el 15% de la población española maneja correctamente el inglés, un 10% tiene dificultades mientras que el 75% admite no saber nada de inglés. El inglés sigue estancado en España y lleva siendo durante años una preocupación constante. España está a la cola en Europa en cuanto a conocimiento y manejo de nivel de inglés .

Es muy importante concienciar a los alumnos de la importancia del inglés y que no lo vean como una obligación si no como una oportunidad para acceder a todo lo que les ofrece un buen manejo y conocimiento de este idioma. Es por esto que debemos motivarlos a querer aprender inglés y enseñarlo de forma divertida, dinámica y entretenida para ellos.

Este trabajo se centra en la enseñanza del vocabulario, ya que, un buen uso y conocimiento de este en el inglés permite comunicarse fluidamente, comprender la lengua de una manera eficiente y mejorar las habilidades comunicativas.

Las asignaturas del grado de Educación Primaria que más ayudan en cuanto a teoría, conocimientos e influencia para realizar este trabajo han sido "Didáctica de la Lengua Extranjera

(Inglés)”, entre sus competencias específicas relacionadas con el tema elegido para este trabajo están:

3. Conocer las bases cognitivas, lingüísticas y comunicativas de la adquisición de las lenguas.
6. Ser capaz de desarrollar actitudes y representaciones positivas y de apertura a la diversidad lingüística y cultural en el aula.
10. Ser capaz de planificar el proceso de enseñanza – aprendizaje, seleccionando, concibiendo y elaborando estrategias de enseñanza, tipos de actividades y materiales en función de la diversidad de los alumnos.

“Metodología de la Lengua Extranjera (Inglés)”, entre sus objetivos relacionados con el tema:

11. Planificar tareas de aprendizaje desde la interacción comunicativa y elaborar materiales y recursos didácticos.
12. Manejar información y recursos diversos –material audiovisual, nuevas tecnologías y material escrito.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

La enseñanza del inglés siempre ha ocupado un lugar importante en el sistema educativo español. Los alumnos suelen empezar a impartir inglés desde los tres años, primero de Educación Infantil, hasta la mayoría de edad, el fin de la educación postobligatoria o Bachillerato. Es por esto, que suma más de diez años estudiando inglés. Aún así, según la clasificación del EF EPI, realizada en 2018, el nivel de dominio de inglés en España ha empeorado encontrándose a la cola en relación con los demás países de la UE.

España es un país que generalmente ha sufrido un déficit de conocimiento tanto en la sociedad como en el sistema educativo, lo que ha desencadenado en continuas reformas en el modelo educativo. En los últimos años, el papel del aprendizaje de lenguas extranjeras se ha transformado, cobrando mucha importancia, por lo que se ha visto forzado a recobrar y reconsiderar el papel de la enseñanza y aprendizaje de las lenguas extranjeras. Desde los 90, se ha extendido la enseñanza del inglés, desde Educación Primaria hasta Bachillerato.

Según la (LOE, 2006) en Educación Primaria se debe "Adquirir, en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas". Posteriormente, con la LOMCE (2013), se incluye como uno de los principios básicos el impulso del plurilingüismo. En la etapa de Educación Primaria, se le da importancia a las destrezas comunicativas orales (comprensión auditiva, interacción oral y expresión oral) mientras que posteriormente en la ESO, se le da más importancia a las destrezas escritas. El horario escolar lectivo dedicado al inglés aumenta a medida que avanza el sistema educativo.

Es imprescindible una buena enseñanza del inglés desde pequeños ya que esto favorece su desarrollo cognitivo, mejora capacidad de memorización y el pensamiento lógico y verbal; el desarrollo cultural, ya que estimula y fomenta el respeto y las diferencias, y desarrollo social, porque mejora la capacidad y habilidades para interrelacionarse. Además, de en un futuro, proporcionarles una abanico amplio de oportunidades educativas y laborales. Según el informe Adecco (2021) el inglés es actualmente la lengua más demandada en puesto de trabajo, ya que se requiere en un 74,96% de ofertas de empleo. Según Asher (2013), el inglés se ha convertido en el idioma global de comunicación por excelencia, uno de los de mayor uso en el mundo. Es idioma oficial, tiene estatus especial en 75 territorios en todo el mundo.

Una buena enseñanza del vocabulario es imprescindible, constituyendo la base efectiva en cualquier idioma. Cuanto más amplio sea, mayor capacidad de expresión sobre ideas y entendimiento de los mensajes, pudiendo elegir las palabras más adecuadas y precisas; además favorece la comprensión de texto. Aprender y saber utilizar vocabulario incluye la capacidad de poder saber utilizarlas en contextos y situaciones. También, promueve y estimula el cerebro y las habilidades cognitivas: atención, razonamiento lógico y memoria. En cuanto a la interacción cultural, un buen conocimiento del vocabulario permite comprender la cultura del idioma y a interactuar de manera más efectiva con nativos.

Una inadecuada enseñanza del inglés se ve reflejada en la falta de competencia lingüística, provocando dificultades en la comprensión y comunicación del idioma, llevando a una desmotivación, frustración y pérdida de interés hacia el aprendizaje del idioma. Al ser una lengua vehicular, puede afectar también en las notas y rendimiento de otras materias que se impartan en ese idioma en el caso de los colegios bilingües. En un futuro, se ve reflejado en una limitación académica y laboral. Como profesoras, debemos proporcionar estrategias efectivas para la enseñanza del vocabulario para permitir a los alumnos poder desarrollar al máximo su capacidad en el inglés.

A continuación, se abordarán de los procesos de adquisición tanto del lenguaje como del vocabulario en inglés y la memorización según varios autores, se analizarán los beneficios del uso de los recursos audiovisuales en el aula y un estudio sobre los beneficios del uso de recursos audiovisuales

4.1 TEORÍAS SOBRE EL PROCESO DE ADQUISICIÓN DE UNA LENGUA

A lo largo de los años se han expuesto diferentes teorías o perspectivas sobre la adquisición y desarrollo del lenguaje. Estas, dependen del modo desde el punto de vista evolutivo o pedagógico y el papel del niño que cumple en este proceso de adquisición (pasivo o activo). Las principales teorías para explicar la adquisición del lenguaje han sido:

- **Teoría conductista de Skinner (1938):** Fue la primera teoría en intentar explicar la adquisición del lenguaje.. Se trata de una teoría externa, observable y objetiva. Defiende que todo se aprende por imitación y repetición y que el niño aprende el lenguaje a través de estímulos o respuestas, si la genera correctamente, se considera que lo ha aprendido. Si no es así, se lleva a cabo una actividad de refuerzo. Considera que la mente es una caja negra, y al aprenderse por imitación, es el adulto el que moldea sobre el niño.

- Por otro lado, tenemos la **Teoría innatista de Chomsky (1960)**, defiende que todos nacemos con estructuras lingüísticas innatas. Lo que se llama dispositivo de adquisición del lenguaje (DAL o LAD). Al exponernos a una lengua determinada como español o inglés, desarrollamos y adquirimos toda la lengua ya que somos capaces de deducir por nosotros mismos todas las reglas y construcciones de la lengua, de forma espontánea y no por imitación (al contrario que la teoría de Skinner). Vamos haciendo deducciones sobre estructuras y funcionamiento de la lengua. Intentó demostrar que existía una gramática universal, que todas las lenguas tenían una estructura similar y que con unas pocas reglas podríamos explicar todas las reglas de la lengua. Al final, no fue capaz de demostrar que esas reglas universales existían. Si esto fuera así, el alumno iría deduciendo las normas básicas de la lengua sin necesidad de la explicación del profesor. El profesor se limitará a comprobar que se cumplen los postulados de esta teoría.
- En cuanto a la **Teoría Sociocognitiva-Constructivista de Piaget y Vygotsky**, son la base fundamental de todas las leyes educativas han estado inspiradas en estas teorías desde 1950 (Desde la LOGSE hasta la actualidad).

Piaget (1982) defiende que todos todos nacemos con unas estructuras cognitivas innatas. Todos tenemos unas estructuras que van desarrollando a medida que se van creciendo. En el desarrollo de las teorías cognitivas innatas aparece el lenguaje, pero este no afecta a las primeras. El lenguaje aparece como un elemento más de dichas estructuras. Establece unos estadios de desarrollo: Sensoriomotor (0 a 2 años), Preoperacional (2 a 6), Operativo concreto (6 a 12) y Operativo formal (12). Piaget dice que la aparición del lenguaje alrededor de un año es fruto del desarrollo de las estructuras cognitivas, se van desarrollando y en un momento determinado aparece y se va haciendo más complejo. No hay lenguaje sin pensamiento, primero pensamiento y luego lenguaje. No le importa el lenguaje y nos habla de su desarrollo, le importa el proceso de la mente. Todo conocimiento se produce en contacto con el objeto de conocimiento. Estas estructuras cognitivas innatas llevan un proceso de adaptación y organización.

Mientras que **Vigotsky (1978)**, parte de las estructuras innatas pero establece una serie de diferencias con Piaget. Da importancia al lenguaje y se aprende en interacción con los demás, estableciendo comunicación en clase, entre alumnos... se va potenciando y desarrollando el lenguaje. Tienen diferentes ideas sobre la relación entre pensamiento y

lenguaje. Vigotsky piensa que pensamiento y lenguaje son procesos paralelos. Se van desarrollando hasta que confluyen alrededor de los dos años más o menos. Vigotsky le dio importancia al lenguaje y desarrollo y Piaget no. El aprendizaje significativo es que nos sirve para algo.

Otra Teoría destacable es la de **Bruner (1980)** : Habla del andamiaje. Dar apoyos necesarios para que se vaya progresando en el lenguaje. En esta teoría el alumno tiene un papel activo, ya que va practicando y va descubriendo determinado tipo de contenidos. Se utiliza un aprendizaje cooperativo, el alumno aprende en interacción cooperativamente y en grupo con iguales y desiguales. El profesor es un facilitador de las propias situaciones de aprendizaje para que el alumno pueda adquirir diferentes conocimientos, ha de orientar y dinamizar, conocer al grupo y al individuo.

Para poder enseñar de forma eficiente y útil el inglés, debemos de conocer los procesos de adquisición del vocabulario en esta lengua. A continuación, se presentan algunas de las teorías sobre el aprendizaje de este:

4.2 PROCESO ADQUISICIÓN DEL VOCABULARIO EN INGLÉS

Podríamos definir *vocabulario* como el conjunto de palabras que forman un idioma, conocidas por varias personas u entidad. El vocabulario es la pieza fundamental dentro del aprendizaje de una lengua extranjera, se podría decir que es el *cuore* de la comunicación en sí. A través de las palabras no solamente pensamos, sino que expresamos razonamientos, sentimientos y deseos. La riqueza del léxico de una persona es comúnmente vista como un indicador de su inteligencia o nivel educativo. Un uso apropiado del vocabulario se suele traducir en un sólido control del lenguaje. El enriquecimiento del vocabulario es importante tanto en el proceso de la adquisición de un idioma como en el perfeccionamiento de las habilidades lingüísticas en el que uno ya es competente.

En la Lengua Inglesa, la adquisición de vocabulario es un proceso complejo.

Se pueden distinguir dos tipos de vocabulario en la Lengua Inglesa:

- Pasivo o receptivo: Vocabulario que el hablante comprende y entiende escrito u oralmente pero no lo utiliza en sus producciones. Aquí suelen encontrarse palabras que reconoce porque se parecen al español. ejemplo: *history*
- Activo: Vocabulario que el hablante domina, reconoce, comprende y utiliza en sus producciones.

Los docentes deben incrementar y mejorar en los alumnos los dos, tanto el pasivo como el activo. El pasivo, ya que es el más amplio y gracias a este van a ser capaces de comprender más mensajes en inglés y el activo, ya que gracias a este los estudiantes pueden producir sus mensajes. Los alumnos deben tener en cuenta varios pasos para la adquisición de una nueva palabra en inglés:

1. Forma: El estudiante aprende la pronunciación y su ortografía.
2. Significado: Se desarrolla de forma conjunta con el paso anterior. Aquí, el estudiante conoce las implicaciones del término y uso. En este punto, es recomendable relacionar el nuevo vocablo a anteriores palabras que el alumno ya domina para facilitar el aprendizaje.
3. Gramática: Familiarizarse con los conceptos gramaticales básicos del nuevo término. Es importante que el estudiante tenga un nivel de inglés bueno en este punto, si no, es en vano.
4. Colocación: El vocabulario se suele presentar en pequeños grupos y no de forma aislada las palabras. Estos pequeños grupos se denominan *chunks*, trabajan y se comportan como una sola palabra. Esto agiliza el aprendizaje del vocabulario en los estudiantes.

