

LENGUA INGLESA Y SU DIDÁCTICA

Idoia EZCURRA ROLDÁN

SECUENCIAS DIDÁCTICAS
ADAPTANDO MATERIALES
REALES / SEKUENTZIA
DIDAKTIKOAK MATERIAL
ERREALAK EGOKITUZ

TFG/*GBL* 2013



Facultad de Ciencias Humanas y Sociales
Giza eta Gizarte Zientzien Fakultatea

Grado en Maestro de Educación Primaria
/
Lehen Hezkuntzako Irakasleen Gradua

Grado en Maestro en Educación Primaria
Lehen Hezkuntzako Irakasleen Gradua

Trabajo Fin de Grado
Gradu Bukaerako Lana

***SECUENCIAS DIDÁCTICAS ADAPTANDO
MATERIALES REALES/ SEKUENTZIA
DIDAKTIKOAK MATERIAL ERREALAK EGOKITUZ***

Idoia EZCURRA ROLDÁN

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES
GIZA ETA GIZARTE ZIENTZIEN FAKULTATEA

UNIVERSIDAD PÚBLICA DE NAVARRA
NAFARROAKO UNIBERTSITATE PUBLIKOA

Estudiante / Ikaslea

Idoia EZCURRA ROLDÁN

Título / Izenburua

Secuencias didácticas adaptando materiales reales/ Sekuentzia didaktikoak material erralak egokituz.

Grado / Gradu

Grado en Maestro en Educación Primaria / Lehen Hezkuntzako Irakasleen Gradua

Centro / Ikastegia

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales / Giza eta Gizarte Zientzien Fakultatea
Universidad Pública de Navarra / Nafarroako Unibertsitate Publikoa

Director-a / Zuzendaria

Coro Zapata Mutilva

Departamento / Saila

Departamento de Lengua inglesa y su didáctica / Ingeles Hizkuntza Departamentua eta dagokion didaktika

Curso académico / Ikasturte akademikoa

2012/2013

Semestre / Seihilekoa

Primavera / Udaberrik

Preámbulo

El Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, modificado por el Real Decreto 861/2010, establece en el Capítulo III, dedicado a las enseñanzas oficiales de Grado, que “estas enseñanzas concluirán con la elaboración y defensa de un Trabajo Fin de Grado [...] El Trabajo Fin de Grado tendrá entre 6 y 30 créditos, deberá realizarse en la fase final del plan de estudios y estar orientado a la evaluación de competencias asociadas al título”.

El Grado en Maestro en Educación Primaria por la Universidad Pública de Navarra tiene una extensión de 12 ECTS, según la memoria del título verificada por la ANECA. El título está regido por la *Orden ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria*; con la aplicación, con carácter subsidiario, del reglamento de Trabajos Fin de Grado, aprobado por el Consejo de Gobierno de la Universidad el 12 de marzo de 2013.

Todos los planes de estudios de Maestro en Educación Primaria se estructuran, según la Orden ECI/3857/2007, en tres grandes módulos: uno, *de formación básica*, donde se desarrollan los contenidos socio-psico-pedagógicos; otro, *didáctico y disciplinar*, que recoge los contenidos de las disciplinas y su didáctica; y, por último, *Practicum*, donde se describen las competencias que tendrán que adquirir los estudiantes del Grado en las prácticas escolares. En este último módulo, se enmarca el Trabajo Fin de Grado, que debe reflejar la formación adquirida a lo largo de todas las enseñanzas. Finalmente, dado que la Orden ECI/3857/2007 no concreta la distribución de los 240 ECTS necesarios para la obtención del Grado, las universidades tienen la facultad de determinar un número de créditos, estableciendo, en general, asignaturas de carácter optativo.

Así, en cumplimiento de la Orden ECI/3857/2007, es requisito necesario que en el Trabajo Fin de Grado el estudiante demuestre competencias relativas a los módulos de formación básica, didáctico-disciplinar y practicum, exigidas para todos los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria.

En este trabajo, el módulo *de formación básica* está presente a lo largo del marco teórico donde se hace uso del Decreto Foral 24/2007 para establecer relaciones entre las secuencias planteadas y las características del currículum, adaptadas al primer ciclo de Primaria. Así como conceptos tales que desarrollo evolutivo, escuela inclusiva o trabajo por proyectos.

El módulo *didáctico y disciplina* se concreta en el apartado “Relación con las áreas de conocimiento” donde se hace referencia a las distintas didácticas tenidas en cuenta para la realización del documento, en este caso la inglesa.

Asimismo, el módulo *practicum* se desarrolla a lo largo de las cinco secuencias didácticas planteadas. Estas son: cuentos, teatro, música y pintura, juegos y tecnología. Este punto se concreta en el apartado “materiales y métodos”.

Por otro lado, la Orden ECI/3857/2007 establece que al finalizar el Grado, los estudiantes deben haber adquirido el nivel C1 en lengua castellana. Por ello, para demostrar esta competencia lingüística, se redactan también en esta lengua los apartados “Introducción”, “Antecedentes, objetivos y cuestiones”, “Marco teórico, fundamentación e implicaciones docentes”, “Resultados y su conclusión” y “conclusiones”, así como el preceptivo resumen que aparece en el siguiente apartado.

Resumen

El objetivo de este trabajo fin de grado es adaptar materiales reales para la enseñanza del Inglés en Educación Primaria. A lo largo del documento se presentan diferentes proyectos en los que se describe cómo utilizar recursos auténticos en el aula en el primer ciclo de Primaria. Para poder desarrollar el marco teórico del documento se ha hecho referencia al Decreto Foral 24/2007, donde se presentan los objetivos, contenidos y competencias específicos del primer ciclo de Primaria, así como el desarrollo evolutivo del niño según Piaget. Además, se ha destacado la importancia del trabajo por proyectos y la inclusión del alumnado. A través de los cuentos, el teatro, la música y la pintura, los juegos y las TIC se puede enseñar inglés de forma significativa y motivadora. Se trata de materiales fácilmente accesibles al profesional docente y muy interesante para su uso dentro del aula.

Palabras clave: secuencia didáctica, trabajo por proyectos, escuela inclusiva, desarrollo evolutivo, aprendizaje significativo.

Abstract

The main objective of this document is to adapt real materials to the use of English lessons in Primary Education. Along this work different projects have been presented to describe how to use authentic resources inside the classrooms of the first cycle of Primary Education. To develop the theoretical part the Foral Decree 24/2007 has been kept in mind to present the specific objectives, contents and competences of the first cycle, just like in the evolutionary development according to Piaget's theory.

In addition, it is necessary to remark the importance of project work and the inclusion of students it entails. Through storytelling, theatre, music and paintings, games and the new technologies we can teach English in a significant and motivating way. They are materials of easy access for teachers and really interesting to use inside the classroom.

Keywords: didactic sequence, projects work, inclusive education, evolutionary development, significant learning.

Résumé

L'objectif principal de ce Travail de recherche, en fin d'Etudes de Formation des Maîtres en Espagne, est d'adapter les matériaux authentiques pour l'enseignement de l'Anglais dans l'Education Primaire. Tout au long de ce document, différents projets sont présentés pour décrire comment utiliser les ressources authentiques dans la classe dans le premier cycle du Primaire. Pour pouvoir développer la partie théorique le Décret Foral 24/2007 est tenu en compte pour présenter les objectifs, contenus et compétences spécifiques du premier cycle, ainsi que le développement cognitif de l'enfant selon Piaget. De plus, il faut remarquer l'importance du travail en projets et l'inclusion des élèves. À travers des contes, du théâtre, de la musique et de la peinture, des jeux et des TIC on peut enseigner l'anglais d'une façon significative et motivante. Il s'agit de matériaux facilement accessibles pour les professeurs et très intéressants pour leur exploitation dans la classe.

Mots-clefs : Séquence pédagogique, travail en projet, école inclusive, développement évolutif, apprentissage en contexte signifiant.

Índice

Introducción	
1. Antecedentes, objetivos y cuestiones	5
1.1. Introducción del tema o propuesta	5
1.2. Sentido y vinculación con los contenidos del grado de maestro en Primaria.	7
1.2.1 Periodo Pre-Operacional	8
1.2.2 Periodo de las Operaciones Concretas	9
2. Marco teórico fundamentación e implicaciones docentes	13
2.1. Sentido y vinculación con el currículo de Primaria	13
2.1.1. Competencias	14
2.1.2 Relación con las áreas de conocimiento	17
2.2. Estado de la cuestión	20
3. Materials and methods	22
3.1 Cycle it is oriented to	22
3.2 Objectives	22
3.3 Design	22
3.3.1 Why using storytelling ?	22
3.3.1.1 Project planning sheet : “The Gruffalo”	25
3.3.1.2 Lesson planning: activities.	26
3.3.2 Why using drama activities?	31
3.3.2.1 Project planning sheet: “ Little Red Riding Hood”	34
3.3.2.2 Lesson planning: activities	35
3.3.3 Why using music and paintings?	41
3.3.3.1 Project planning sheet: “ Music and Paintings”	43
3.3.3.2 Lesson planning: activities	44
3.3.4 Why using games?	49
3.3.4.1 Project planning sheet: “ Games”	52
3.3.4.2 Lesson planning: activities	53
3.3.5 Why using new technologies?	58
3.3.5.1 Project planning: “ English through computers”	60
3.3.5.2 Lesson planning: activities	61
4. Resultados y su discusión	63
Conclusiones	
Referencias	
Anexos	
A. Anexo I	
A. Anexo II	
A. Anexo III	
A. Anexo IV	
A. Anexo V	
A. Anexo VI	
A. Anexo VII	
A. Anexo VIII	
A. Anexo IX	
A. Anexo X	
A. Anexo XI	
A. Anexo XII	

A. Anexo XIII	
A. Anexo XIV	
A. Anexo XV	

INTRODUCCIÓN

El vigente trabajo fin de grado pretende presentar la posibilidad de adaptar materiales reales para la enseñanza del inglés en Educación Primaria.