El aprendizaje de la lengua inglesa se ve determinada no sólo por los aspectos académicos, sino también por aspectos personales del alumnado como la inteligencia, la edad, la actitud, la motivación o la memoria, entre otros” (Stevick, 1998). La memoria tiene un papel decisivo en el aprendizaje de nuevo vocabulario y su asimilación, está unida a la comprensión y aprendizaje de una nueva lengua. Howard (1983) y Chauchard (1985) definen la memoria como un conjunto de diferentes procesos y estructuras implicados en la función mental de retención, almacenamiento, recuperación y producción voluntaria de la información. Esta acepción es aprobada por varios autores, aunque un grupo discrepa sobre agrupar los procesos propios de la memoria. En cuanto a la agrupación, Davidoff, divide la memoria en tres procesos o fases diferenciados: Codificación (organización y aprendizaje intencional) , almacenamiento y por último, recuperación. Howard (1983), relaciona estos procesos con las etapas del aprendizaje: recepción de las impresiones sensibles, asimilación de estas impresiones a través de la organización y utilización de lo adquirido.

Además de los procesos, hay que tener en cuenta los tipos de memoria. Según el tipo de memoria del alumno, va a significar la asimilación o no del nuevo vocabulario. Hay tres tipos:

Memoria sensorial: Recibe y registra la información brevemente (una fracción de segundo) la información que percibimos. La información se pierde rápidamente si no se muestra interés. En

caso de que muestre interés, esa información pasa a la memoria de corto plazo, este tipo de memoria a corto plazo, retiene y procesa la información durante un período breve (segundos o minutos), almacena y manipula información recién adquirida para tareas cognitivas inmediatas. Pasados unos minutos, la información puede perderse o pasar a la memoria a largo plazo, la cual la almacena de manera duradera (desde horas hasta permanentemente). Es por esta razón, que es tan importante elegir las técnicas y métodos adecuados, para que el aprendizaje de nuevo vocabulario pase a la memoria de largo plazo, lo asimile adecuadamente y de forma permanente. En caso contrario, será en vano todo el trabajo ya que se perderá en cuestión de minutos. Considerando la memoria operativa o de trabajo, asimilar nuevos conceptos va a ser más rápido y efectivo con la utilización de imágenes y audios ya que ayudan a procesar, organizar y mantener el nuevo contenido.

Hay que tener en cuenta los dos hemisferios del cerebro, derecho e izquierdo, los cuales trabajan juntos. El hemisferio izquierdo es el encargado del lenguaje, lógica, matemáticas, memoria verbal y hechos. Mientras que el hemisferio derecho se encarga de la creatividad e imaginación, procesamiento emocional, percepción musical y artística y procesamiento visual. Los docentes deben diseñar y buscar actividades en las que se trabaje a la vez los dos hemisferios y abarquen todas las áreas para mejor asimilación y aprendizaje del idioma y vocabulario. Un estudio ha demostrado en una investigación que el ritmo facilita el aprendizaje de una lengua, a través de la música o relacionando colores al vocabulario.

Para la adquisición del vocabulario en inglés hay que tener en cuenta varias pautas de la memoria:

- Atención: Para que la información se retenga en la memoria a largo plazo debe prestar atención al objeto de aprendizaje. Cuánta mayor concentración tenga, más cantidad de información será capaz de asimilar y procesar.
Aplicado al aprendizaje de vocablos nuevos, tenemos que ayudar al alumno a centrarse en la nueva palabra y en lo que ella conlleva.
- Objeto de aprendizaje: La memoria se trabaja desde la experiencia previa y familiaridad, por lo que cuanto más se conozca, más fácil será la asimilación. Por otro lado, la atención modifica en función de las características de la palabra, es decir, si es corta, concreta y frecuente se le hará más fácil el aprendizaje o si por el contrario es larga, abstracta y poco frecuente, será más largo y difícil su aprendizaje.
- Interés: Cuánto mayor interés muestre el estudiante, menos cantidad de tiempo tendrá que invertir en el aprendizaje, por lo que, indirectamente, también afectará a la cantidad de conocimientos adquiridos en cierto período de tiempo.

- Asociación: Forma de trabajar la memoria. La asociación está relacionada con la organización interna de la memoria. La información se almacena en la memoria a largo plazo a través de nodulos que están conectados con otros conceptos mediante enlaces. Un buen método para la enseñanza del vocabulario es enseñar los nuevos vocablos memorizando si previamente les hemos enseñado y acostumbrado a relacionar palabras entre sí.
- Repetición: Si aplicamos la teoría sobre la repetición de Ebbinghaus, a la enseñanza de vocablos, al emplear más tiempo repitiendo sistemáticamente y realizando el aprendizaje, se fijará mejor en la mente del alumno y podrá reproducirlo de forma sistemática en cualquier momento. Para esto, el alumno debe tener un rol activo durante el proceso de aprendizaje.
Otro factor a tener en cuenta es no enseñar o proponer demasiadas palabras de una vez. Es mejor, dividir todo la materia y repartirla e insistir hasta que se consiga la memorización total.

En una hora de clase, el alumno va a recordar mejor la materia que se ha dado al principio y al final de esta, habiendo una reducción de atención en el medio. Es por esto, que es recomendable hacer una pausa cada diez minutos aproximadamente y cambiar de actividad. Al existir la curva del olvido (Ebbinghaus,1850), (un 80% de lo aprendido se olvida en las siguientes veinticuatro horas), es recomendable realizar un repaso sistemático de lo aprendido para su fortalecimiento. Estos repasos se deben de hacer durante varios días, el alumno verá todo lo que ha aprendido, los conocimientos que ha consolidado y qué es capaz de conseguirlo.

4.3 EL USO DE LOS RECURSOS AUDIOVISUALES EN EL AULA

4.3.1 EL DESARROLLO DE LOS RECURSOS AUDIOVISUALES EN EL AULA

La enseñanza audiovisual es la enseñanza basada en la presentación de materiales didácticos para favorecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. Además, permite lograr procesos de enseñanza aprendizaje significativos y eficaces, tanto en entornos presenciales como virtuales, es fundamental brindar la oportunidad de acceder a recursos audiovisuales motivadores y de auto-aprendizaje relevantes, pertinentes y actualizados que contribuyan a enriquecer los demás recursos educativos, atendiendo a las necesidades de una gran diversidad de usuarios. " (Sevilla, 2013).

Tradicionalmente, en el aprendizaje del Inglés, se han utilizado diferentes soportes audiovisuales, tales como la televisión o la radio. Con la inclusión de las nuevas tecnologías en la enseñanza, el profesorado tiene a su disposición una gran amalgama de recursos multimedia.

Estos pueden llegar a construir un elemento altamente motivador para nuestros alumnos siempre y cuando ganamos un uso responsable y ético de estas herramientas.” (Garrido, 2009)

Con el avance de la cinematografía, en 1920, es el momento en el que surge la disciplina de la educación audiovisual. Los profesores utilizaban los materiales audiovisuales como ayuda para enseñar a los alumnos de una forma más eficaz y directa enseñanzas más complejas y abstractas. Muchos estudios aseguran que el uso de los audiovisuales como método de enseñanza ayuda en el reforzamiento y adquisición del idioma.

Un estudio realizado en 2008, por Huergo, mostró los múltiples beneficios del uso de audiovisuales en la educación y enseñanza. Entre ellos, se demostró que reducían el tiempo y enseñanza del proceso de aprendizaje debido a que los alumnos están más motivados y esto facilita la captación y comprensión de los conocimientos. Otro de los beneficios, es que aumenta la retención tanto a corto como mediano plazo. Esto les lleva a un mayor desarrollo del sentido crítico y lectura activa, como representación de la realidad, promoviendo la imaginación de los alumnos. Además, aumenta la capacidad de concentración y atención de los alumnos por más tiempo, lo que también favorece la interactividad entre el alumnado.

Los recursos audiovisuales como herramientas didácticas es un medio que ayuda a alcanzar los objetivos y conocimientos que queremos enseñar. Componen un soporte material del método de enseñanza, siendo así imprescindibles para facilitar la educación. Han supuesto un cambio en las leyes y sistemas de educación nacionales, transformando y mejorando la calidad de enseñanza. Esto lleva a que se produzca un cambio en la formación de profesionales de la educación. Además, de que la inclusión de los recursos audiovisuales nos lleva no sólo a un planteamiento sobre la formación de profesionales de la educación, si no a la disposición, orden y espacio de las aulas ya que están pensadas para una educación tradicional. Son indispensables los recursos tecnológicos en la educación para conseguir un buen desarrollo de la habilidad del inglés ya que configuran la parte didáctica de su aprendizaje, asimismo de la interrelación profesor-alumno que se genera un intercambio y ambiente beneficioso para el aprendizaje.

4.3.2 LA MOTIVACIÓN

Una de las ventajas más notables del uso de los recursos audiovisuales es la motivación que producen en los estudiantes, esto se debe a varios motivos como su interactividad, permitiendo así un aprendizaje interactivo y dinámico. Otro motivo por lo que los alumnos muestran motivación hacia estos es la diversidad de recursos que existen y la adaptabilidad que presentan hacia todo tipo de situaciones y aprendizaje; estimulando visual y sonoramente, facilitando la

comprensión y retención de los contenidos siendo atractivos y entretenidos, consiguiendo así aumentarla para aprender y participar.

Una de las dificultades más notables en los profesores actuales de inglés es la falta de conocimiento respecto al uso adecuado de medio didáctico y audiovisuales, la poca motivación por parte del estudiante y enseñarles a estudiar siguiendo las exigencias actuales de la demanda de educación actual. Se detectan en los alumnos deficiencias a la hora de lectura, escritura de palabras y pronunciación de estas, produciendo así un retraso en el aprendizaje del inglés.

4.3.3 LOS BENEFICIOS DEL USO DE LOS RECURSOS AUDIOVISUALES EN EL AULA

Los medios audiovisuales están orientados al contacto directo de la parte socio afectiva (red de emociones que engloba el proceso educativo) ya que involucran el interés y motivación del alumnado.

En la educación tradicional, el medio principal o recurso de comunicación sonora es el habla, que el docente utiliza para realizar su explicación de los contenidos, explicaciones, debate etcétera. Pero los medios audiovisuales nos permiten transmitir sonidos e imágenes al mismo tiempo, simultáneamente, esto se convierte en algo beneficioso. Una cosa importante a tener en cuenta en el uso de recursos audiovisuales en el aula es el momento de la clase en el que se deben utilizar, ya que, si te confundes, se puede perder el objetivo de la clase.

En el uso de los recursos audiovisuales, mostrar un estímulo visual y un estímulo auditivo simultáneamente supone activar ambos hemisferios, que son diferentes e independientes. (*imágenes*, dentro de un almacenamiento de imágenes y *logogenes*, almacenados en un sistema de palabras y oraciones). Utilizando elementos multimedia y visuales, los estudiantes reciben y procesan la información a través de distintos canales: el visual y el verbal. Esto se asemeja al proceso por el que aprendemos nuestra lengua materna de forma natural.

Un factor a tener en cuenta en la utilización de recursos audiovisuales es que una sobrecarga de información visual puede producir el efecto contrario del que buscamos, y producir confusión y desorientación en el alumno. Se ha demostrado mediante un estudio en cuarto año de la Unidad educativa Pinceladas (en Bahía de Caráquez, Ecuador) que los recursos audiovisuales mejoran el interés por el aprendizaje del inglés. El objetivo principal de este estudio era evaluar y determinar las ventajas del uso de recursos audiovisuales como instrumento de apoyo y motivación.

Descubrieron que empezar las clases con un vídeo puede ser útil para motivar a los estudiantes. También demostraron que aumentó la creatividad debido a un correcto uso y elección de los recursos utilizados. Incrementó la participación de los estudiantes un 90%, se mostraron más participativos y abiertos. Usar canciones y vídeos como apoyo aumentó el interés, lo que permitió una clase con alumnos atentos toda la hora y estimulados positivamente. Un uso correcto de los recursos audiovisuales cambia notablemente la actitud y motivación del alumnado.

La conclusión final de este estudio radicó en que los recursos audiovisuales estimularon tanto visual como auditivamente a los alumnos, por lo que estuvieron atentos toda la hora e interactuando profesor-docente en un ambiente agradable y positivo. Los alumnos estaban motivados y con ganas de desarrollar auditiva y oralmente su inglés para ser capaces de entender los recursos, esto permitió un aumento de desarrollo de su inglés y una mejor adquisición del inglés, potenciando sus habilidades y mejorando su visión sobre el inglés.

5. PROPUESTA DIDÁCTICA

INTRODUCCIÓN

Esta propuesta didáctica está dirigida al curso de 1º de Educación Primaria. El tema elegido es "Animals". Elegí este tópico ya que es de un interés general y puede despertar el interés de muchos alumnos. Además, actualmente, es un tema de relevancia social para tomar conciencia sobre la conservación de los hábitats naturales y el bienestar animal. Esta propuesta podría coordinarse con ciencias de la Naturaleza u otras asignaturas donde se trate el tema de los animales para abordar el tema común de manera interdisciplinaria. Considero mi propuesta innovadora ya que he utilizado múltiples recursos audiovisuales en cada sesión como vídeos, imágenes, audios o juegos interactivos. Esto ayuda a la retención de la información en los alumnos y les motiva ya que las actividades son atractivas y entretenidas. Al utilizar recursos audiovisuales, le muestra al alumno un contexto real del vocabulario que aprenden lo que fomenta el interés y la curiosidad. Además, se desarrollan las distintas habilidades y la estimulación sensorial. La metodología principal utilizada ha sido la metodología activa en la que el alumno participa en su propio aprendizaje y el aprendizaje cooperativo.