Debido a la experiencia vivida durante las prácticas escolares, he centrado el trabajo en el primer ciclo de Educación Primaria. Además de haber sido enfocado en esta etapa por las vivencias acontecidas, cabe destacar que el alumnado se encuentra en pleno proceso de desarrollo lo que permite al docente aprovechar al máximo este primer ciclo para llevar a cabo los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Antes de comenzar a describir la estructura del trabajo, me gustaría justificar la elección de la temática. A lo largo de estos cuatro años de Grado hemos adquirido muchos conocimientos acerca de diversos temas, además de directrices de qué es lo que debemos hacer en el aula y qué se recomienda no hacer. Entre los aspectos que no se deben hacer, destaca el abuso del libro de texto. Entonces, es aquí donde nos preguntamos ¿Qué alternativas podemos darle a este recurso? No cabe duda, que son los materiales reales. ¿Por qué reales? Porque están al alcance no solamente del profesorado sino del alumnado, y porque representan la realidad del mundo que les rodea.

Aquí es precisamente donde se debe hacer hincapié en “adaptación”. Muchos son los recursos que nos rodean y que pueden ser de gran utilidad para su uso metodológico, sin embargo, no siempre se ajustan a las necesidades de alumnado ya sea en edad, género, lenguaje, cultura, idioma, etc. El profesional docente es el encargado de llevar a cabo esta tarea, seleccionar una herramienta de trabajo, adaptarla y darle uso dentro del aula.

A priori puede resultar una tarea sencilla, en cambio, muchos son los aspectos a tener en cuenta, entre estos, y desde mi punto de vista el más importante, es que se trabaja con personas. Se trata de niños y niñas que se encuentran en pleno proceso de desarrollo ya sea emocional, de aprendizaje, etc. Cada alumno es diferente y esto implica ajustar los recursos a sus necesidades. Hay que tener en cuenta a todo el alumnado: Necesidades Educativas Especiales,

incorporaciones tardías al centro, lengua materna diferente, problemas emocionales, etc.

Otro de los aspectos por los que elegí el trabajo, a parte de su temática, fue por el hecho de que fuera en inglés. Sin duda, me lo planteé como un reto. Al haber cursado la mención en inglés creí que era una buena oportunidad para retomar la lengua después de estos meses de prácticas.

Una vez expuestas las razones de la elección del tema, procederé a describir la estructura del trabajo.

En primer lugar, desarrollaré de forma más extensa las razones de su elección. A continuación, relacionaré la temática del trabajo con los contenidos trabajados a lo largo de la carrera. He creído conveniente realizar una correspondencia entre el desarrollo evolutivo del niño, llevado a cabo por Piaget y el hecho de centrar el TFG en el primer ciclo de Primaria. Además, debido a que se plantean los materiales como pequeñas unidades didácticas, he conectado este aspecto con la metodología del trabajo por proyectos.

En referencia a la presentación de los materiales, están organizados en cinco pequeños proyectos.

El primero hace referencia a los cuentos. ¿Por qué usar cuentos en la enseñanza de inglés en primaria? Muchas son las razones de esta elección. Entre ellas: introducen un contexto ya conocido por el alumno, conocen la estructura de los cuentos en castellano, por lo que no les resulta una tarea compleja. Pueden servir de punto de partida para la introducción de un tema concreto, o por el contrario, para reforzar conocimientos ya trabajados en el aula. No cabe duda, que es un material que motiva al alumnado ya que se trata de un modo diferente de aprender. Desarrollan la imaginación, permiten conectar el mundo ficticio con el real, desarrollan las habilidades recepción y producción, pueden ser interdisciplinarios, etc. En este caso, el cuento seleccionado es "The Gruffalo" escrito por Julia Donaldson y Axel Scheffler. La selección de este libro se debe al gran éxito que ha producido entre los niños y niñas de todo el mundo, su origen fue en Inglaterra, por lo que no cabe duda

que se trata de un material real. A lo largo de este proyecto se plantearán diferentes actividades donde el centro de éstas será el cuento.

Respecto al segundo proyecto, hace referencia al teatro. ¿Por qué teatro? Porque permite la práctica del lenguaje, impulsa el desarrollo de todas las habilidades: orales (escucha y habla) y escritas (lectura y escritura). Facilita el desarrollo de la comunicación verbal y no verbal, permite al alumnado ganar confianza, refuerza el trabajo en grupo, etc. Este apartado está centrado en el cuento de “Caperucita Roja” de los hermanos Grimm. La selección de esta obra no es casual. Se trata de un cuento tradicional que es conocido, generalmente, por todo el alumnado por lo que facilita su enseñanza en inglés.

El tercer proyecto está enfocado hacia el juego como recurso de aprendizaje. No cabe duda que se trata de uno de los recursos más motivadores para la enseñanza del inglés, sobre todo, en Educación Primaria. El alumnado tiene la posibilidad de adquirir la lengua de forma inconsciente, jugando. No supone tanto esfuerzo. La gran variedad de juegos que tenemos a nuestra disposición, nos permiten adaptarlos a las necesidades del alumnado y a los contenidos que queremos que aprendan.

A continuación de este proyecto, se presenta por qué trabajar la música y la pintura en la enseñanza del inglés. Se trata de un material de trabajo interdisciplinar donde arte y música son relacionados y utilizados para la enseñanza de esta segunda lengua.

Finalmente, se presenta el uso de las tecnologías. Es un recurso que no se puede obviar ya que vamos a trabajar con nativos digitales. El alumnado está familiarizado con este material por lo que se puede “exprimir” al máximo para la enseñanza del inglés. Internet nos ofrece una cantidad inmensa de recursos que no debemos desaprovechar. Esto implica la selección y adaptación de materiales a las necesidades de nuestro alumnado.

Para concluir, me gustaría destacar que el desarrollo de estos materiales ha sido también con vistas al futuro. Puede que llegue un día en el que sean utilizados dentro del aula.

1. ANTECEDENTES, OBJETIVOS Y CUESTIONES

1.1. Introducción del tema o propuesta

Como he citado anteriormente, durante las últimas prácticas en el colegio tuve la oportunidad de estar con todos los cursos de Primaria en la asignatura de francés, por lo que pude darme cuenta de la gran diferencia que existe entre los diferentes ciclos.

A partir de 1º de Educación Primaria las familias tienen la posibilidad de elegir para sus hijos cursar la asignatura de francés o de euskera. En ambos idiomas pude observar la variedad de metodologías que se llevan a cabo y las diferencias que existen entre ellas en función del docente que las imparta.

La edad no supuso en ningún momento una desventaja para el aprendizaje de lengua compleja. Los niños y niñas, nunca son demasiado pequeños para aprender algo nuevo ya que en esta época son como “esponjas” y por ello es una edad muy adecuada para llevar al máximo su capacidad de aprendizaje.

En este primer ciclo de Educación Primaria suponemos que la lengua materna está suficientemente consolidada para poder comenzar con el aprendizaje de una lengua extranjera, concretamente en lo referente a las habilidades orales.

Respecto a la lectura y escritura, al encontrarnos al principio de la etapa educativa, se desarrolla de forma más lenta ya que evoluciona al mismo ritmo que en la lengua castellana.

La posibilidad de adaptar materiales reales para la enseñanza del inglés en el primer ciclo de Primaria ofrece al docente la opción de abrir nuevas posibilidades de enseñanza a través de materiales de calidad con los que el alumnado se verá completamente involucrado.

Hoy en día y gracias a la gran mayoría de recursos que tenemos a nuestro alcance, bien sea en las bibliotecas, librerías y por supuesto, en Internet, los docentes no pueden limitarse a utilizar únicamente el libro de texto ya que como he venido observando, no siempre se adecúa a su capacidad de aprendizaje ni alimenta la motivación.

En mi opinión, el punto fuerte del uso de materiales reales es su aspecto motivador. Las actividades se caracterizan por ser dinámicas y entretenidas. Con este tipo de recursos los y las docentes tienen la oportunidad de desarrollar actividades donde el alumnado participa de forma activa. Los y las maestras desempeñan su papel como guía en este proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, como he afirmado anteriormente, encuentran un sentido a su aprendizaje puesto que estos materiales reflejan la realidad que les rodea, no son ajenos a ellos (Por ejemplo, leer una historia o un cuento, donde se destacan los personajes, los paisajes, etc.). Los niños y niñas están acostumbrados a leer en sus casas por lo que pueden hacer lo mismo dentro del aula.

Otro tipo de actividades relacionadas con su entorno podrían ser las de dramatización. Los niños y niñas tienen que interpretar un papel que se asemeje a la realidad, por ejemplo, ir al supermercado para hacer la compra. Este juego de simulación e imitación del mundo adulto está directamente relacionado con el juego de rol clásico que el alumnado lleva haciendo desde la etapa de infantil.

El uso de materiales reales permite además conocer nuevas culturas, en este caso la de los países de habla inglesa. El alumnado puede conocer sus festividades, costumbres, etc. Esto puede servir para trabajar otras lenguas o culturas que están presentes en el aula. Se trata de un aspecto muy ventajoso para impulsar la inclusión en el aula y que estos niños y niñas puedan contar a sus compañeros cómo son las historias, canciones infantiles o juegos de patio en sus respectivos países.

Respecto a este punto anterior, cabe mencionar la inclusión del alumnado con Necesidades Educativas Especiales. El desarrollo de este tipo de actividades dinámicas favorece su participación y por lo tanto su aprendizaje. Todos aquellos alumnos y alumnas que tienen dificultades para seguir el ritmo de la clase pueden hacerlo de una forma más sencilla y dinámica a través de este tipo de actividades. El empleo de éstas permite que ellos realicen la actividad, se sientan parte del grupo-clase, se consideren capaces de aprender y disfruten del proceso.