- El alumnado

Se trata de una clase de 24 alumnos en total, once son niños y trece son niñas. Tiene buen nivel académico y son trabajadores. Hay un alumno con TDAH en el aula pero toma medicación, por lo que la mayor parte del tiempo está relajado y atento. En clase, la mayor parte del tiempo están sentados por parejas. Las parejas están pensadas de forma que alguien con más ágil y rapidez a la hora de realizar ejercicios esté sentado con otro alumno con mayor dificultad, de esta forma, cuando acaba los ejercicios uno pueda ayudar al otro.

- El aula

El aula es bastante amplia y acogedora. Hay 24 pupitres con casillero con sus respectivas sillas, una pizarra de tiza y una pantalla digital.

OBJETIVOS

- Desarrollar la capacidad de comunicarse y comprender en inglés utilizando el tema animales como contexto.
- Identificar y nombrar los animales.
- Describir animales utilizando adjetivos básicos.

- Reconocer a los animales por su descripción física.
- Participar en diálogos relacionados con situaciones cotidianas, utilizando preguntas y respuestas como "Do you have a pet?" "Where does the lion live?" "What animal is it?"
- Reconocer los distintos hábitats donde viven los animales y los objetos de cada uno.
- Relacionar cada animal con su hábitat.
- Formular oraciones sobre dónde vive cada animal.
- Utilizar el inglés en actividades de manera integrada como juegos, canciones, manualidades y vídeos relacionados con animales.

CONTENIDOS

A. Comunicación.

- Iniciación en la autoconfianza en el uso de la lengua extranjera.
- Iniciación en las estrategias básicas y elementales para la comprensión y la expresión de textos orales y multimodales breves, sencillos y contextualizados.
- Funciones comunicativas elementales adecuadas al ámbito y al contexto
- Modelos contextuales elementales en la comprensión de textos orales breves y sencillos, tales como felicitaciones, notas o avisos.
- Léxico elemental y de interés para el alumnado relativo a relaciones interpersonales básicas: vivienda, entornos cercanos (p. e. números, colores, material de aula, formas geométricas, familia, alimentación, juguetes, partes del cuerpo, animales, días de la semana, tiempo atmosférico).
- Iniciación en patrones sonoros y acentuales básicos y elementales: canciones, rimas, adivinanzas, trabalenguas y otros recursos orales de la tradición cultural de la lengua extranjera.
- Iniciación en convenciones ortográficas básicas y elementales.
- Convenciones y estrategias conversacionales básicas y elementales, en formato síncrono o asíncrono, para iniciar, mantener y terminar la comunicación, tomar y ceder la palabra, preguntar y responder, etc.
- Acercamiento a las herramientas analógicas y digitales básicas y elementales para la comprensión y expresión oral y multimodal.

B. Plurilingüismo

- Iniciación en herramientas básicas y elementales que facilitarán el desarrollo de un aprendizaje autónomo de las lenguas.

C. Interculturalidad

- La lengua extranjera como medio de comunicación y relación con personas de otros países.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1.

1.1 Reconocer palabras y expresiones habituales en textos orales y multimodales breves y sencillos sobre temas frecuentes y cotidianos de relevancia personal y próximos a su experiencia, expresados de forma comprensible, clara, sencilla y directa, y en lengua estándar a través de distintos soportes.

1.2 Reconocer de forma guiada estrategias básicas y elementales, apoyando la comprensión en situaciones comunicativas cotidianas y de relevancia para el alumnado con el fin de captar la idea global e identificar elementos específicos con ayuda de elementos lingüísticos y no lingüísticos del contexto y el contexto.

Competencia específica 2.

2.1 Expresar oralmente frases cortas y sencillas, para hablar de sí mismo o de su entorno más inmediato, utilizando, de forma guiada, recursos verbales y no verbales básicos, recurriendo a modelos y estructuras previamente presentados y prestando atención al ritmo, la acentuación y la entonación.

2.2 Reconocer, de forma guiada, estrategias básicas para expresar mensajes breves y sencillos adecuados a las intenciones comunicativas usando, con ayuda, recursos y apoyos físicos o digitales en función de las necesidades de cada momento.

Competencia específica 3.

3.1 Participar, de forma guiada, en situaciones de interacción muy elementales sobre temas cotidianos, preparadas previamente, a través de diversos soportes, apoyándose en recursos tales como la repetición, el ritmo pausado o el lenguaje no verbal, y con actitud respetuosa.

3.2 Utilizar, de forma guiada, estrategias elementales para saludar, despedirse y presentarse; expresar mensajes sencillos y breves; y formular y contestar preguntas básicas para la comunicación, respondiendo a las necesidades comunicativas que surjan en situaciones y contextos próximos a su entorno.

Competencia específica 4.

4.1 Interpretar, de forma guiada, información básica de conceptos, comunicaciones y textos breves y sencillos en situaciones en las que atender a la diversidad, mostrando empatía e interés por los interlocutores y por los problemas de entendimiento en su entorno inmediato, apoyándose en diversos recursos y soportes.

Competencia específica 5.

5.2. Identificar, de forma guiada, conocimientos y estrategias de mejora de su capacidad de comunicar y de aprender la lengua extranjera, apoyándose en el grupo y en soportes analógicos y digitales.

5.3. Identificar, de manera guiada, los progresos y dificultades elementales en el proceso de aprendizaje de la lengua extranjera, iniciándose en actividades de autoevaluación y coevaluación, normalizando el error y valorándolo como una fuente de aprendizaje.

COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia en comunicación lingüística
- Competencia plurilingüe
- Competencia digital
- Competencia personal, social y aprender a aprender
- Competencia en conciencia y expresiones culturales

METODOLOGÍA

La metodología principal utilizada en esta Unidad Didáctica ha sido una Metodología Activa ya que los propios estudiantes son los que participarán en su proceso de aprendizaje, esto se consigue a través de experimentación, actividades prácticas y reflexión, fomentando así la creatividad. También se trabaja y se utiliza el aprendizaje cooperativo realizando actividades por grupos.

TEMPORALIZACIÓN

Esta propuesta tendrá una duración de total de dos semanas, teniendo dos horas y media de clase semanales. Horario temporal:

1º SEMANA

HORAS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00-10:00					
10:00-11:00	SESIÓN 1				
11:00-11:30					SESIÓN 3
11:30-12:00					
12:00-13:00			SESIÓN 2		
13:00-14:00					

2º SEMANA

HORAS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00-10:00					
10:00-11:00	SESIÓN 4				
11:00-11:30					SESIÓN 6
11:30-12:00					
12:00-13:00			SESIÓN 5		
13:00-14:00					

DESARROLLO DE LAS SESIONES

SESIONES

SESIONES		
NÚMERO	TÍTULO	DURACIÓN
SESIÓN 1	ANIMALS VOCABULARY	60 MINUTOS
SESIÓN 2	ANIMALS REVIEW	60 MINUTOS
SESIÓN 3	DO YOU HAVE A PET?	30 MINUTOS
SESIÓN 4	HOW TO DESCRIBE AN ANIMAL	60 MINUTOS
SESIÓN 5	WHERE DO ANIMALS LIVE? - HABITATS	60 MINUTOS
SESIÓN 6	LET'S REVIEW	30 MINUTOS

SESIÓN 1: ANIMALS VOCABULARY

SESIÓN 1: ANIMALS VOCABULARY		
ACTIVIDAD	DESARROLLO	TIEMPO
1. Let's discover the animals	Actividad de introducción. Se introducirá el vocabulario de los animales de manera visual y auditiva mediante un power point	15'
2. Let's find the animals	Se trabajará cómo se dicen los animales y su pronunciación vistos en la actividad anterior otra vez mediante vídeos	15'
3. Match the Flashcards	Unas flashcards imágenes y a otros palabras de animales. Irán por la clase buscando al que tenga su mismo animal	10'
4. Animal Pictionary	Jugarán al pictionary con el vocabulario de animales	10'
5. The animals on the farm - Song	Se reproducirá esta canción sobre animales. Los alumnos pueden decidir si cantarla sentados o levantados mientras cantan y bailan. Se reproduce dos veces la canción.	7'
Assembly	Actividad de rutina de cierre. Se repasará lo trabajado en esa clase y el profesor se resolverán dudas.	3'

ACTIVIDAD 1: LET'S DISCOVER THE ANIMALS

- **Título:** LET'S DISCOVER THE ANIMALS
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Organización espacial:** Los alumnos estarán sentado por parejas
- **Recursos:** Canva - Presentación
https://www.canva.com/design/DAGFAsStICM/UC9O4Gbt7tZpMibgzzZYeg/edit?utm_content=DAGFAsStICM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=share_button
- **Desarrollo:** En esta primera actividad presentaremos el vocabulario de los animales de manera visual y auditiva mediante un power point. Le explicamos a los niños que hay alguien muy especial que quiere que le acompañemos en su aventura para conocer a todos los animales. En este momento ponemos el power point donde aparecen Harry y Sophie, nuestros protagonistas de la unidad, y preguntan si queremos descubrir todos sobre los animales. Mirarán el mapa para ver dónde tienen que ir. Primero conocerán el vocabulario de las mascotas, luego los animales de granja, tras esto, conocerán los animales de la selva, y por último, los animales acuáticos del océano. Se mostrarán de manera visual el animal con un dibujo animado y en grande cómo se escribe, la profesora a la vez que parece debe enseñarles cómo se pronuncia cada animal y ellos lo repetirán.

- **Evaluación:** Se evaluará que los alumnos muestren atención, interés, y participación activa.

ACTIVIDAD 2: LET'S FIND THE ANIMALS

- **Título:** LET'S SEARCH THE ANIMALS
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Organización espacial:** Los alumnos estarán sentados por parejas
- **Recursos:** Farm Animals - Vocabulary for kids: <https://youtu.be/hewioIU4a64?si=InLbQGqOm1RWizm>. Wild animals for kids - Vocabulary for kids: https://youtu.be/CA6Mofzh7jo?si=BVpIJtM_nbPg0EEi. Aquatic animals for kids - Vocabulary for kids: <https://youtu.be/IicbrPvlwfA?si=BJu 2 HicKoK xzy>
- **Desarrollo:** Se reproducirá vídeos en los que tendremos que acompañar a la exploradora Sophie por los distintos hábitats en busca de los animales. En los vídeos aparecen primero las sombras de los animales y deja un tiempo para que el alumno recuerde e intente decir el animal al que corresponde. Luego, aparece de manera escrita en grande para que lo vuelvan a ver visual y auditivamente. Tras esto, vuelve a repasar de manera rápida todo el vocabulario.
- **Evaluación:** Se evaluará la atención del alumnado, una participación activa, y demostrar que han comprendido y recuerda el vocabulario.

ACTIVIDAD 3: MATCH THE FLASHCARDS

- **Título:** MATCH THE FLASHCARDS
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Organización espacial:** Los alumnos estarán andando por la clase
- **Recursos:** Flashcards, unas con dibujos y otras con palabras escritas. (Anexo I: Animals Flashcards)
- **Desarrollo:** Se le entregará a cada alumno una flashcard. A unos con los dibujos de los animales y las palabras escritas. Se levantarán de su sitio e irán andando por la clase buscando a su mismo animal. Este juego se repetirá dos veces cambiando el tipo de flashcard. Por último, comprobaremos que lo hayan hecho correctamente y recordaremos la pronunciación.
- **Evaluación:** Se evaluará la pronunciación y la rapidez con la que resuelven el juego.

ACTIVIDAD 4: ANIMAL PICTONARY

- **Título:** ANIMAL PICTONARY

- **Tiempo:** 10 minutos
- **Organización espacial:** Los alumnos jugarán en parejas según estén sentados en clase.
- **Recursos:** Las flashcards de la actividad anterior y un folio por persona.
- **Desarrollo:** Jugarán al pictionary con el vocabulario de animales. La profesora les repartirá dos flashcards a cada alumno. Uno dibujará el animal y el otro tendrá que adivinar cuál es. Harán dos animales cada alumno intercambiándose los roles.
- **Evaluación:** Se evaluará que digan los animales correctamente y la gramática.

ACTIVIDAD 5: SONG THE ANIMALS ON THE FARM

- **Título:** SONG: THE ANIMALS ON THE FARM
- **Tiempo:** 7 minutos (se reproduce dos veces la canción)
- **Organización espacial:** Pueden levantarse para bailar, cantar e imitar a los animales.
- **Recursos:** Song: The animals on the farm:
<https://youtu.be/zXEg-OO3xTg?si=sFgwL1HQMI7lo1K7>
- **Desarrollo:** La profesora pondrá en la pizarra esta canción. Se reproducirá dos veces.
- **Evaluación:** Se evaluará que canten, la participación activa y que sepan el vocabulario.

FINISH ROUTINE ACTIVITY: ASSEMBLY

- **Título:** ASSEMBLY
- **Tiempo:** 3 minutos
- **Organización espacial:** Estarán sentados en su sitio, escuchando y hablando con el profesor
- **Recursos:** Ninguno
- **Desarrollo:** El profesor repasará todo lo visto ese día y resolverá todas las dudas.
- **Evaluación:** Se evaluará el comportamiento, la atención y la participación activa.

SESIÓN 2: ANIMALS REVIEW

SESIÓN 2: ANIMALS REVIEW		
ACTIVIDAD	DESARROLLO	TIEMPO
Jokes for Kids	Actividad de Introducción Rutinaria. Se reproducirá un vídeo donde vienen chistes cortos sobre animales en inglés.	2'
1. Animals Bingo	Cada alumno tendrá un cartón de bingo con animales. Según se vayan nombrando, los tienen que ir tachando.	15'
2. Animals Alphabet - Song	Se reproducirá una canción de alfabeto con animales.	5'
3. Let's make an animal alphabet	Cada alumno tendrá una letra, en un folio tendrán que dibujar la letra en grande y al lado el dibujo del animal poniendo debajo cómo se escribe.	15'
4. Listen and Tap - Interactive Game	En este juego interactivo, dice en el audio el nombre de los animales y el alumno tiene que ir a la pizarra digital a pulsar la imagen del animal correcto.	5'
5. Tarsia Game - Animals Vocabulary	La finalidad del juego es juntar el dibujo del animal con su nombre correspondiente formando un triángulo gigante.	15'
Assembly	Actividad de rutina de cierre. Se repasará lo trabajado en esa clase y el profesor se resolverán dudas.	3'

START ROUTINE ACTIVITY

- **Título:** JOKES FOR KIDS
- **Tiempo:** 2 minutos
- **Organización espacial:** Los alumnos verán el vídeo y escucharán al profesor
- **Recursos:** Silly Jokes for Kids: "The cat and the mouse" - by Alissa Liang: <https://youtu.be/wvW65NHr0eo?si=qspVbeVWKJHvuE2I>
- **Desarrollo:** Para comenzar la clase, el profesor reproducirá un vídeo donde vienen chistes cortos sobre animales en inglés. El profesor irá explicando en caso de ser necesario lo que significa y la traducción.
- **Evaluación:** Se evaluará que los alumnos pongan interés y el comportamiento durante la actividad.

ACTIVIDAD 1: ANIMALS BINGO

- **Título:** ANIMALS BINGO
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Organización espacial:** Trabajarán de manera individual y escucharán el vocabulario.
- **Recursos:** Cartones de bingo con dibujos de animales (Anexo II: Animals Bingo)
- **Desarrollo:** Se le entregará a cada alumno un cartón de bingo. La profesora irá diciendo animales y los alumnos irán tachando los que tengan. El primero que tache todos, ganará.

- **Evaluación:** Se evaluará que los alumnos reconozcan el vocabulario de los animales

ACTIVIDAD 2: ANIMAL ALPHABET - SONG

- **Título:** ANIMAL ALPHABET
- **Tiempo:** 5 minutos
- **Organización espacial:** Los alumnos escucharán desde su sitio la canción.
- **Recursos:** Song- "Alphabet Animals":
https://youtu.be/_Wp0vZnR_FM?si=qj9qtER1ZLx35VFW
- **Desarrollo:** Se escuchará esta canción donde por cada letra dicen un animal en inglés que empiece por esa letra.
- **Evaluación:** Se evaluará que los alumnos presten atención a la canción

ACTIVIDAD 3: LET'S MAKE AN ANIMAL ALPHABET- CRAFT

- **Título:** LET'S MAKE AN ANIMAL ALPHABET
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Organización espacial:** Los alumnos trabajarán de manera individual.
- **Recursos:** Recursos digitales: Song - "Alphabet Animals. Recursos para la manualidad: Folio, lápiz, goma y sacapuntas y pinturas
- **Desarrollo:** A cada alumno se le asignará una letra del abecedario. En el folio tendrán que dibujar la letra en grande y al lado el dibujo del animal poniendo debajo cómo se escribe. Al final, cuando hayan acabado todos los alumnos, habrá quedado un alfabeto de animales colorido, con dibujos y vocabulario.
- **Evaluación:** Se evaluará que escriban adecuadamente la palabra y el dibujo.

ACTIVIDAD 4: LISTEN AND TAP - INTERACTIVE GAME

- **Título:** LISTEN AND TAP
- **Tiempo:** 5 minutos
- **Organización espacial:** Se levantarán de uno en uno a la pizarra digital.
- **Recursos:** Juego interactivo -
https://mes-games.com/animals1.php?utm_content=cmp-true
- **Desarrollo:** En este juego interactivo, dice en el audio el nombre de los animales y el alumno tiene que ir a la pizarra digital a pulsar la imagen del animal correcto. Se repetirá tres veces.
- **Evaluación:** Se evaluará que realicen correctamente el juego y reconozcan el vocabulario.

ACTIVIDAD 5: TARSIA GAME - ANIMALS VOCABULARY

- **Título:** TARSIA GAME - ANIMALS VOCABULARY
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Organización espacial:** Los alumnos trabajarán en grupos de cuatro.
- **Recursos:** Tarsia puzzle con el vocabulario de animales. (Anexo III: Tarsia Game)
- **Desarrollo:** El tarsia es un juego educativo utilizado para un aprendizaje dinámico y entretenido para reforzar conocimientos. El profesor le dará una plantilla a cada grupo, estos tendrán que recortar, creando así dieciséis triángulos pequeños en los que hay una mezcla de dibujos animales y nombres. La finalidad es juntar el dibujo del animal con su nombre correspondiente. Tendrán que haber formado un triángulo grande.
- **Evaluación:** Se evaluará que lo realicen correctamente, cooperen y colaboren todos en grupo.

FINISH ROUTINE ACTIVITY: ASSEMBLY

- **Título:** ASSEMBLY
- **Tiempo:** 3 minutos
- **Organización espacial:** Estarán sentado en su sitio, escuchando y hablando con el profesor
- **Recursos:** Ninguno
- **Desarrollo:** El profesor repasará todo lo visto ese día y resolverá todas las dudas.
- **Evaluación:** Se evaluará el comportamiento, la atención y la participación activa.

SESIÓN 3 (30 MINUTOS): DO YOU HAVE A PET?

SESIÓN 3: DO YOU HAVE A PET?		
ACTIVIDADES	DESARROLLO	TIEMPO
Jokes for Kids	Actividad de Introducción Rutinaria. Se reproducirá un vídeo donde vienen chistes cortos sobre animales en inglés.	2'
1. Do you have a pet - Song	Actividad Introdutoria. Se reproducirá esta canción que trabaja la pregunta "Do you have a pet?" "Yes I do, I have a" "No, I don't". Esta canción se divide en cuatro partes.	5'
2. Memory	Los alumnos jugarán en parejas al memory. Cada vez que les den la vuelta deberá preguntarle "Do you have a pet?" y reponderá dependiendo de si coincide o no.	10'
3. Let's create our hotel for pets - Craft	Se inventarán y dibujarán una mascota. Escribirán el nombre de su mascota y el nombre del animal en inglés abajo. Tras esto, crearemos un hotel de mascotas con todas las de la clase.	10'
Assembly	Actividad de rutina de cierre. Se repasará lo trabajado en esa clase y el profesor se resolverán dudas.	3'

START ROUTINE ACTIVITY

- **Título:** JOKES FOR KIDS
- **Tiempo:** 2 minutos
- **Organización espacial:** Los alumnos verán el vídeo y escucharán al profesor
- **Recursos:** Silly jokes for kids: What's worse than finding a Worm in your Apple?" by Alyssa Liang: https://youtu.be/lHkVJhiTuIY?si=gqfC0neiwX_Obgpi
- **Desarrollo:** Para comenzar la clase, el profesor reproducirá un vídeo donde vienen chistes cortos sobre animales en inglés. El profesor irá explicando en caso de ser necesario lo que significa y la traducción.
- **Evaluación:** Se evaluará el interés y el comportamiento durante la actividad.

ACTIVIDAD 1: SONG - DO YOU HAVE PETS?

- **Título:** DO YOU HAVE PETS? - SONG
- **Tiempo:** 5 minutos
- **Organización espacial:** Los alumnos estarán sentados cada uno en su sitio escuchando la canción.
- **Recursos:** Song - Do you have pets?
<https://youtu.be/U2eGhS7vVa0?si=HhCqpPqNVLbpONRA>

- **Desarrollo:** Se reproducirá esta canción que trabaja la pregunta "Do you have a pet?" "Yes I do, I have a (animal)." "No, I don't". Esta canción se divide en cuatro partes. La primera, la canción aparece para ser simplemente escuchada, coger el ritmo y familiarizarse con la pregunta. La segunda, aparece con la letra para que los alumnos comiencen a cantarla. La tercera, viene a modo *playback* con la letra escrita. La cuarta parte, sólo viene el ritmo para que los alumnos canten.
- **Evaluación:** Se evaluará el comportamiento y la participación cantando y pronunciando.

ACTIVIDAD 2: MEMORY - DO YOU HAVE A PET

- **Título:** MEMORY - DO YOU HAVE A PET
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Organización espacial:** Los alumnos trabajarán en parejas
- **Recursos:** Las cartas del memory de mascotas ([Anexo IV: Memory - Do you have a pet?](#))
- **Desarrollo:** Los alumnos jugarán en parejas al memory. Colocarán al revés las cartas de los animales. Uno de los alumnos le dará la vuelta a dos cartas y su compañero deberá preguntarle: Do you have a pet?. Si las cartas coinciden y es el mismo animal responderá "Yes, I have a (el animal que haya acertado)" y se las queda quien la haya acertado. Si no han coincidido los animales deberá de decir "No, I don't". Y los alumnos cambian el rol, así hasta haber acertado todas las cartas. Ganará el estudiante que más pares de cartas tenga.
- **Evaluación:** Se evaluará que estructuren y formulen bien la pregunta "Do you have a pet?" y que sepan responder correctamente.

ACTIVIDAD 3: LET'S CREATE OUR HOTEL FOR PETS - CRAFT

- **Título:** LET'S CREATE OUR HOTEL FOR PETS
- **Tiempo :** 10 minutos
- **Organización espacial:** Los alumnos trabajarán de manera individual dibujando su mascota.
- **Recursos:** Una cartulina grande tamaño A3 en la que haya dibujado la silueta de una casa grande/un hotel, folios, lápices, goma y sacapuntas, pinturas de colores y tijeras y pegamento. Las canciones que se ponen de fondo mientras realizan la actividad: Let 's go to the zoo - Song: <https://youtu.be/OwRmivbNgQk?si=N1Ek7Lo8kVp-SZF0>, The animals on the farm - Song: <https://youtu.be/zXEq-QO3xTg?si=d7r6kob8SYe-bAyz> y Walking in the jungle - Song: <https://youtu.be/GoSq-yZcJ-4?si=J2zAJKoyJSCW4RTs>

- **Desarrollo:** Cada alumno, se inventará y dibujará una mascota. Cuando todos tengan sus dibujos, escribirán el nombre de su mascota y el nombre del animal en inglés abajo. Ej: Misi the cat. Tras esto, pegarán todos los animales en una plantilla y crearemos un hotel de mascotas con todas. Mientras lo realizan, se les pondrá música de fondo en inglés.
- **Evaluación:** Se evaluará el comportamiento y que escriban correctamente el nombre.

FINISH ROUTINE ACTIVITY: ASSEMBLY

- **Título:** ASSEMBLY
- **Tiempo:** 3 minutos
- **Organización espacial:** Estarán sentado en su sitio, escuchando y hablando con el profesor
- **Recursos:** Ninguno
- **Desarrollo:** El profesor repasará todo lo visto ese día y resolverá dudas.
- **Evaluación:** Se evaluará el comportamiento, la atención y la participación activa.

SESIÓN 4 : HOW TO DESCRIBE AN ANIMAL

SESIÓN 4: HOW TO DESCRIBE AN ANIMAL		
ACTIVIDADES	DESARROLLO	TIEMPO
Jokes for Kids	Actividad de Introducción Rutinaria. Se reproducirá un vídeo donde vienen chistes cortos sobre animales en inglés.	3'
1. Let's describe an animal - Song	Canción en la que se trabaja "What is it?" y la respuesta: "It's a (animal)"	6'
2. Animal adjectives - Song	En esta canción se trabaja qué son los adjetivos y los comunes para describir cualidades de animales	6'
3. Match the animal with the adjective	Piezas de puzzles que tendrán que montar uniendo el dibujo del animal, con su nombre y con su característica.	15'
4. Our animals - Craft	Tendrán que pintar un dibujo de un animal,. Al lado, deberán escribir dos adjetivos sobre el animal que les ha tocado.	15'
5. Let's go to the zoo - Song	Se reproducirá esta canción sobre el vocabulario de animales.	10'
Assembly	Actividad de rutina de cierre. Se repasará lo trabajado en esa clase y el profesor se resolverán dudas.	3'

START ROUTINE ACTIVITY

- **Título:** JOKES FOR KIDS

- **Tiempo:** 3 minutos
- **Organización espacial:** Los alumnos verán el vídeo y escucharán al profesor
- **Recursos:** Silly Jokes for Kids: "The snake Won't shut up" by Alissa Liang : <https://youtu.be/SjtmZ4P9Jk4?si=jIOfeiNUUh07AUPK>
- **Desarrollo:** Para comenzar la clase, el profesor reproducirá un vídeo donde vienen chistes cortos sobre animales en inglés. El profesor irá explicando en caso de ser necesario lo que significa y la traducción.
- **Evaluación:** Se evaluará que los alumnos pongan interés y el comportamiento durante la actividad.