Estudios como los de Beneke y Ostrosky (2009) afirman que trabajar con materiales reales beneficia al alumnado. Por ejemplo, es el caso de aquellos alumnos o alumnas con TDHI, problemas de conducta, trastornos del lenguaje, etc. El profesional docente está para hacer más sencillo su aprendizaje, y la enseñanza de una segunda lengua, en muchas ocasiones puede plantear una dificultad excesiva.

El hecho de que la lengua materna no esté bien asentada genera dificultades en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es por ello que el empleo de actividades dinámicas, el uso de apoyos visuales y auditivos y la participación del alumnado al completo hacen que el proceso de adquisición de la segunda lengua mejore, al mismo tiempo que consolida estrategias de aprendizaje de lenguaje en general que puede beneficiar el nivel de la lengua materna.

Trabajar con este tipo de actividades y prácticas puede ayudar también al alumnado con NEE a adquirir habilidades sociales como el respeto, los turnos de palabra, la intervención en el momento adecuado, etc. Aprenden de forma inconsciente, por ejemplo, a través de un juego, donde tienen que esperar el turno para poder participar. No se trata de dar en ocasiones una serie de normas de forma específica, sino de que las adquieran de una manera inconsciente.

Es cierto que los colegios están adaptando cada vez más nuevas formas de enseñanza, sin embargo, todavía hay un largo camino por recorrer. Adaptar materiales reales para la enseñanza de en este caso el inglés en Primaria requiere un profundo trabajo por parte del personal docente.

1.2. Sentido y vinculación con los contenidos del grado de maestro en Primaria.

En relación a lo estudiado en las asignaturas de Psicología cabe destacar la importancia del psicólogo Jean Piaget que fue el encargado de establecer diferentes estadios en la evolución del niño y la implicación que éstos tienen con la educación.

A través de Beard (1971) me centraré en las características Psicopedagógicas del niño de 6 a 8 años.

El alumnado de Primer Ciclo de Primaria se encuentra en un periodo madurativo que coincide en el tránsito de lo que Piaget define como “Periodo Preoperativo” y el “Periodo de las operaciones concretas”.

La estructura del pensamiento, capacidad para interpretar y actuar sobre la realidad que circunda al individuo, se sitúa, pues, entre el subjetivismo (egocentrismo propio del Periodo Preoperacional) y el inicio de la objetividad (descentración cognitivo/afectiva). Según Jean Piaget y por medio de Beard (1971) se pueden distinguir diferentes periodos.

1.2.1 Periodo Pre- Operacional

Sustentándose en los logros del Periodo anterior (P. Sensorio-motriz, esquemas motrices o de acciones) y gracias a la aparición de la función simbólica y del lenguaje, el niño modifica sus esquemas de pensamiento y relación lentamente. La aparición del lenguaje tiene tres consecuencias:

- El inicio de la socialización.
- La interiorización de la palabra.
- La interiorización de las acciones, mediante el uso de signos verbales y sociales.

Mediante el ensayo y el error el niño llega a un descubrimiento intuitivo de las relaciones concretas (Sincretismo), pero es incapaz de tener en cuenta más de una cualidad de los hechos y fenómenos que se les presentan (Centración: selección y atención sobre una única cualidad).

En este periodo las acciones están interiorizadas, pueden ser anticipadas o recordadas, pero carecen aún de la reversibilidad, propia de las operaciones.

Las relaciones con los demás vienen determinadas por el egocentrismo. Aun no es capaz de adoptar el punto de vista de los demás diferenciándolo del suyo propio, las normas del juego y convivencia también se encuentran bajo la influencia del egocentrismo. La moralidad es heterónoma, impuesta desde el mundo del adulto.

Tanto el egocentrismo como la irreversibilidad del pensamiento pre operacional condicionan los esquemas de tal modo que imposibilitan al niño para organizar

y clasificar objetos, así como situaciones temporales y causales, no sintiendo ningún tipo de contradicción. En el periodo siguiente esto podrá ser posible.

1.2.2 Periodo de las Operaciones Concretas

Según Beard (1971), desde el punto de vista de las relaciones interpersonales, los niños, durante este periodo adquieren cierta capacidad de cooperación con los demás ya que no confunden su punto de vista con el de los otros, sino que lo separan y coordinan. Al dar comienzo a las relaciones sociales, el niño descubre al “otro” distinto de sí mismo. Esto supone el inicio de la ruptura del egocentrismo y el comienzo de su autonomía personal.

Como consecuencia de estos procesos sociales se produce un efecto de descentración a nivel afectivo y cognitivo. El niño comienza a ver relación entre causa y efecto, iniciándose un periodo más reflexivo.

El pensamiento intuitivo, que era el mayor grado de equilibrio en el periodo anterior, se transforma en lo que Piaget define como operaciones concretas (acciones interiorizadas reversibles y coordinadas), son concretas porque afectan directamente a objetos, no a hipótesis verbales. Las operaciones concretas son la transición entre las acciones y las estructuras lógicas.

El niño va adquiriendo la habilidad de clasificar, realizar seriaciones, tiene asumida la conservación de la cantidad, peso siempre haciendo referencia a objetos tangibles.

Tan importante es conocer las características evolutivas de los alumnos y alumnas como reflexionar sobre el proceso del aprendizaje (cognitivo y afectivo-social). En base a algunos de sus principios se podrá deducir las aplicaciones que éstos conllevan.

A modo de resumen los principios de Piaget, a través de Beard (1971) son las siguientes:

- Piaget concibe la inteligencia como la capacidad del individuo para interrelacionarse con el medio.
- El desarrollo mental es una construcción continuada en la que podemos distinguir:

1. Unas estructuras variables (estructura de pensamiento) que son los modos de interpretar la realidad. Cada periodo tiene su propia estructura, una manera peculiar de acercarse a la realidad.
 2. Un funcionamiento constante basado en los procesos de Asimilación y Acomodación. Asimilación es la integración de lo externo a las estructuras ya conocidas. Acomodación es la transformación de la estructura en función de los cambios. Cuando no existe contradicción entre Asimilación y Acomodación se produce el equilibrio.
- Distingue cuatro grandes periodos por los que pasan todas las personas y su sucesión constante.
 - Cada periodo evolutivo es el sustrato sobre el que se fundamentara el posterior, integrándose en este.

Una vez conocidos los principios psicológicos que sustentan el aprendizaje, hay que tener en cuenta las implicaciones pedagógicas derivadas de estos. Tal y como afirma Beard (1971):

- El medio juega un papel determinante del aprendizaje. Actúa como referente y modificador de las estructuras cognitivas. En este proyecto para el primer ciclo de Primaria se tendrá esto en cuenta, atendiendo a los ambientes más primarios y cercanos al alumnado (familia, escuela, ambiente socio-natural, rural,...).
- Los aprendizajes deberán ser funcionales, para una mejor interacción con el medio. La funcionalidad en esta edad deberá ir orientada hacia el uso y disfrute de las distintas ofertas sociales, conocer las relaciones y funcionamiento de su ambiente más cercano y respetar los usos y costumbres implicados en la convivencia
- Los alumnos y alumnas construyen progresivamente sus esquemas de conocimiento (cognitivos, afectivos y sociales) mediante su relación con el medio, se trata de un proceso activo. Por lo tanto la primera implicación pedagógica que se deduce es que nuestra labor debe favorecer un clima de actividad y experimentación (Ensayo y error). El aprendizaje será por descubrimiento, no evitando las contradicciones, porque estas serán las causantes de nuevas reorganizaciones de los esquemas cognitivos. Derivado del anterior aparece otro principio

ineludible: la individualización, el respeto a los ritmos madurativos y de aprendizajes.

La labor del docente será ayudar al alumnado para la reorganización de los esquemas mentales, crearles conflictos cognitivos mediante el ejercicio de una observación más sistemática y enriquecedora, eliminando la perceptiva de la edad. Todo ello en un clima que dé seguridad y aceptación de las diferencias individuales.

- Los alumnos y alumnas, como ya se ha indicado, se encuentran en la transición del Periodo Preoperativo y el de la Operaciones Concretas. Si cada periodo es el substrato donde se fundamentara en posterior, integrándose en este, no se puede olvidar recurrir a los esquemas mentales del periodo anterior para la reorganización de los nuevos. Es aquí donde se utiliza el juego, la dramatización, el lenguaje y el dibujo como referente para iniciar nuevos aprendizajes.

Tras haber hecho reseña del desarrollo evolutivo de Piaget y la importancia del constructivismo como forma de aprendizaje donde el alumnado es consciente y participe de su propio aprendizaje, creo que es importante destacar la relación de este tema con el trabajo por Proyectos. De algún modo a través de este documento se intenta dirigir el trabajo en este primer ciclo de Primaria hacia esta metodología.

Es cierto que en el trabajo no se plantea una metodología continua por proyectos, para desarrollarlo durante al menos un curso académico, sin embargo, su enfoque transversal y práctico hace que se asemeje a este método de enseñanza-aprendizaje.

El propósito del Método de Enseñanza por Proyectos según sostienen Beneke y Ostosky (2009) es el de la participación de niños en investigaciones de temas dignos de consideración que les interesen.

El maestro evalúa la comprensión de los niños sobre el tema así como cuánto éste les interesa, los ayuda a desarrollar una serie de preguntas para contestar mediante sus investigaciones, y luego les ofrece experiencias que les ayuden a construir una comprensión más profunda.

Al trabajar en un proyecto, los niños tienen muchas oportunidades de explorar fenómenos relevantes y luego representar lo que observan y aprenden. Los niños a menudo colaboran en grupos pequeños para llevar a cabo varias tareas relacionadas con el proyecto. Esta forma de trabajar permite que los niños demuestren sus capacidades al poner en práctica sus conocimientos, habilidades y disposiciones al ayudar a otros.

Beneke y Ostosky (2009) ponen de manifiesto que los maestros, en su planificación del trabajo en un proyecto, prevén lo que niños individualmente saben y pueden hacer, lo que quieren saber o hacer, y cómo pueden llevar a cabo mejor su experimentación.

El contenido de un proyecto varía de acuerdo a los intereses y las capacidades de cada grupo de niños. Ya que este método consta de un planteamiento, en vez de un currículo con un contenido concreto, es difícil comparar el Método de Enseñanza por Proyectos con otros currículos para niños más pequeños.

Es muy probable que entre un proyecto y otro de cierta clase, y también entre los proyectos de clases distintas, haya mucha variación en el contenido, el conocimiento, las disposiciones y habilidades que se enfatizan. Por consiguiente, las mismas cualidades flexibles y fluidas que se destacan como puntos fuertes del Método de Enseñanza por Proyectos, probablemente intensifican la dificultad de comparar las maneras en que dicho planteamiento se utiliza en clases distintas.

Esta dificultad puede explicar parcialmente la falta de investigación sobre la implementación y la eficacia del método

Como he afirmado anteriormente, el hecho de adaptar materiales reales para la enseñanza del inglés en Primaria facilita la inclusión del alumnado. Para ello me gustaría hacer referencia a la escuela inclusiva. ¿Qué es? ¿Qué implica? Según (López Rodríguez, 2004, 8):

“La inclusión, hace relación a los cambios que la sociedad y que la escuela necesitan realizar para que todos los individuos estén considerados en igualdad de derechos. Se opone a cualquier forma de segregación, de separación en el ejercicio de los derechos de la educación. Aparece como una alternativa a la Integración, que ofrecía una educación de escasa calidad a los

alumnos con necesidades educativas especiales. Defiende la inclusión de todos los alumnos en aulas ordinarias sean cuales fueren sus características personales. Mientras que la Integración se ocupaba principalmente del alumno con NEE, la inclusión centra su interés en todo el alumnado. Es una cuestión de derecho, de equidad y de lucha contra la desigualdad, con el fin de que todo ciudadano reciba una educación acorde a sus características. No es sólo un planteamiento educativo, es una actitud, un sistema de valores y creencias.

Tiene como objetivo que todos los alumnos reciban una educación eficaz y acorde a sus características, algo que incrementa las posibilidades de aprendizaje para todos.

Es un intento de atender las dificultades de aprendizaje de cualquier alumno en el sistema educativo y de que la participación en la vida escolar y social sea plena, asumiendo que la convivencia y el aprendizaje es la mejor forma de beneficiar a todos.”

2. MARCO TEÓRICO: FUNDAMENTACIÓN E IMPLICACIONES DOCENTES.

2.1 Sentido y vinculación con el currículo de Primaria de Navarra.

Antes de empezar a desarrollar los proyectos y sus actividades es imprescindible tener en cuenta el Decreto Foral 24/2007, 19 de marzo, para saber cuáles son las competencias, áreas de conocimiento, objetivos, contenidos y criterios de evaluación que se deben seguir para la adecuada evolución del niño durante los distintos ciclos de primaria.

Cabe destacar a lo largo de este documento la importancia del currículo específico de inglés (L2). Sin embargo no será el único a tener en cuenta puesto que al tratarse de actividades interdisciplinares abarca otros ámbitos como la educación artística, las ciencias sociales y naturales y la lengua castellana y literatura (L1). Es imprescindible que el alumnado vaya adquiriendo las bases en su lengua materna (L1), para poder desarrollar de forma adecuada la segunda lengua.

2.1.1. Competencias

Al tratarse de un trabajo interdisciplinar, donde diferentes áreas están implicadas y donde el inglés juega un papel fundamental puesto que es el vehículo y herramienta de comunicación, cabe destacar la importancia de las competencias básicas a lo largo de los diferentes proyectos. Brevemente serán citadas y descritas en función de su relación con el trabajo práctico. Según el Decreto Foral 24/07, 19 de marzo, se tendrán en cuenta las ocho diferenciadas:

- Competencia en comunicación lingüística.

“Esta competencia se refiere a la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, de representación, interpretación y comprensión de la realidad, de construcción y comunicación del conocimiento y de organización y autorregulación del pensamiento, las emociones y la conducta.

Los conocimientos, destrezas y actitudes propios de esta competencia permiten expresar pensamientos, emociones, vivencias y opiniones, así como dialogar, formarse un juicio crítico y ético, generar ideas, estructurar el conocimiento, dar coherencia y cohesión al discurso y a las propias acciones y tareas, adoptar decisiones y disfrutar escuchando, leyendo o expresándose de forma oral y escrita, todo lo cual contribuye además al desarrollo de la autoestima y de la confianza en sí mismo.

En síntesis, el desarrollo de la competencia lingüística al final de la educación obligatoria comporta el dominio de la lengua oral y escrita en múltiples contextos, y el uso funcional de, al menos, una lengua extranjera.” Decreto Foral 24/2007, 19 de marzo, página 24.

- Competencia matemática

“Consiste en la habilidad para utilizar y relacionar los números, sus operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático, tanto para producir e interpretar distintos tipos de información, como para ampliar el conocimiento sobre aspectos cuantitativos y espaciales de la realidad, y para resolver problemas relacionados con la vida cotidiana y con el mundo laboral.” Decreto Foral 24/2007, 19 marzo, página 26.

- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

“Es la habilidad para interactuar con el mundo físico, tanto en sus aspectos naturales como en los generados por la acción humana, de tal modo que se posibilita la comprensión de sucesos, la predicción de consecuencias y la actividad dirigida a la mejora y preservación de las condiciones de vida propia, de las demás personas y del resto de los seres vivos. En definitiva, incorpora habilidades para desenvolverse adecuadamente, con autonomía e iniciativa personal en ámbitos de la vida y del conocimiento muy diversos (salud, actividad productiva, consumo, ciencia, procesos tecnológicos, etc.) y para interpretar el mundo, lo que exige la aplicación de los conceptos y principios básicos que permiten el análisis de los fenómenos desde los diferentes campos de conocimiento científico involucrados.” Decreto Foral 24/2007, 19 de marzo, página 27.

- Tratamiento de la información y competencia digital.

“Esta competencia consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Incorpora diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.” Decreto Foral 24/2007, 19 de marzo, página 28.

- Competencia social y ciudadana

“Esta competencia hace posible comprender la realidad social en que se vive, cooperar, convivir y ejercer la ciudadanía democrática en una sociedad plural, así como comprometerse a contribuir a su mejora. En ella están integrados conocimientos diversos y habilidades complejas que permiten participar, tomar decisiones, elegir cómo comportarse en determinadas situaciones y responsabilizarse de las elecciones y decisiones adoptadas.” Decreto Foral 24/2007, 19 de marzo, página 30.

- Competencia cultural y artística

“Esta competencia supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos.

Apreciar el hecho cultural en general, y el hecho artístico en particular, lleva implícito disponer de aquellas habilidades y actitudes que permiten acceder a sus distintas manifestaciones, así como habilidades de pensamiento, perceptivas y comunicativas, sensibilidad y sentido estético para poder comprenderlas, valorarlas, emocionarse y disfrutarlas.” Decreto Foral 24/2007, 19 de marzo, página 31.

- Competencias para aprender a aprender.

“Aprender a aprender supone disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades.

Esta competencia tiene dos dimensiones fundamentales. Por un lado, la adquisición de la conciencia de las propias capacidades (intelectuales, emocionales, físicas), del proceso y las estrategias necesarias para desarrollarlas, así como de lo que se puede hacer por uno mismo y de lo que se puede hacer con ayuda de otras personas o recursos. Por otro lado, disponer de un sentimiento de competencia personal, que redundará en la motivación, la confianza en uno mismo y el gusto por aprender.” Decreto Foral 24/2007, 19 de marzo, página 32.

- Autonomía e iniciativa personal

“Esta competencia se refiere, por una parte, a la adquisición de la conciencia y aplicación de un conjunto de valores y actitudes personales interrelacionadas, como la responsabilidad, la perseverancia, el conocimiento de sí mismo y la autoestima, la creatividad, la autocrítica, el control emocional, la capacidad de elegir, de calcular riesgos y de afrontar los problemas, así como la capacidad de demorar la necesidad de satisfacción inmediata, de aprender de los errores y de asumir riesgos.

Por otra parte, remite a la capacidad de elegir con criterio propio, de imaginar proyectos, y de llevar adelante las acciones necesarias para desarrollar las opciones y planes personales –en el marco de proyectos individuales o colectivos– responsabilizándose de ellos, tanto en el ámbito personal, como social y laboral.” Decreto Foral 24/2007, 19 de marzo, página 34.

2.1.2 Relación con las áreas de conocimiento

Respecto a las áreas de conocimiento, comenzaré por el currículum de inglés, centrándome en el primer ciclo de primaria puesto que el documento está enfocado hacia éste. Según el Decreto Foral 24/2007, 19 de marzo, tratamiento integrado de las lenguas, lengua inglesa (L2):

El objetivo de este currículum es desarrollar la competencia comunicativa en esta lengua, considerada como segunda lengua o L2.

Como se establece a lo largo del resto del Decreto Foral 24/2007, 19 de marzo, el currículum está dividido en bloques diferenciados. El primero es escuchar y comprender, hablar y conversar.