ACTIVIDAD 1: LET'S DESCRIBE ANIMALS - SONG

- **Título:** LET'S DESCRIBE ANIMALS
- **Tiempo:** 6 minutos (se reproduce dos veces)
- **Organización espacial:** Estarán sentados fijándose en la estructura de las oraciones.
- **Recursos:** Song - Big and small Animals: <https://www.youtube.com/watch?v=5kug3Q1F3BQ>
- **Desarrollo:** Se empezará la clase poniendo esta canción dos veces en clase ya que viene perfectamente la estructura tanto de la pregunta de "What is it?" y la respuesta: "It's a (animal)"
- **Evaluación:** Se evaluará que el alumno esté atento a la canción y la participación activa.

ACTIVIDAD 2: ANIMAL ADJECTIVES - SONG

- **Título:** ANIMAL ADJECTIVES
- **Tiempo:** 6 minutos
- **Organización espacial:** Los alumnos estarán sentados cada uno en su mesa viendo el vídeo.
- **Recursos:** Song-Adjectives Animals: <https://youtu.be/juvIpZgpfTg?si=FIQhqUFLkEoXpM5P>
- **Desarrollo:** Los alumnos verán este vídeo sobre los adjetivos. En esta canción se trabaja qué son los adjetivos y los comunes para describir cualidades de animales. Muestra los adjetivos con una imagen de un animal, repite varias veces la pronunciación para practicarla y anima a los alumnos a repetirla. Al final, hace un repaso de todos los adjetivos vistos con un tiempo de espera para que los alumnos puedan repetirlo otra vez.
- **Evaluación:** Se evaluará la atención, comportamiento, participación activa y pronunciación.

ACTIVIDAD 3: MATCH THE ANIMAL WITH THE ADJECTIVE

- **Título:** MATCH THE ANIMAL WITH THE ADJECTIVE
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Organización espacial:** Se dividirán en grupos de cuatro alumnos
- **Recursos:** Puzzles animales ([Anexo V: Animal puzzles](#))
- **Desarrollo:** Se le entregarán unas piezas de puzzles que tendrán que montar uniendo el dibujo del animal, con su nombre, con su característica.
- **Evaluación:** Se evaluará que realicen correctamente los puzzles, participen y colaboren en equipo respetando y cooperando para realizarlos correctamente.

ACTIVIDAD 4: OUR ANIMALS - CRAFT

- **Título:** OUR ANIMALS
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Organización espacial:** Los alumnos estarán sentados y trabajarán de manera individual.
- **Recursos:** Papeles de colores, dibujos de animales, pinturas, tijera y pegamento.
- **Desarrollo:** A cada niño se le entregará medio folio de papel de distintos colores. Tendrán que pintar el dibujo de un animal, cortarlo y pegarlo en el folio. Al lado, deberán escribir dos adjetivos sobre el animal. Ejemplo: elige una tortuga, pondrá: "It 's small and slow".
- **Evaluación:** En esta actividad se evaluará que hayan nombrado y puesto los adjetivos correctamente del animal, así como estructurar la oración de It's + adjective.

ACTIVIDAD 5: LET'S GO TO THE ZOO - ANIMALS SONG

- **Título:** LET'S GO TO THE ZOO - SONG
- **Tiempo:** 10 minutos (se reproduce dos veces)
- **Organización espacial:** Los alumnos pueden levantarse para bailar y cantar.
- **Recursos:** Song - Let's go to the zoo:
<https://youtu.be/OwRmivbNgQk?si=umB3h4ljwF1uhcOX>
- **Desarrollo:** Se reproducirá esta canción sobre el vocabulario de animales.
- **Evaluación:** Se evaluará la participación activa y que sepan el vocabulario que aparece.

FINISH ROUTINE ACTIVITY: ASSEMBLY

- **Título:** ASSEMBLY
- **Tiempo:** 3 minutos

- **Organización espacial:** Estarán sentado en su sitio, escuchando y hablando con el profesor
- **Recursos:** Ninguno
- **Desarrollo:** El profesor repasará todo lo visto ese día y resolverá dudas.
- **Evaluación:** Se evaluará el comportamiento, la atención y la participación activa.

SESIÓN 5: WHERE DO ANIMALS LIVE? - HABITATS

SESIÓN 5: WHERE DO ANIMALS LIVE? - HABITATS		
ACTIVIDADES	DESARROLLO	TIEMPO
Jokes for Kids	Actividad de Introducción Rutinaria. Se reproducirá un vídeo donde vienen chistes cortos sobre animales en inglés.	2'
1. What is an habitat? - Video	Se reproducirá este vídeo explicativo sobre qué son los habitat y algunos animales que viven en él.	3'
2. Where do animals live? - Presentation power point	Se pondrá en clase esta presentación con los distintos hábitats con los animales que viven en ellos. Los alumnos deberán de decir los nombres.	10'
3. Choose the correct option - Interactive game	Juego interactivo en el que tendrán que resolver preguntas sobre imágenes de los hábitats y de los animales que habitan en ellos.	10'
4. Animals habitat matching - Interactive game	Juego interactivo en el que cada uno le dará a un objeto del hábitat que corresponda. "It is a... Forest/Jungle/Polar Region/Farm"	7'
5. Let's create Hábitats - Craft	Por grupos deberán recrear una maqueta de un habitat	15'
6. Habitats presentation	Deberán presentar su maqueta del habitat a toda la clase. Para ello, deberán formular frases sobre: qué habitat es y qué animales viven en él.	10'
Assembly	Actividad de rutina de cierre. Se repasará lo trabajado en esa clase y el profesor se resolverán dudas.	3'

START ROUTINE ACTIVITY

- **Título:** JOKES FOR KIDS
- **Tiempo:** 2 minutos
- **Organización espacial:** Los alumnos verán el vídeo y escucharán al profesor
- **Recursos:** Silly Jokes for Kids "The farmer Joe and His Horse" by Alyssa Liang <https://youtu.be/V9kV6SfaBt8?si=9aNIF6kyxu6chNZf>
- **Desarrollo:** Para comenzar la clase, el profesor reproducirá un vídeo donde vienen chistes cortos sobre animales en inglés. El profesor irá explicando en caso de ser necesario lo que significa y la traducción.
- **Evaluación:** Se evaluará que los alumnos pongan interés y el comportamiento durante la actividad.

ACTIVIDAD 1: WHAT IS A HABITAT?

- **Título:** WHAT IS AN HABITAT? - VIDEO
- **Tiempo:** 3 minutos
- **Organización espacial:** Los alumnos estarán sentados escuchando y viendo el vídeo.
- **Recursos:** Teach kids about Habitats- Science creator - ThinkJr creator:
https://youtu.be/O_2zdRqp6GI?si=oaoZhKHG4hLctRzm
- **Desarrollo:** Se reproducirá este vídeo explicativo sobre qué son los habitat y explica uno a uno nombrando algunos animales que viven en él.
- **Evaluación:** Se evaluará la atención y el comportamiento durante la reproducción del vídeo.

ACTIVIDAD 2: WHERE DO ANIMALS LIVE?

- **Título:** WHERE DO ANIMALS LIVE?
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Organización espacial:** Los alumnos estarán sentados escuchando y participando repitiendo el vocabulario
- **Recursos:** Presentación Canva:
https://www.canva.com/design/DAGG4gO2cT8/ZjbsUWZGaXe4VeLzsup0dg/edit?utm_content=DAGG4gO2cT8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton
- **Desarrollo:** Se pondrá en clase esta presentación con los distintos hábitats con los animales que viven en ellos. Según vayan apareciendo los animales los alumnos deberán de decir sus nombres. Trabajarán los animales domésticos, la granja, la selva, el océano, el bosque y el polar.
- **Evaluación:** Se evaluará la atención, participación, interés y conocimiento del vocabulario.

ACTIVIDAD 3: CHOOSE THE CORRECT OPTION

- **Título:** CHOOSE THE CORRECT OPTION
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Organización espacial:** Los alumnos saldrán de uno en uno a la pizarra digital. El resto tiene que prestar atención al vocabulario, gramática y pronunciación de su compañero.
- **Recursos:** Juego Genially -
<https://view.genially.com/665b218727570b00147810e0/interactive-content-pregunta-respuesta>

- **Desarrollo:** Jugarán a elegir la opción correcta, en total son 11 preguntas. La primera parte de las preguntas salen fotografías de los hábitats y tienen que responder a cuál de todos corresponde. La segunda parte de preguntas es responder dónde viven distintos animales. Antes de responder, tienen que leer en alto la pregunta que se plantea y todas las opciones.
- **Evaluación:** Se evaluará que respondan correctamente las preguntas, la pronunciación del vocabulario, la atención y participación.

ACTIVIDAD 4: ANIMAL HABITAT MATCHING

- **Título:** ANIMAL HABITAT MATCHING
- **Tiempo:** 7 minutos
- **Organización espacial:** Los alumnos saldrán de uno en uno a la pizarra digital. El resto deberán de estar atentos.
- **Recursos:** Animal Habitat Matching- Interactive game: <https://www.tinytap.com/activities/g4ibf/play/animal-habitat-matching>
- **Desarrollo:** Cada alumno le dará a un objeto del hábitat correspondiente. Antes de elegir el objeto que quieren dar deberán repetir la frase que dice la voz del juego interactivo: "It is a... Forest/Jungle/Polar Region/Farm"
- **Evaluación:** Se evaluará que realicen correctamente el juego, comportamiento y la atención.

ACTIVIDAD 5: LET'S CREATE HABITATS

- **Título:** LET'S CREATE HABITATS
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Organización espacial:** Los alumnos trabajarán en grupos de cuatro alumnos
- **Recursos:** Todo el material para manualidades que necesiten
- **Desarrollo:** Cada grupo tendrá que hacer una maqueta de un hábitat. Los hábitats se repartirán a sorteo y tendrán que incluir los elementos de ese hábitat y animales que vivan allí.
- **Evaluación:** Se evaluará que conozcan cómo es cada hábitat y los animales que viven en él.

ACTIVIDAD 6: HABITATS PRESENTATION

- **Título:** HABITATS PRESENTATION
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Organización espacial:** Los alumnos saldrán por grupos a la pizarra

- **Recursos:** Las maquetas realizadas en la actividad anterior
- **Desarrollo:** Los alumnos saldrán por grupos a la pizarra a presentar y enseñar a sus compañeros las maquetas realizadas en la actividad anterior. Para presentarlos deberán formular frases sobre: qué habitat es y qué animales viven en él. Ejemplo: "This is the forest. The bear lives here" "This is the jungle. The lion lives here."
- **Evaluación:** Se evaluará que los alumnos realicen correctamente la presentación formulando las frases adecuadamente y la pronunciación.

FINISH ROUTINE ACTIVITY: ASSEMBLY

- **Título:** ASSEMBLY
- **Tiempo:** 3 minutos
- **Organización espacial:** Estarán sentados en su sitio, escuchando y hablando con el profesor.
- **Recursos:** Ninguno
- **Desarrollo:** El profesor repasará todo lo visto ese día y resolverá dudas.
- **Evaluación:** Se evaluará el comportamiento, la atención y la participación activa.

SESIÓN 6: LET'S REVIEW (30 minutos)

SESIÓN 6: LET'S REVIEW		
ACTIVIDADES	DESARROLLO	TIEMPO
Jokes for Kids	Actividad de Introducción Rutinaria. Se reproducirá un video donde vienen chistes cortos sobre animales en inglés.	3'
1. Let's review the animals	Los alumnos escucharán sonidos de animales y tendrán que adivinar de qué animal se trata.	4'
2. Let's review "Do you have a pet?" - Bingo	Se les dará cuatro animales a cada uno. Se preguntarán "Do you have a ...?". Si aciertan, tachan el nombre.	7'
3. Let's review the description of an animal	Se le entregará a cada alumno una foto de un animal. En su cuaderno deberá escribir una frase descubriéndolo. Por la clase deben ir preguntando a sus compañeros y descubriendo animales mediante las descripciones.	7'
4. Let's review the habitats	El profesor sacará las flashcards de animales y ellos deberán de decir la oración estructurada de: "The ... lives in the/at...".	6'
Assembly	Actividad de rutina de cierre. Se repasará lo trabajado en esa clase y el profesor se resolverán dudas.	3'

START ROUTINE ACTIVITY

- **Título:** JOKES FOR KIDS

- **Tiempo:** 3 minutos
- **Organización espacial:** Los alumnos verán el vídeo y escucharán al profesor
- **Recursos:** Silly Jokes for kids: "A knock Knock Joke" by Alyssa Liang : <https://youtu.be/ilThPsR0NHs?si=gmHf1DnkGgc178da>
- **Desarrollo:** Para comenzar la clase, el profesor reproducirá un vídeo donde vienen chistes cortos sobre animales en inglés. El profesor irá explicando en caso de ser necesario lo que significa y la traducción.
- **Evaluación:** Se evaluará que los alumnos pongan interés y el comportamiento durante la actividad.