Según el Decreto Foral 24/2007, 19 de marzo:

El primer ciclo se caracteriza, a grandes rasgos por la comprensión de mensajes orales sencillos llevados a cabo en clase, teniendo en cuenta la variedad de soportes. Producción de textos orales ya trabajados en el aula por el alumnado y por lo tanto conocidos. El uso de estrategias básicas como el apoyo visual, no verbal o la transferencia a la lengua conocida. Para promover estas habilidades de comprensión y expresión oral se utilizarán recursos como las canciones o las dramatizaciones.

Los textos utilizados serán: cuentos, explicaciones, avisos e instrucciones, descripciones, conversaciones con el profesorado, canciones, poemas, role-play, entre otros.

Respecto a la comprensión oral será adecuado utilizar fichas, notas, dibujos para que el alumnado capte el sentido global de estos pequeños textos y los

interprete. Además, el alumnado tendrá que ser capaz de dar respuesta a preguntas cotidianas.

En referencia a la expresión e interacción oral, el alumnado de primer ciclo tendrá que estar preparado para recitar o interpretar textos orales sencillos como canciones, juegos, poemas o dramatizaciones. Además, producirá textos orales de tareas rutinarias.

En todo momento, y a lo largo de todo el ciclo, deberá aprender a respetar las normas básicas como los turnos de palabra, las explicaciones del profesor, etc, además de participar en la interacción oral de clase.

El bloque 2 se corresponde con la lectura y escritura. El alumnado tendrá que ser capaz de leer palabras sencillas ya conocidas, se produce la iniciación al proceso de lectura. Al mismo tiempo se producirán de forma escrita frases y palabras ya trabajadas en el aula. Se producirá una iniciación en el uso de programas informáticos para la lectura y escritura de mensajes sencillos.

Los textos utilizados serán cuentos, avisos e instrucciones, respuestas a preguntas, poemas, postales, pies de foto, entre otros.

En este bloque de contenidos podemos encontrar dos apartados: “ Leer en voz alta, aprender a leer y “ Leer para aprender”. El primero se caracteriza por la iniciación de la lectura del inglés por secuencias donde la memorización de algunas palabras ayudará al alumnado a la producción de éstas mismas. El alumnado debe comenzar a identificar la existencia de sonidos, letras, etc. En el segundo, el objetivo es la comprensión de los textos, captar el sentido, reconocer su finalidad, comprender algunas instrucciones, etc. Debido al ciclo en el que se encuentran y que están en pleno proceso de desarrollo de su lengua materna en el ámbito de la expresión escrita, en la segunda lengua se les pedirá la escritura de textos sencillos a través de modelos y se les exigirán los aspectos mínimos de puntuación.

El bloque 3 “Conocimiento de la lengua” se caracteriza por el reconocimiento de aspectos fonéticos de la lengua, la repetición de frases o la identificación de algunos sonidos. Se comienza a identificar, comprender y producir diferente

vocabulario, así como a clasificarlo. El docente deberá impulsar el interés por el uso de la lengua.

El bloque 4 “Aspectos socioculturales y conciencia intercultural” intenta promover la curiosidad por el conocimiento de otras lenguas, en este caso el inglés, y sus relaciones sociales. Además, a través de los juegos, las costumbres y festividades de una determinada cultura, se pretende que el alumnado conozca los aspectos socioculturales de otros países.

El bloque 5 se corresponde con “Reflexión sobre el aprendizaje de la lengua”. El alumnado a través de la repetición y la memorización comienza a hacer uso de la lengua. El uso progresivo de las TIC se va impulsando.

Otra de las áreas que cabe destacar es la *Educación Artística*. Centrándose una vez más en el primer ciclo se podrá encontrar:

Observación plástica, creación y expresión plástica, así como escucha y apreciación de piezas musicales y finalmente, interpretación y creación musical.

El alumnado podrá llegar a producir descripciones de imágenes, de las sensaciones que éstas les causan. Podrá comentar su experiencia en el museo y deberá aprender las normas de comportamiento en el mismo.

En relación con la creación, se comenzará con la elaboración de composiciones plásticas de carácter sencillo para fines reales como las representaciones teatrales.

En referencia a la escucha, durante este primer ciclo se empezará a producir la identificación de sonidos del entorno natural así como audiciones de piezas musicales de diferentes culturas y el reconocimiento de algunos instrumentos.

En este periodo se comienza además a explorar la voz. El alumnado podrá interpretar textos sencillos como retahílas, scripts, poemas, poemas y canciones. También utilizará su cuerpo para improvisar movimientos, expresar sentimientos y reafirmar su autoconfianza.

2.2 Estado de la cuestión (panorama general sobre el tema)

A pesar de encontrarnos en el siglo XXI y en la era del auge de las tecnologías de la información y la comunicación, donde podemos encontrar una enorme variedad de materiales, programas y recursos a nuestra disposición, el libro de texto sigue manteniendo un gran peso en nuestras aulas.

A estas alturas, muchos nos preguntamos por qué esto sigue ocurriendo y es por ello, que desde mi punto de vista, es imprescindible, adaptar materiales reales para la enseñanza, en este caso de inglés, en el aula de Primaria, concretamente, en el Primer ciclo.

Muchas son las razones que pueden llevar al profesional docente al uso y en numerosas ocasiones, total dependencia, del libro de texto.

En primer lugar, no cabe duda que se trata de un material muy cómodo. El docente no tiene más que preparar la lección de qué es lo que se va a dar para poder impartir la clase. No requiere un excesivo trabajo preparatorio puesto que el libro sirve como guía única.

Muchas son las razones por las que el libro de texto juega todavía, un papel fundamental en las aulas. Podrían enumerarse: comodidad, rutina, ahorro de trabajo, facilidad, negocio, etc. Sin embargo, no me centraré en las desventajas del uso del libro de texto, sino en cómo podría mejorarse esta situación gracias al uso de materiales reales.

Como he descrito anteriormente, me quedo con la última experiencia de prácticas, donde la profesora trabajaba sin libro de texto en la enseñanza del francés. Centrándome en el primer ciclo de Primaria, puesto que fue donde más hincapié hice, pude observar cómo los alumnos pueden aprender de forma divertida y constante un nuevo idioma.

A partir de esta experiencia, fui aún más consciente de la importancia que tiene el uso de este tipo de recursos. El alumnado era consciente de su propio aprendizaje, permitía la enseñanza de vocabulario, expresiones, gramática, pero además de multitud de temas transversales, como por ejemplo la

expresión de los sentimientos, la enseñanza de otras materias, el respeto hacia los demás y al profesor, etc.

El hecho de trabajar con materiales reales y adaptarlos a las aulas es completamente ventajoso. Si se utilizan de forma adecuada se creará un ambiente de aprendizaje dinámico, motivador y divertido. No tenemos que olvidar que enseñar no es transmitir una serie de conocimientos que los docentes sabemos a alumnos que parecen que no saben. Enseñar es sumergir al alumno en un ambiente de aprendizaje donde él o ella mismo sea protagonista y participe de éste. Y no cabe duda, de que para ello el uso de estos materiales es imprescindible.

El papel del profesorado es fundamental puesto que requiere su completa dedicación y su trabajo en equipo. .

Jugar, cantar, escuchar historias, hacer teatro, son actividades accesibles para todo tipo de alumnado, su adaptación al aula permite la inclusión de todos los niños y niñas. Todos pueden ser partícipes de estas actividades y pueden resultar muy ventajosas para el desarrollo de este alumnado. El empleo del libro de texto implica la adaptación del alumnado a él, y no a la inversa. No da cabida a la diversidad del alumnado. Si partimos de un niño que por ejemplo tiene TDHI, le resultará muy complicado mantenerse concentrado siguiendo un manual, sin embargo, si se ve involucrado en actividades que requieren movimiento, alta participación, son dinámicas, tienen apoyos visuales, auditivos o de otro tipo, podrá aprender incluso al mismo ritmo que el resto de sus compañeros.

Por todo ello, no cabe duda que el uso de materiales reales es beneficioso no solo para el alumno, sino también para el docente. Es cierto que requiere un gran trabajo de fondo, pero hace que el docente vaya observando unos resultados muy satisfactorios y que por lo tanto, se sienta satisfecho con su tarea. Es cierto que el empleo de estos recursos favorece el aprendizaje del alumnado, pero no hay que olvidar que el docente también tiene que disfrutar con su trabajo y por lo tanto, esta forma de trabajo facilitará su enseñanza

3. METHODS AND MATERIALS

3.1 Location in a concrete stage or cycle

As I have mentioned before, this document is focused on the first cycle of Primary Education. Concretely to students who are between six and eight years old. This corresponds to the first and second course of Primary Education.

3.2 Objectives

- Learn English as a Second Language on a motivating way.
- Reinforce oral skills: listening and speaking.
- Take into account all the diversity of students.
- Include students with special needs.
- Use stories, plays, paintings, music, games and technology as resources to learn English.
- Reinforce the participation of the students inside the classroom and the use of English outside.

3.3 Design

On the following section I will first mention some points of theory about why using different materials, and later, I will present the activities designed for teaching English in this stage.

3.3.1 Why using Storybooks?

As (Brewster and Ellis, 1991, 1) affirmed “children enjoy listening to stories in their mother tongue and understand the conventions of narrative. For example, as soon as they hear the formula “Once upon a time...” they know what to expect next. For this reason, storybooks can provide an ideal introduction to the foreign language presented in a context that is familiar to the child.

Stories can also be the starting-point for a wide variety of related language and learning activities which are described in the accompanying notes. Here are some further reasons why teachers use storybooks:

- Stories are motivating and fun and can help develop positive attitudes towards the foreign language and language learning. They can create a desire to continue learning.
- Stories exercise the imagination. Children can become personally involved in a story as they identify with the characters and try to interpret the narrative and illustrations. This imaginative experience helps develop their own creative powers.
- Stories are a useful tool in linking fantasy and the imagination with the child's real world. They provide a way of enabling children to make sense of their everyday life and forge links between home and school.
- Listening to stories in class is a shared social experience. Reading and writing are often individual activities; storytelling provokes a shared response of laughter, sadness, excitement and anticipation which is not only enjoyable but can help build up the child's confidence and encourage social and emotional development.
- Children enjoy listening to stories over and over again. This frequent repetition allows certain language items to be acquired while others are being overtly reinforced. Many stories also contain natural repetition of key vocabulary and structures. This helps children to remember every detail, so they can gradually learn to anticipate what is about to happen next in the story. Repetition also encourages participation in the narrative, thereby providing a type of pattern practice in a meaningful context. Following meaning and predicting language, are important skills in language learning.
- Listening to stories allows the teacher to introduce or revise new vocabulary and sentence structures by exposing the children to language in varied, memorable and familiar contexts, which will enrich their thinking and gradually enter their own speech.
- Listening to stories develops the child's listening and concentrating skills via:
 1. Visual clues (for example, pictures and illustrations)
 2. Their prior knowledge of how language works

3. Their general knowledge. This allows them to understand the overall meaning of a story and to relate it to their personal experience.
- Stories create opportunities for developing continuity in children's learning since they can be chosen to consolidate learning in school subjects across the curriculum.
 - Learning English through stories can lay the foundations for secondary school in terms of basic language functions and structures, vocabulary and language- learning skills.

There are three main dimensions in which stories can add to learning in the whole school curriculum:

- Stories can be used to reinforce conceptual development in children (for example, color, size, shape, time, cause and effect, and so on).
- Stories are a means of developing learning to learn. This major category covers:
 1. Reinforcing thinking strategies (for example, comparing, classifying, predicting, problem solving, hypothesizing, planning, etc).
 2. Developing strategies for learning English (for example, guessing the meaning of new words, training the memory, self-testing, etc.”

This project will be focused on the story of THE GRUFFALO by Julia Donaldson and Axel Scheffler

The reason why the book has been chosen is because of the huge range of possibilities that it offers in class. Firstly, because it is a book that has been really successful among English children and whose author has received several awards, so it is real material of already proved high literary quality. Besides, because it offers the teacher a wide range of activities to do. And finally, because it is a fun way of teaching receptive and productive skills.

3.3.2 Project Planning Sheet: The Gruffalo

Sheet nº1: The Gruffalo

PROJECT PLANNING SHEET: THE GRUFFALO

CLASS: first cycle of Primary students (6- 8 years)

LENGTH OF LESSONS: each lesson will be of 50'

MATERIALS: flash cards of animals, parts of their bodies and places where they live..
Masks. Wall paper. Shopping list game. (See "Anexo" 1-5)

AIMS	
Structural	<ul style="list-style-type: none"> - It is a fox... - He has a tail... - He lives in the forest...
Functional	<ul style="list-style-type: none"> - Asking for and giving information about location. - Giving description of animals.
Skills	<ul style="list-style-type: none"> - Listening to questions/film/story - Speaking: answering to questions, acting out a play (dramatizing).
Phonological	<ul style="list-style-type: none"> - Correct pronunciation of key vocabulary - Sentence rhythm - Appropriate intonation according to feelings.
Vocabulary	<ul style="list-style-type: none"> - Animals that live in the forest and their parts of the body. - Places where they live - Dishes.

Learning to learn	<ul style="list-style-type: none"> - Learning to work in teams - Learning to help others to learn their parts
-------------------	---

3.3.3 Lesson planning: activities

LESSON 1: "Presentation of the project"

Main objective for the session: watching and understanding a film based on a classic story.

Time duration: 50'

Developing the activity:

- Presentation of the book.
- Show the whole class what the book is like. Start with the title "The Gruffalo".
Make questions: *what is a Gruffalo? Does someone know? What do you think it is going to happen?* (to help students point to the picture of the Gruffalo on the book. Use a variable tone voice to ask the questions).
- Use flashcards/masks of the characters to present them: *squirrel, mouse, fox, owl, snake, birds, butterfly.*
- Ask the students: *do you know where these animals live?* Present the places where the story takes place with big cards: *forest/wood, rocks, stream and lake.* Write the names under the pictures so children can, at a certain moment read them.
- Watch the film (about 20 minutes).
- In pairs, the children build up the story (using Spanish at certain points if necessary) (at this stage, the main objective is to demonstrate comprehension) to make sure they have understood the main events. Monitor.
- Ask the children: *was it as you imagined? Do you know now what a Gruffalo is?*

- Give them some guided questions to help them reconstruct the main events in the story through their answers, this time in English

Materials used: book, flashcards of animals, posters of the places where the animals live and DVD. (See “ Anexo” 1 and 2)

LESSON 2: “Read the book and match information”

Time duration: 50’

Main objective for the session: Get to know a modern classic story

Developing the activity:

- Review the story asking some questions: *Do you remember how many characters were there in the story? In which order did they appear? Where did they live? What is a Gruffalo?*
- Start reading the story with an adequate rhythm and voice tone. It will be a good idea to point the images while reading to reinforce the vocabulary. *Do you remember who was it?*
- Present the parts of their bodies (see “Anexo” 3) with representations of the animals (wings, tail, whiskers, paws, etc.) Students will have to repeat each part of the body rhythmically to associate pronunciation and intonation, for example: “The owl flies with its wings, it has a beak, and his body is covered of feathers”, and so on.
- Label animal bodies on b/b. After that, ask students to do it in their notebooks.
- Classify students into three groups: A, B, C. Each student will be a letter. A will be names of animals, B places where they live and C dishes they eat. They have to look for their partners, for example: A is the fox, he has to look for the rocks and the roasted fox. They can make dialogues, for example: *Hello, I am the fox, are you the rock?*, *Hello I am the rock, I am looking for the fox, have you seen him?*, etc.
- Groups of ABC. Students review the vocabulary in front of the class They say: *The snake lives in the lake and his food is scrambled snake.*

- For the next day every student has to bring a sock with two buttons sewn on it.

Materials used: book, flashcards of animals. (See “Anexo” 1 and 3).

LESSON 3: “Sock Theatre”

Main objective of the activity: make dialogues using socks as puppets.

Time duration: 50’

Developing the activity:

- Students will represent the dialogues between the mouse and the animals.
- Start reviewing the first dialogue, the one of the fox. Students will have to repeat it. First with normal voice, then whispering to each other’s ears, then shouting, and finally singing (they can invent the tune).
- Start doing the role-play activity. Organize the class in pairs. This activity can be repeated with the rest of the animals.

“A mouse took a stroll through the deep dark wood. A fox saw the mouse and the mouse looked good. *Where are you going to, little brown mouse? Come and have lunch in my underground house.*”

- Represent the dialogue with the socks, in pairs.
- Act it out in front of the class.

Materials used: book and socks.

Aim of the activity: improve speaking and oral skills. Reinforce vocabulary and security in speaking in front of others.

Skills used: producing texts, speaking.

LESSON 4: "Are you hungry?"

Main objective of the session: practice vocabulary of food.

Time duration: 50'

Developing the activity:



- Ask students if they remember what dishes are mentioned in the story. *What are the main ingredients? Do you know other dishes? What ingredients do you know for those dishes?*
- Introduce the game of the shopping list. Explain the rules orally and ask them to repeat till everybody knows what they have to do.
- Divide the class into groups of four.
- Explain the objective of the game: be the first to do the shopping list and collect all the food to fill the trolley.
- Tell the students that next day they are going to sing a song. They have to look for a song that they think will suit the story of the Gruffalo and bring it to the class. They can ask their family, friends, etc. For that, they will have to tell the story to them. The following day, they will all listen to the songs and choose one to use in the show.

Materials used: the shopping list game. Use the cards to transform them into material for the class. (see "Anexo 4")

Aim of the activity: improve speaking and oral skills. Learn vocabulary about food.

Skills used: speaking, listening.

LESSON 5: "Working with music and Making the masks"

Main objective of the session: learn a song related to the story.

Time duration: 50'

Developing the activity:

- Select at random several students and they will show the songs that they have brought. Prepare a few songs in case the ones that students have brought are too difficult or in case they have forgotten to bring one.
- Decide which song is the most appropriate for the story and we will learn it. Write the song on the blackboard, make photocopies or just teach the students to learn it by heart through repetition.
- Cut out masks for the characters and color them.
- Ask the students if they remember the dialogue between the Owl and the Mouse. They can take their socks and reproduce it

Materials used: music, puppets, cardboard masks, book. (See “ Anexo “ 5).

Aim of the activity: improve speaking and oral skills. Respect their partners while they are presenting their songs.

Skills used: listening to the song, speaking to reach an agreement.

LESSONS 6 and 7: “Preparation of materials.”

Main objective of the session: prepare the materials that are needed for the show.

Time duration: 100’

Developing the activity:

- Distribute the roles to each student. Do it attending to students characteristics. It is an activity to have fun and reinforce self-esteem as much as to learn English. Everyone must have a good time.
- Prepare the decorations and the materials required for the show.
- Prepare the invitations to the show in big group.
- Make two groups: decorations and characters. People who are in decorations groups will do the pictures of the places where the animal live. People who are in the second one, will add details to the characters, colour the dishes and other small materials.

Materials used: Cards, Cardboard, felt tipped pens, dishes

LESSON 8: “The general rehearsal”

Main objective of the session: rehearse the roles of the story in class.

Time duration: 50’

Developing the activity:

- Review of the dialogues
- Organization of materials and decoration
- Rehearsal of the roles.
- Preparation for the dramatizing

Materials used: decorations and masks. Paper for a mural, brush, tempera, colors, crayon, eraser, etc.