ACTIVIDAD 1: LET'S REVIEW THE ANIMALS

- **Título:** LET'S REVIEW THE ANIMALS - GUESS THE ANIMAL SOUND GAME
- **Tiempo:** 4 minutos
- **Organización espacial:** Los alumnos estarán trabajando de forma individual.
- **Recursos:** Animal Sound for kids - Guess the Animal Sound : <https://youtu.be/VaqXuri170s?si=mMnXKWC33jV1ANdy>
- **Desarrollo:** Los alumnos escucharán sonidos de animales y tendrán que adivinar de qué animal se trata. Cuando lo adivinen, tendrán que decir el nombre en inglés y escribirlo en un papel. Tras unos segundos, aparece el nombre oralmente y escrito por lo que podrán comprobar que han acertado y luego el profesor recogerá los papeles.

ACTIVIDAD 2: LET'S REVIEW DO YOU HAVE A PET? - BINGO

- **Título:** DO YOU HAVE A PET? BINGO
- **Tiempo:** 7 minutos
- **Organización espacial:** Los alumnos trabajarán hablando entre ellos por parejas.
- **Recursos:** Las flashcards de animales.
- **Desarrollo:** A cada alumno se le dará cuatro flashcard y escribirá los animales en un trozo de papel. Se preguntarán "Do you have a ...". En caso de que el animal por el que le han preguntado esté en la lista, tacha el nombre. El primero que consiga adivinar y tachar todos los animales del otro compañero gana.

ACTIVIDAD 3: LET'S REVIEW THE DESCRIPTION OF AN ANIMAL

- **Título:** LET'S REVIEW THE DESCRIPTION OF AN ANIMAL
- **Tiempo:** 7 minutos
- **Organización espacial:** Los alumnos se irán moviendo por la clase.
- **Recursos:** Flashcards de animales, un folio y un lápiz

- **Desarrollo:** Se le entregará a cada alumno una flashcard de un animal. En su cuaderno deberá escribir una frase describiendo. Se levantarán del pupitre e irán preguntando a sus compañeros "What animal is it?", el otro deberá responder con la descripción de su animal. Cuando lo haya adivinado, se intercambian los roles.

ACTIVIDAD 4: LET'S REVIEW THE HABITATS

- **Título:** LET'S REVIEW THE HABITATS
- **Tiempo:** 6 minutos
- **Organización espacial:** Trabajan de manera individual sentados diciendo las oraciones.
- **Recursos:** Flashcards con animales
- **Desarrollo:** El profesor sacará las flashcards de animales y ellos deberán de decir la oración estructurada de: "The ... lives in the/at...".

FINISH ROUTINE ACTIVITY: ASSEMBLY

- **Título:** ASSEMBLY
- **Tiempo:** 3 minutos
- **Organización espacial:** Estarán sentado en su sitio, escuchan y hablan con el profesor
- **Recursos:** Ninguno
- **Desarrollo:** El profesor repasará todo lo visto ese día y resolverá dudas.
- **Evaluación:** Se evaluará el comportamiento, la atención y la participación activa.

EVALUACIÓN

La evaluación será continua ya que el profesor irá anotando en esta rúbrica (Anexo VI: Rúbrica Evaluación) los conocimientos, las habilidades y el conocimiento de cada niño a lo largo de las distintas sesiones. Cada criterio corresponde a una sesión. El primer criterio "Conocimientos sobre los nombres de los animales" pertenece a la sesión 1 y 2. El segundo criterio, "Habilidad para preguntar si tienen mascota" pertenece a la sesión 3. El tercer criterio "Descripción de las características de un animal" pertenece a la sesión 4 y por último, a la sesión 5 pertenece el criterio "Conocimiento de los hábitats de los animales". Después hay un criterio general sobre la participación y actitud mostrada por parte del alumno durante toda las sesiones.

Cuando tenga la rúbrica completa al finalizar todas las sesiones se calculará la nota sobre 10 de cada alumno. Sumando los Excelentes como dos puntos, Notables como un punto y medio, Aceptable como un punto y Necesita mejorar como cero puntos.

Además, tras finalizar todas las sesiones, la semana siguiente se realizará a los alumnos una prueba escrita (Anexo VII: Prueba escrita "Test of the Didactic Unit "Animals") . Esta prueba escrita está puntuada sobre 10.

La prueba escrita consta de cuatro ejercicios que incluyen todos los contenidos trabajados en la Unidad Didáctica.

- En el primer ejercicio tendrán que escribir los nombres de distintos animales de las imágenes, para facilitar vienen rayitas debajo equivalentes al número de letras que contiene cada uno. Vale tres puntos sobre los diez totales de la nota.
- En el segundo ejercicio tendrán que rodear la respuesta correcta a la pregunta "Do you have a pet?" El alumno debe fijarse en el dibujo de al lado para saber qué responder. Vale 1.5 puntos sobre los diez totales de la nota.
- En el tercer ejercicio, los alumnos deberán describir los dos animales de la imagen: la tortuga y el tigre. Este ejercicio vale 2.5 puntos sobre los diez totales de la nota.
- En el último ejercicio, deberán unir los nombres de los hábitats con sus fotografías correspondientes. Este ejercicio vale 3 puntos sobre los diez totales de la nota.

Para calcular la nota final del alumno se hará la media de la puntuación final de la rúbrica y de la prueba escrita. Por ejemplo: si un niño saca un 8 en la rúbrica de lo trabajado a lo largo de las sesiones y en la prueba escrita saca un 9, su nota final de esta unidad será un 8.5

6. CONCLUSIÓN

El inglés es una herramienta esencial actualmente que ha ido evolucionando progresivamente y tiene un papel esencial en el desarrollo profesional, académico y personal de los estudiantes. Un aspecto a tener en cuenta, es el rol determinante que tienen las innovaciones y nuevas metodologías para su enseñanza, como los recursos audiovisuales. El uso de estos recursos audiovisuales ha transformado el aprendizaje del idioma, convirtiéndolo así en más dinámico, efectivo y atractivo. Nos ayudan a retener fácilmente el idioma, nos proporciona un aprendizaje integral y multisensorial, se adaptan a todas las circunstancias y necesidades de los alumnos, fomentando una educación más inclusiva. Esto promueve que los alumnos estén más comprometidos y motivados con la enseñanza del idioma.

Tras haber realizado el trabajo, puedo concluir que con estos nuevos métodos somos capaces de conseguir una educación más relevante y efectiva, contribuyendo a mejorar las competencias lingüísticas en el inglés de los estudiantes. La combinación de vídeos, audios, imágenes, no sólo facilita el aprendizaje de nuevas palabras, si no el aprendizaje participativo y activo. Al estar en contacto e interactuar con diferentes medios digitales, también desarrollan la competencia digital y adquieren habilidades tecnológicas que actualmente son cruciales. El uso de estos métodos son efectivos y se ajustan a las necesidades del mundo moderno actual y digitalizado. Los recursos audiovisuales enriquecen la educación y enseñanza de inglés de los estudiantes de manera motivadora y eficiente.

Aunque aún no he podido llevar a cabo la propuesta de Unidad Didáctica en un aula, al realizarla y reflexionar sobre los ejercicios y actividades propuestas creo que son bastante motivadoras y llamativas para los alumnos por lo que adquirirán y aprenderán el vocabulario fácilmente de manera significativa y comunicativa. Es crucial tener en cuenta que esta unidad debe ser adaptada a las necesidades individuales de cada alumno con los que se realice, modificando en caso de ser necesario los ritmos de clase o duración de las actividades en caso de que el profesor lo vea conveniente según el nivel de comprensión y participación del alumnado. Además, podría ser necesario añadir varias sesiones adicionales de reforzamiento o repaso para aquellos alumnos que no hayan asimilado correctamente todos los conceptos presentados.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Referencias Normativas:

Consejería de Educación. Castilla y León. (2022, 30 de septiembre). *Decreto 38/2022, de 30 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León*. Boletín Oficial de Castilla y León.

Ministerio de Educación y Formación Profesional (2022, 1 de marzo). *Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria*. Boletín Oficial de Castilla y León.

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 295, de 10 de diciembre de 2013, pp. 97858-97921.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2026, de 3 de mayo, de Educación. Boletín oficial del Estado, núm. 340, de 30 de diciembre de 2020 pp. 12868-122953.

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, núm. 106, de 4 de mayo de 2006, pp. 17158-17207.

- Referencias bibliográficas:

Adame Tomás, A. (2009, junio). Medios audiovisuales en el aula. Espiral. Cuadernos del Profesorado, (19). ISSN 1988-6047. Dep. Legal: GR 2922/2007.

http://online.aliat.edu.mx/Desarrollo/Maestria/TecEducV2/Sesion5/txt/ANTONIO_ADAME_TOMAS01.pdf

Aulaplaneta. (2015, octubre 6). Diez beneficios del uso del lenguaje audiovisual en el aula. Aulaplaneta.

<https://www.aulaplaneta.com/2015/10/06/noticias-sobre-educacion/diez-beneficios-del-uso-del-lenguaje-audiovisual-en-el-aula-infografia>

Bruner, J. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza Editorial.

- Chauchard, P. (1985). *Los secretos de la memoria*. Editorial Herder.
- Chomsky, N. (1989). *La naturaleza del lenguaje. Su naturaleza, origen y uso*. Madrid: Alianza.
- Ebbinghaus, H. (1885/1964). *Memory: A contribution to experimental psychology*. (H. A. Ruger & C. E. Bussenius, Trans.). Dover Publications.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books.
- Garrido, Á. (2009). *Tiempo libre y educación*. Palabra.
- Madrid, D. (2001). Problemática de la enseñanza de las lenguas extranjeras en España. En R. Gómez-Caminero (Coord.), *La enseñanza de lenguas en el nuevo milenio* (pp. 11-46). Granada: Grupo Editorial Universitario.
<https://www.ugr.es/~dmadrid/Publicaciones/Problematica%20FL-UGT.pdf>
- Muñoz Zayas, R. (2013). El aprendizaje de lenguas extranjeras en España. *eXtoikos*, 63-64, 66-68. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4690854>
- Piaget, J. (1976). *El lenguaje y el pensamiento en el niño. Estudio sobre la lógica del niño (I)*. Buenos Aires: Editorial Guadalupe. (Trabajo original publicado en 1968).
- Rodríguez, C.I.T (n.d). Principales teorías en la adquisición del lenguaje. *El procesamiento del lenguaje*
https://formacion.intef.es/tutorizados_2013_2019/pluginfile.php/154123/mod_imsccp/content/1/principales_teoras_en_la_adquisicin_del_lenguaje.html
- Skinner, B. F. (1981). *Conducta verbal*. México: Trillas.
- Stevick, E. W. (1998). *Working with Teaching Methods: What's at Stake?* Heinle & Heinle.
- Vygotski, L. V. (1964). *Pensamiento y lenguaje*. Buenos Aires: La Pléyade.
- Williams, M., Loo, M., Carrera, G., Véliz, F., & Congo, R. (2018). Recursos didácticos audiovisuales y su impacto en el aprendizaje del idioma inglés. *Revista Didasc@lia: Didáctica en Educación*, 9(1), 37-54. ISSN 2224-2643.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=659506>

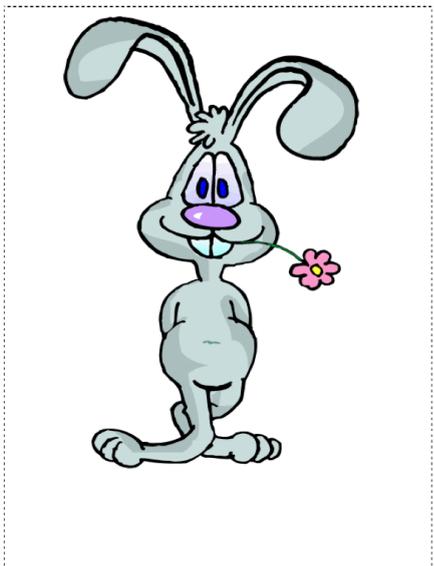
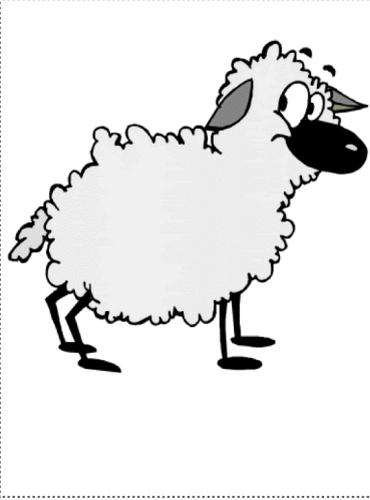
- **Referencias electrónicas**