LESSON 9: A class show: “The Gruffalo”

Time duration: 50’

Developing the activity:

- Preparation of the stage, costumes, etc.
- Acting out the story in front of their parents.

Materials used: decorations, props and costumes.

3.3.2 Why drama activities?

According to (Phillips, 1999, 6) “using drama and drama activities has clear advantages for language learning. It encourages children to speak and gives them the chance to communicate, even with limited language, using non-verbal communication, such as body movements and facial expression. There are also a number of other factors which make drama a very powerful tool in the language classroom. Drama involves children at many levels, through their bodies, minds, emotions, language, and social interaction. Some of the areas are the following ones:

- Motivation:

Dramatizing a text is very motivating and it's fun. In addition, the same activity can be done at different levels at the same time, which means that all the children can do it successfully. The end product, the performance, is clear and so children feel safe, and have a goal to work towards (even though this may not coincide with their teacher's aims). Children are motivated if they know that one or two groups will be asked to show what they have done, or if they are being videoed or putting on a public performance.

- Familiar activities:

Dramatizing is part of children's lives from an early age: children act out scenes and stories from the age of about three or four. They play at being adults in situations, like shopping and visiting the doctor, which are part of their lives. Many of these day-to-day situations are predictable. Children try out different roles in make-believe play. They rehearse the language and the "script" of the situation and experience the emotions involved, knowing that they can switch back to reality whenever they want to.

- Confidence:

By taking on a role, children can escape from their everyday identity and lose their inhibitions. This is useful with children who are shy about speaking English, or don't like joining in group activities. If you give them a special role it encourages them to be that character and abandon their shyness or embarrassment. This is especially true when you use puppets and masks. The teacher can use roles to encourage children who would otherwise hold back, and control children who dominate the weaker ones.

- Group dynamics:

Children often work in groups or pairs when dramatizing. This group work may be very structured, where children reproduce a model, or it may mean children taking responsibility for their own work. Children have to make decisions as a group, listen to each other, and value each other's suggestions. They have to co-operate to achieve their aims, find ways of settling their differences, and use the strengths of each member of the group.

- Different learning styles:

Dramatizing appeals to all kinds of learners. We receive and process information in different ways, the main ones are through sight, hearing, and our physical bodies. One of these channels tends to be dominant in each of us. If we receive new information through this channel, it is easier for us to understand it; if it is presented through a weaker channel, we tend to find the ideas more difficult. When children dramatize they use all the channels, and each child will draw on the one that suits them best. This means they will all be actively involved in the activity and the language will “enter” through the channel most appropriate for them.”

3.3.2.1 Project planning sheet: Little Red Riding Hood

PROJECT PLANNING SHEET: Little Red Riding Hood

CLASS: first cycle of Primary students (6- 8 years)

LENGTH OF LESSONS: each lesson will be of 50'

MATERIALS: CD, computer, photocopies of: dialogues, puppets, scene, vocabulary cards. (See " Anexo" 6-10)

AIMS	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogues: <i>And, Grandma what a big ears you have...</i> - <i>They are for...</i>
Structural	<ul style="list-style-type: none"> - <i>There is/there are</i>
Functional	<ul style="list-style-type: none"> - Asking for specific material in class. - Learning vocabulary of the story.
Skills	<ul style="list-style-type: none"> - Speaking: questions and answers, classroom English, parts of a play. - Listening: CD with the computer, song, teacher's instructions and questions. Classmates' parts. - Writing: copying the first section of the lyrics.
Phonological	<ul style="list-style-type: none"> - Sentence stress and appropriate intonation of lines. - /h/
Vocabulary	<ul style="list-style-type: none"> - Learning how to self-correct a TPR exercise. - Learning to work in groups to act out a story. - Learning to be self-confident on stage. - Learning how to socialize through a group project.
Learning to learn	<ul style="list-style-type: none"> - Learning to work in groups to act out a story - Learning to be self-confident on stage. - Learning how to socialize through a group project

3.3.2.2 Lesson planning: activities

LESSON 1: "Who knows it?"

Main objective of the session: encourage children to make the story.

Time duration: 50'

Developing the activity:

- Present the book by the Brothers Grimm. It is a classic so most of the children will probably know the story of Little Red Riding Hood, but they will not know the famous lines in English.
- Encourage children to try to express themselves in English; however, they might use Spanish words, so the teacher can guide the activity by making short questions that they can answer.
- Ask questions such as: *Who knows the story? Do you know who the characters are? What are their names?* For an easier comprehension in this first contact with the story, the teacher will use some images so she can point out to the characters, objects or places and the children can name them after the teacher.
- Listen to the first part of the story and then build it up working in pairs.

Materials used: book, images of the story (see "Anexo" 6)

LESSON 2: "Shhh...Listen to the story!"

Time duration: 50'

Main objective of the session: listen to a story to organize pictures in a sequence and complete the rest of the series.

Developing the activity:

- Ask students if they remember something of the previous day by presenting cards that will help remember the vocabulary.
- Reconstruct the first part of the story using a series of pictures that they will have to sequence, or number them. Read it again quickly and they will have to point to the corresponding picture. They can self-correct the sequence by looking at what other students are doing. (See “ Anexo” 6 and 7).
- Listen to the story of Little Red Riding Hood. Pay attention because then they will have to draw three more pictures (comic style) to finish telling the story.
- Choose from various speech-bubbles that the teacher will write on the b/b to complete your comic.
- Learn a few lines for every picture. Repeat after the teacher for correct pronunciation and intonation.
- Write the script on the board if necessary. They can copy it in their notebooks.

Materials used: cassette of the story, vocabulary cards, series of pictures to cut out including three blank.

Aim of the activity: improve listening skills. Relate listening to speaking. Match images with aural texts.

Skills used: listening, speaking and reading.

LESSON 3: "Who is who?"

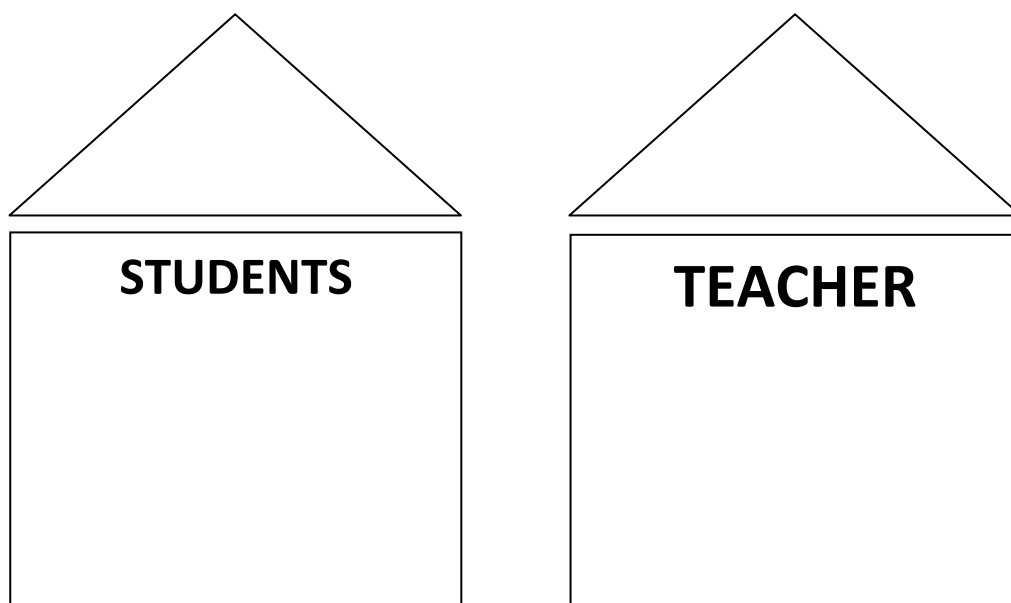
Time duration: 50'

Main objective of the session: review vocabulary.

Developing the activity:

- Ask students if they remember the vocabulary cards that they have seen the previous day. (See "Anexo 7").
- Explain them that they are going to play the vocabulary houses.
- Draw on the blackboard two houses, on the roof of the first one she will write STUDENTS in the other one TEACHER. Play against students.
- Take one card at random. Show it to students. If they know the word they have to raise their hand and tell it, they only have two opportunities. If they guess the word the card will be scotched in their house, if not in the teacher's one.
- Count results after having revised the whole vocabulary.
- Organize the class in pairs. Children practice the dialogues. Monitor to correct pronunciation.

Materials used: Vocabulary cards. Draws of houses. Picture series. (See "Anexo 6 and 7")



LESSON 4: "We write our own stories"

Main objective of the session: create different stories from the learned one.

Time duration: 50'

Developing the activity:

- Present some characters and mix parts of different stories to make a crazy story. For example: *Little Red Riding Hood took the hunter a basket with fruit.* So students can realize that is not the right story.
- Make funny relations so students can get involved. They can also try to make them.
- Ask students if they know other stories as Little Red Riding Hood. For example: Little Blue Riding Hood, or Little Yellow Riding Hood, etc.
- Create between the whole class a new one. For example: *Once upon a time there was a boy called Little Green Riding Hood, he lived in the city...*
- Write every piece on the blackboard and later students can copy the new story on their notebooks.

Materials used: images of characters and things.

LESSON 5: "Puppet time!"

Main objective of the session: create different puppets learn the song.

Time duration: 50'

Developing the activity:

- Hand out to each student one or two photocopies of the different characters. During this lesson they will color it, cut and paste it into a piece of cardboard. They will use the punch and a cork to put under the paper. (See “Anexo” 9)
- Play the song of Little Red Riding Hood while they are doing the puppets.
- Write the lyrics of the song on the board and encourage students to read it all together. Play the song and stop sentence by sentence. Students repeat after the model.
- Play the song. Students sing along.
- Finally, play the song in karaoke mode. Students sing on their own.