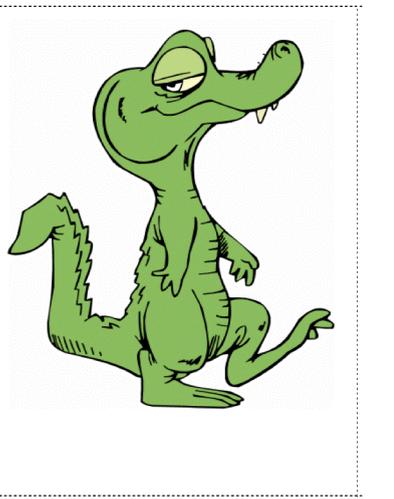
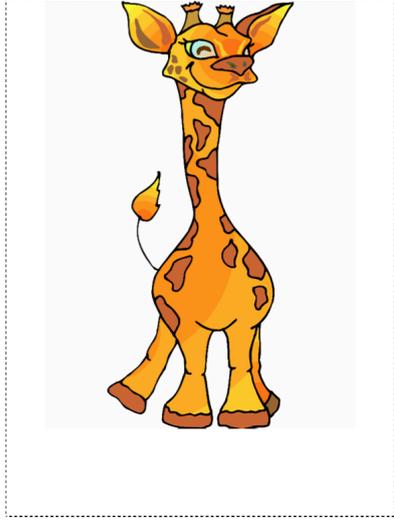
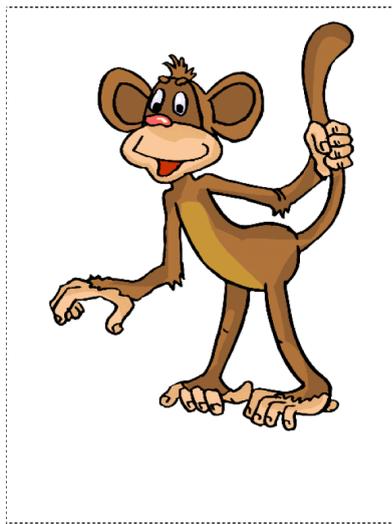
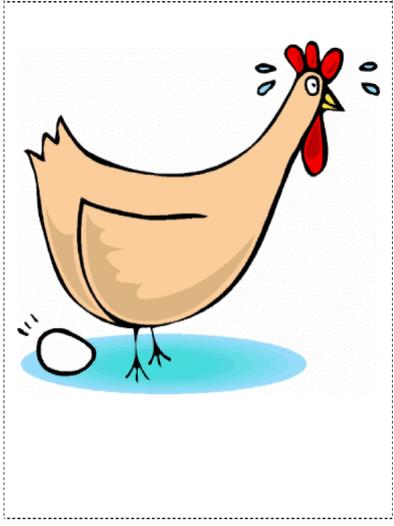
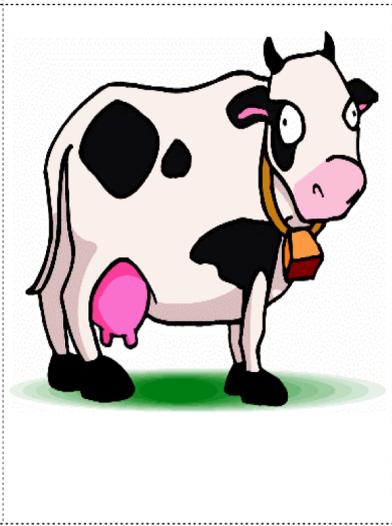
La aplicación que he utilizado para realizar las presentaciones, tablas de las sesiones, la rúbrica y la prueba escrita es CANVA: <https://www.canva.com/>

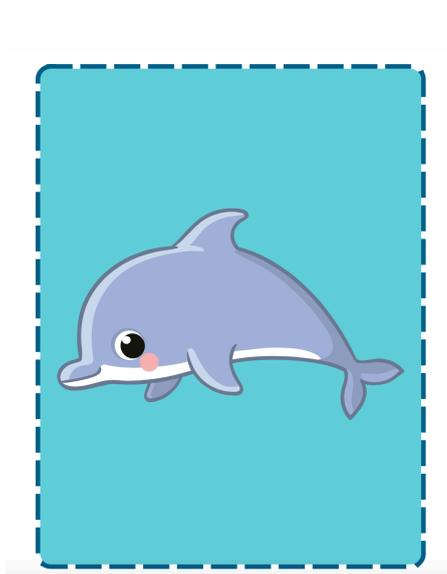
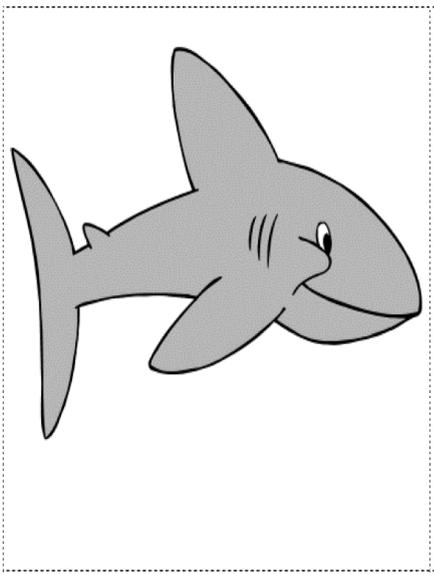
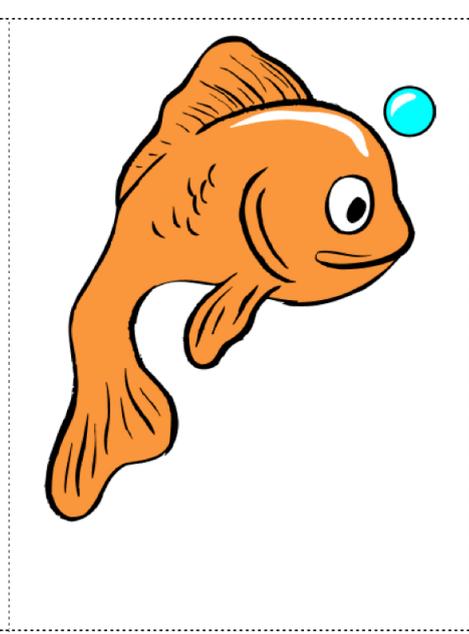
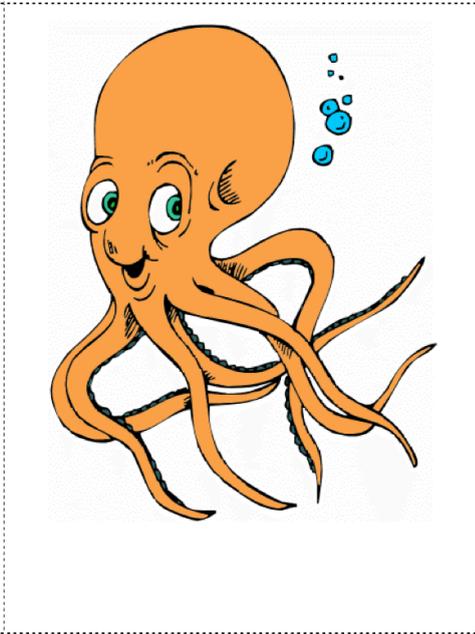
La aplicación que utilicé para realizar los juegos de elegir la opción correcta es GENIALLY: <https://app.genially.com/teams/65ddc7435982fe0014a6173e/spaces/65ddc7435982fe0014a6175a/dashboard>

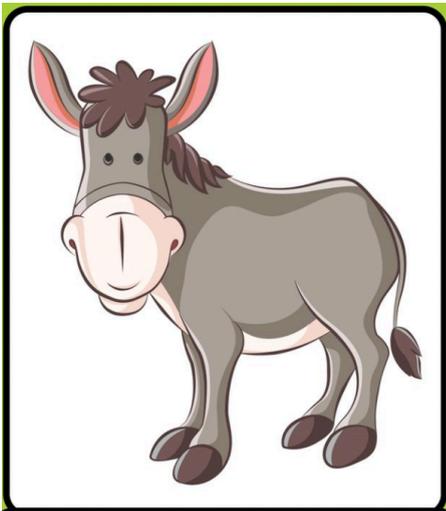
8. ANEXOS:

ANEXO I: SESIÓN 1 - ACTIVIDAD 3: MATCH THE FLASHCARDS









GIRAFFE

TIGER

CROCODILE

FISH

CAT

SHEEP

DOG

RABBIT

HAMSTER

COW

HEN

HORSE

LION

DONKEY

ELEPHANT

OCTOPUS

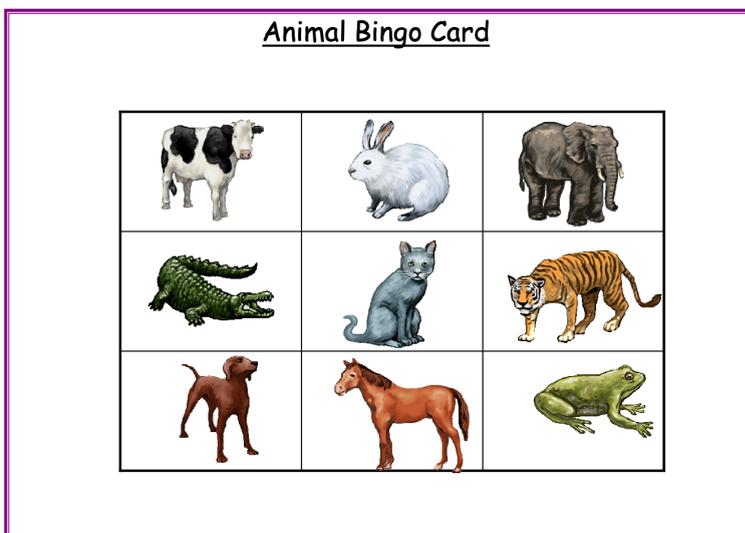
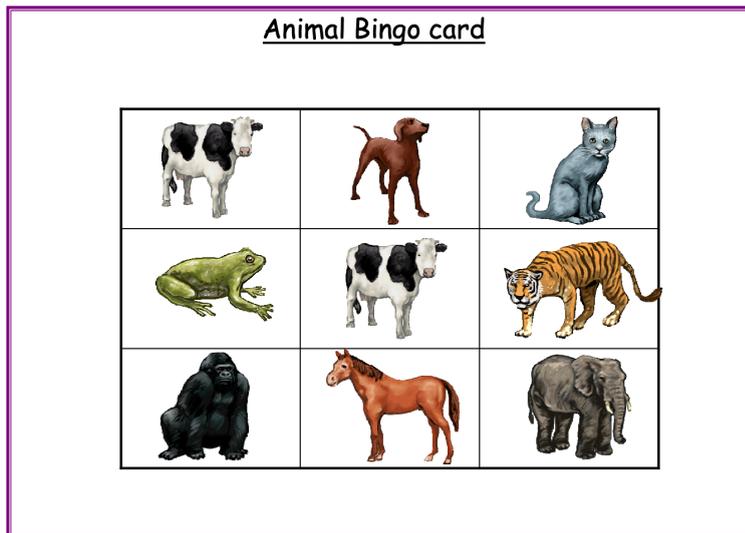
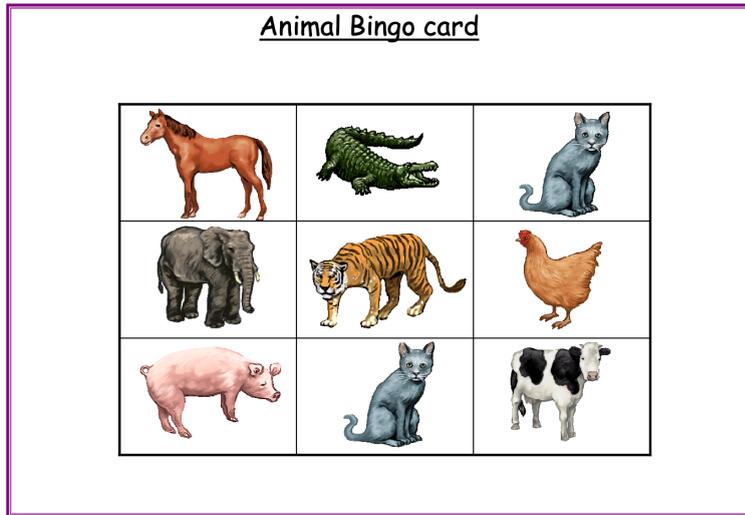
DOLPHIN

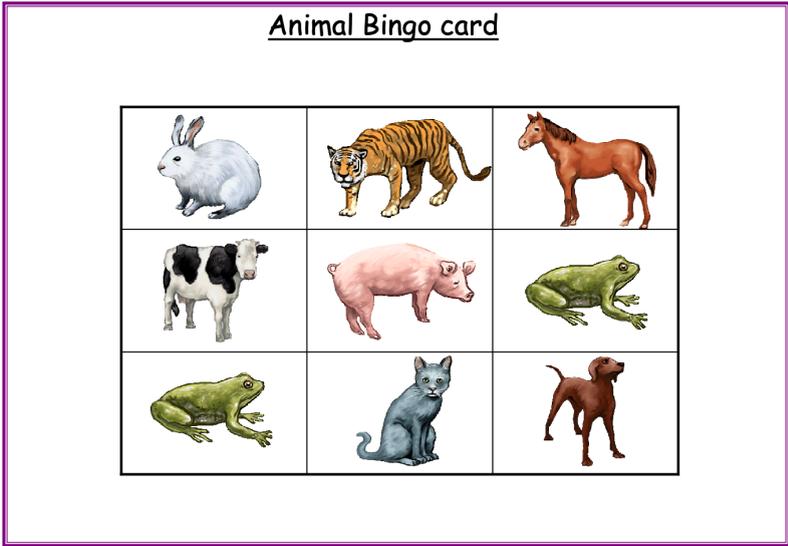
SHARK

TURTLE

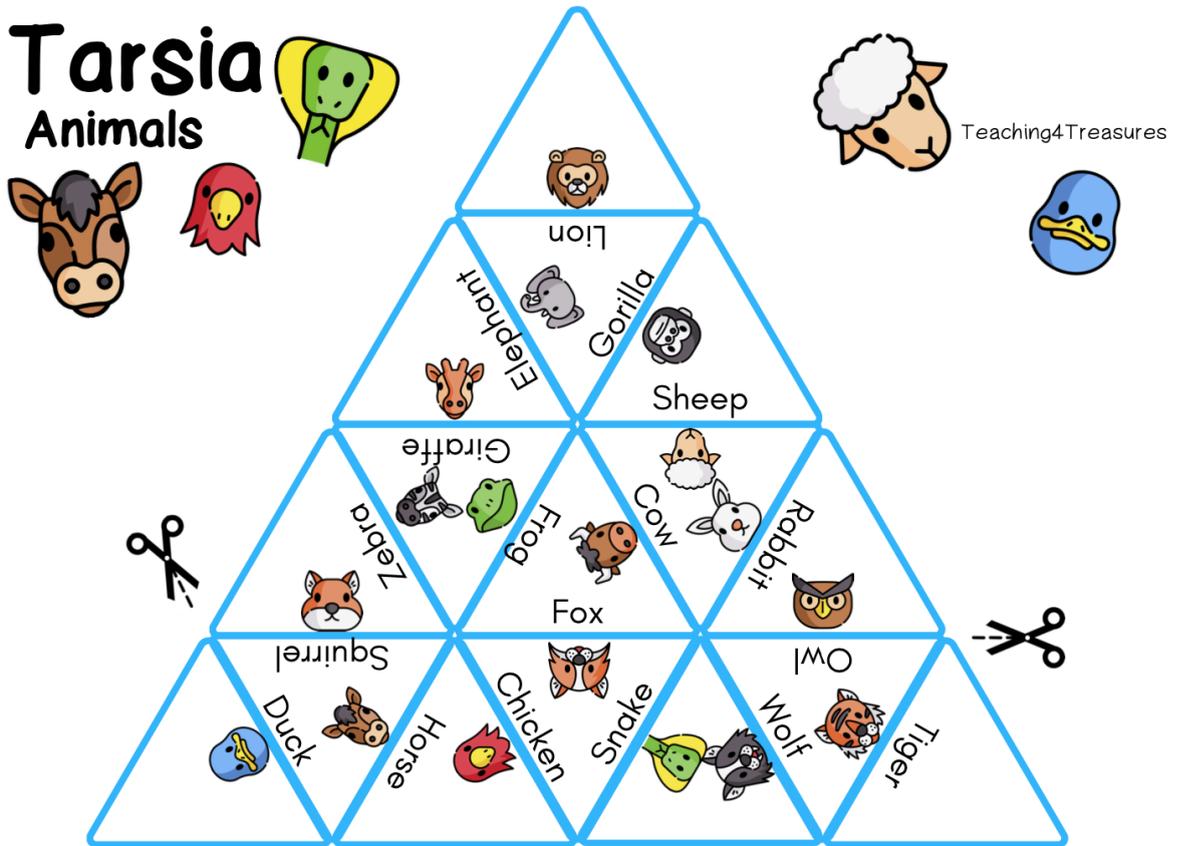
JELLYFISH

ANEXO II: SESIÓN 2 - ACTIVIDAD 1 : ANIMALS BINGO

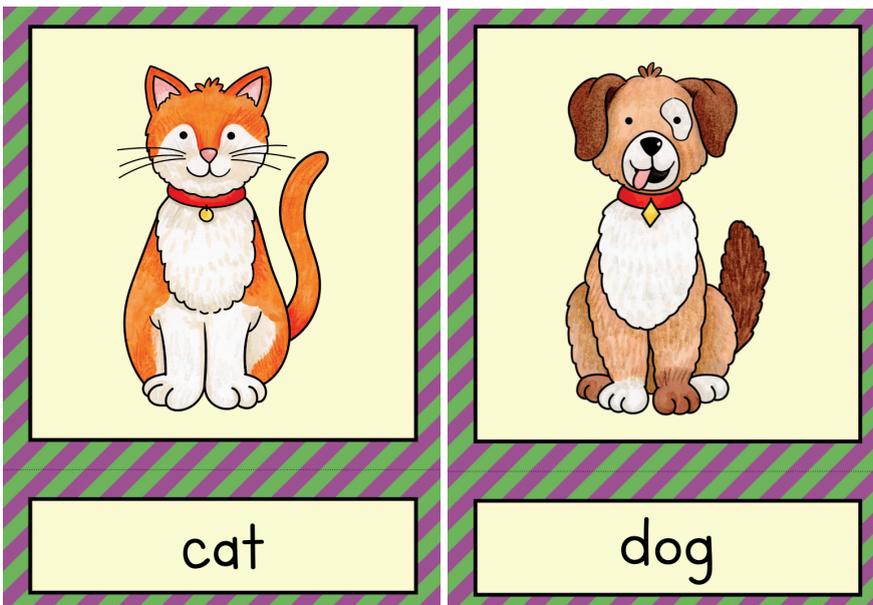


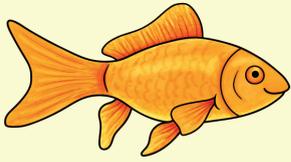


ANEXO III: SESIÓN 2 - ACTIVIDAD 5 : TARSIA GAME - ANIMALS VOCABULARY

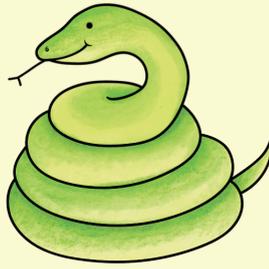


ANEXO IV: SESIÓN 3 - ACTIVIDAD 2: MEMORY - DO YOU HAVE A PET?

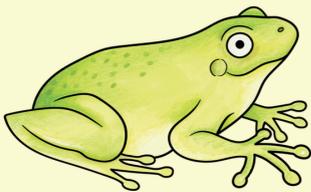




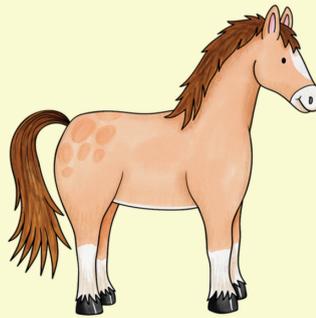
fish



snake

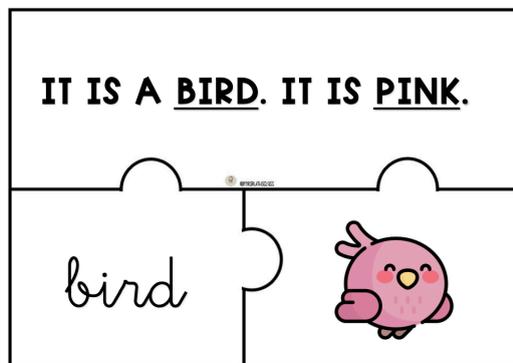
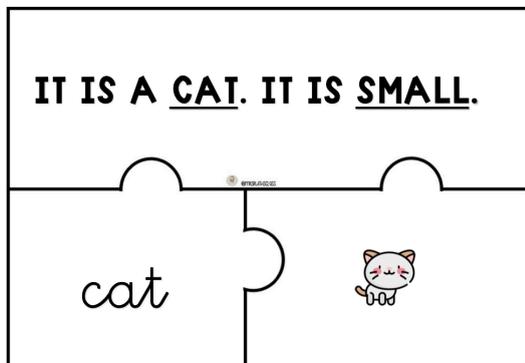
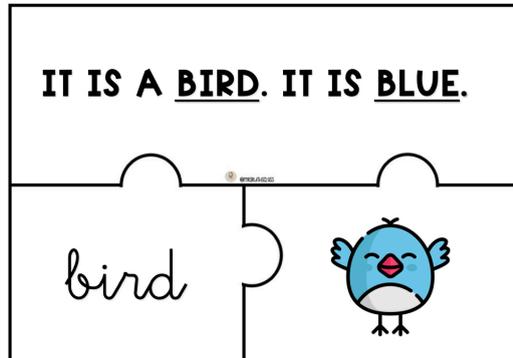


frog



pony

ANEXO V: SESIÓN 4 - ACTIVIDAD 3: ANIMAL PUZZLES



IT IS A CAT. IT IS BLACK.

cat 

IT IS A FISH. IT IS RED.

fish 

IT IS A FISH. IT IS BLUE.

fish 

IT IS A FROG. IT IS BIG.

frog 

IT IS A HORSE. IT IS BROWN.

horse 

IT IS A DOG. IT IS WHITE.

dog 

IT IS A FROG. IT IS SMALL.

frog 

IT IS A DOG. IT IS BROWN.

dog 

IT IS A RABBIT. IT IS SAD.

rabbit



IT IS A RABBIT. IT IS HAPPY.

rabbit



ANEXO VI : RÚBRICA EVALUACIÓN (elaboración propia de canva)

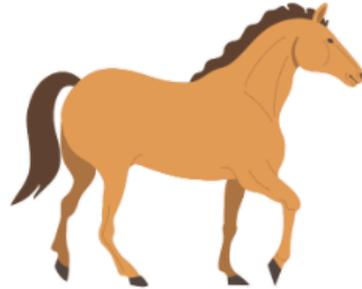
EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA "ANIMALS"				
Los criterios a evaluar:	Excelente (2 puntos)	Notable (1,5 puntos)	Aceptable (1 punto)	Necesita mejorar (0 puntos)
Conocimiento de los nombres de los animales	Identifica y pronuncia correctamente una amplia variedad de nombres de animales en inglés.	Identifica y pronuncia la mayoría de los nombres de animales en inglés de manera adecuada.	Identifica y pronuncia algunos nombres de animales en inglés, pero con errores ocasionales.	Tiene dificultades para identificar y pronunciar los nombres de los animales en inglés.
Habilidad para preguntar si tienen mascota	Formula pregunta y responde de manera clara y adecuada utilizando estructuras gramaticales correctas para preguntar sobre la posesión de mascotas.	Formula pregunta y responde de manera comprensible utilizando estructuras gramaticales adecuadas para preguntar sobre la posesión de mascotas.	Formula algunas preguntas y responde sobre la posesión de mascotas, pero con errores puntuales.	Tiene dificultades para formular preguntas sobre la posesión de mascotas en inglés.
Descripción de las características de un animal	Describe con detalle y precisión las características físicas de un animal utilizando todo el vocabulario aprendido	Describe las características físicas de un animal de manera clara y comprensible, utilizando gran parte del vocabulario aprendido	Describe algunas características físicas de un animal, pero con vocabulario limitado y cometiendo ciertos errores puntuales.	Tiene dificultades para describir las características de un animal de manera clara y precisa y muestra falta de conocimiento notable del vocabulario.
Conocimiento de los hábitats de los animales	Identifica correctamente una variedad de hábitats de animales y todos los animales que habitan en cada uno.	Identifica la mayoría de los hábitats de animales y reconoce la mayoría de animales que viven en cada uno.	Identifica algunos hábitats de animales y relaciona pocos animales, cometiendo errores.	Tiene dificultades para identificar los hábitats de los animales y no sabe relacionar ningún animal.
Participación y Actitud mostrada por parte del alumno	Participa activamente en todas las actividades de la unidad. Muestra una actitud positiva y proactiva hacia las actividades de la unidad	Participa de manera consistente en la mayoría de las actividades. Mantiene una actitud generalmente positiva	Participa de manera irregular en las actividades. Tiene una actitud variable, a veces muestra interés y otras veces parece desinteresado.	Participa mínimamente en las actividades. Tiene una actitud negativa la mayor parte del tiempo, se muestra desinteresado o desmotivado.

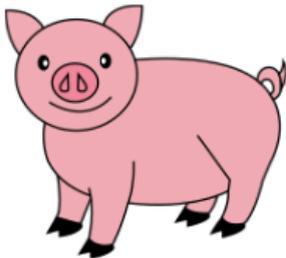
Test of the Didactic Unit 'Animals'

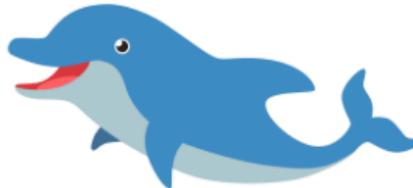
1. Write the names of this animals (3 points)













2. Circle the correct answer to the question "Do you have a pet?" Look at the picture to answer. (1.5 points)

Do you have a cat?
Yes, I do. No, I don't.



Do you have a dog?
Yes, I do No, I don't.



Do you have a rabbit?
Yes, I do No, I don't.



3. Describe this animals (2.5 points)





4. Match the photos with the names of the habitats (3 points)

Farm



Jungle



The ocean



The forest



Polar