Materials used: paper puppets (See “Anexo” 9), punch, cork, colors. Song of little red riding hood: <http://www.youtube.com/watch?v=P4hxJ3OBDyw>

LESSON 6: “One, two, three...go!”

Main objective of the session: distribute the roles of the story.

Time duration: 50’

Developing the activity:

- Distribute the roles of the story. (See “Anexo” 8)
- Encourage children to participate.
- Rehearse the play.
- Work with puppets.
- Make groups of two, three or four people.

Materials used: script and puppets. (See “Anexo 8 and 9)

LESSON 7: “Cut, color and paste!”

Main objective of the session: create the stage, background scenes and props for a puppet show.

Time duration: 50’

Developing the activity:

- Take advantage of the making of materials to revise classroom objects: scissors, glue, eraser, pencil, etc.
- Organize the class in different groups to make the different parts.
- Explain students how to make them: cutting, pasting, and colouring.

Materials used: images for making the model theatre, big box, cardboard. (See “Anexo 10”)

LESSON 8: “Lights, camera...ACTION!”

Main objective of the session: Put on a puppet show

Time duration: 50’

Developing the activity:

- In class, do a final rehearsal with all the groups. Evaluate.
- Organize students to put on the show for younger pupils.
- Divide students into different groups and give them the class where they are going to perform. Example: Group 1 to class 2^o A, group 2 to 2^o B, etc.

Materials used: puppets, model theatre.

3.3.3 Why using music and paintings?

As (Cranmer and Laroy, 1992, 6) affirmed: “The idea of using music in the teaching of languages is not a new one. As long as people have learnt languages, songs have played an important role in the learning process, not only in the classroom but in the world outside. Music is such a fundamental manifestation of culture and of the human need to communicate that it is inextricably associated with language.

As the teaching of languages has developed over the years into an increasingly sophisticated art, the use of songs to teach structures, to provide some kind of broader cultural input or for sheer enjoyment has been a constant feature.

Many people see images in music even unprompted. Music acts as a key to the imagination, even with many people who claim to have no imagination at all.

During the nineteenth century there developed a particular kind of music which recognized this power of music to suggest images and was given the name “program music”. Romantic composers were begun to look at this power inherent in music in any systematic kind of way. Preliminary moves in this direction are apparent in pieces such as Beethoven’s “Pastoral” Symphony and Rossini’s Overture to *William Tell*, but it is above all Berlioz who developed the art of portraying scenes, people and events in music. No matter what composers did they could not guarantee that the image they were trying to convey would be the image that listeners would form in their own minds.

What to music was an insuperable problem, to us as language teachers is an enormous boon. The ambiguity inherent in what music actually conveys provides an instant talking point as soon as there are two or more listeners. For no two people will hear a piece of music in quite the same way, not only because they are different people but because their moods and even physical states may be different. The same person on different occasions may hear the same music in an entirely different way. The fact that different people perceive the same piece of music in different ways is crucially important but also is the need people have to tell others and find out from others what they have heard.

During the different activities and the several materials we can realize that European-based classical music has been chosen. It is important to point out, however, that it need not be necessarily so, nor need it be restricted to music with an obvious program. Any music that is evocative of images or associations will do just as well. The reason why pop or rock music aren't suitable for the stimulating images is because words can distract. The main objective of this part is to cause reactions between students. It is evident that not all people are going to like that kind of music so they will express themselves explaining why or why not they like it or not. Another reservation some teachers have is that some people just don't like music or are quite unable to visualize from a musical stimulus. This is sometimes a problem.

It is also a good opportunity to take advantage of music for working the language with them. The age range of students could be low for such a complex topic, however, if activities are well prepared and adapted, students would not have problems in their developing.

In general terms, through this section, I want to rehearse the importance of the artistic education, it is a good opportunity to make a relation between music and arts, and students will take advantage of it.

Working into this area is also important for the emotional developing of students. Sometimes there are pressed to do certain things and they don't have the opportunity to express themselves, through arts and music can give opinions, use their imagination and even create a work of art"

As I have mentioned before, those activities will be focused on students between 6 and 8 years old, corresponding to the first cycle of Primary.

PROJECT PLANNING SHEET: MUSIC AND PAINTINGS

CLASS: first cycle of Primary students (6- 8 years)

LENGTH OF LESSONS: each lesson will be of 50'

MATERIALS: images of paintings (Kandinsky, Sorolla, Constable, Van Gogh...).
Different extracts of music. Flashcards of instruments and moods/feelings. (See "Anexo 11-13")

AIMS	<ul style="list-style-type: none"> - The music makes me feel... - It is a... - Structure: adjective + noun
Structural	
Functional	<ul style="list-style-type: none"> - Giving description of villages and cities. - Expressing feelings/ moods.
Skills	<ul style="list-style-type: none"> - Listening to music - Speaking: expressing feelings.
Phonological	<ul style="list-style-type: none"> - Intonation in their parts - /v/
Vocabulary	<ul style="list-style-type: none"> - Feelings and moods. - Seasons - Colours - Urban/ rural characteristics
Learning to learn	<ul style="list-style-type: none"> - Learning to work in teams - Learning to help others learning their parts

Sheet nº 3: Music and paintings.

3.3.3.2 Lesson planning: activities.

LESSON 1: "Getting ready"

Main objective for the session: introduce some music to children.

Time duration: about 50'.

Developing the activity:

- Ask students to look at the board, a bare wall, a window and concentrate on it.
- Suggest they close their eyes. Then ask them to imagine a color they like very much. Example: green of plants, yellow of the sun, etc.
- Observe the class, when they are concentrated, ask them to picture the classroom in their minds, one element at time. When they have a complete mental picture of the classroom, they can slowly open their eyes.
- Take the flashcards of feelings, explain them what different feelings we can sense: happy, sad, angry, and surprised. (See "Anexo 13")
- Choose a reproduction of an appropriate painting. Example: a Kandinsky.
- Position the reproduction so that everyone can see it well.
- Ask students to concentrate on any part of the painting that strikes them.
- Ask them to close their eyes and think about the feelings that have been worked before.
- Ask them how do they feel and draw the emoticon on one paper.
- Look for the pictures.
- Work the feelings with body language: happy-smile, surprise-open eyes, etc,

Materials used: Kandinsky painting, flashcards of feelings and moods (See "Anexo 13")

LESSON 2: “The music makes me feel...”

Main objective for the session: learn the structure “the music makes me feel...”

Time duration: about 50’.

Developing the activity:

- Start by telling students they are going to listen something special. Encourage them to think about what are they feeling.
- Play the music chosen.
- Fade out the music when they are concentrated.
- Teach students the structure: “The music makes me feel happy, sad...” If it is necessary write it down on the b/b.
- Ask them to express their feelings. Give them your example. “The music makes me feel surprised”.
- Change the music to change feelings and ask the same question.
- Introduce body language: facial expression and movement.
- Give an example. *For relaxing music, close the eyes and move the arms as if you were a wave, etc.*

Materials used: music selected by the teacher. Different kinds: relaxed music as Enya, Indian music, New Age music. Music more energetic: African music, etc.

LESSON 3: “Playing instruments”

Main objective for the session: learn the expression “this is a...”, encourage students to move to the rhythm.

Time duration: about 50’.

Developing the activity:

- Play the music to students.
- With flashcards, introduce students the different instruments they can have. (See “Anexo 12”)
- Play again the recordings and stop them one by one.

- Ask students, what is it? Tell them they have to say “ This is a...”
- Divide the class into groups of 4 or 5 people and tell them they are going to be one instrument. Play again the music but on a shorter period of time, the group which instrument is playing has to wake up immediately.

Materials used: music selected by the teacher, flashcards of instruments.

LESSON 4: Moods.

Main objective for the session: learn the expression “this is a...”, encourage students to move.

Time duration: about 50’.

Developing the activity:

- Explain students with images and flashcards what each mood is about. (See “Anexo13”)
- Ask students to close their eyes and to concentrate in music, listen to a piece of music and stop it. Which mood represented it? Like/ Don’t like. Who liked it? Work the structure...I like it/ I don’t like it.
- Ask students to think of moments in their lives when they were in the mood they hear in the music. While they do this, help other students to find the exact English word that express the mood they have in mind.

Materials used: music selected by the teacher. Moods flashcards. (See “Anexo 13”).

LESSON 4: “Look at it!”

Main objective for the session: learn the expression “this is a...”, encourage students to move.

Time duration: about 50’.

Developing the activity:

- Draw up on the board two columns. At the head of the first write the word rural and at the head of the other write urban. Work with vocabulary. (Instead of writing the vocabulary put different images with the vocabulary on the top of it so it will be more visual for students. RURAL: rivers and streams, meadows, hills and mountains, plains, forest, sea. URBAN: streets and lanes, villages, cities, factories, big buildings. The teacher can show students each image and all together classified it in the different columns.)
- Play different kinds of music and ask students to classify it between both columns. *What can you hear? I hear cars, it is the city...*
- Show students different paintings of Constable, Sorolla, etc. What can you see? I see mountains, rivers, etc. (See “Anexo” 11)

Materials used: different kinds of music that evokes urban or rural sounds.

LESSON 5: “Look for me!”

Main objective for the session: make relations between music and paintings.

Time duration: 50’

Developing the activity:

- Tell your students you are going to play them a short excerpt of music which describes a landscape. Which picture do they most associate with the music. Put numbers to the pictures. (“Pastoral” Beethoven).

- Select different paintings and different kind of music and do the same activity.
- Ask the class to select one of the paintings. Use it for working the seasons and the weather. Listen to “The four seasons” of Vivaldi. Classified them.
- Give each student one painting on a card, whole it on their neck with a rope and put it on their backs. They have to describe the painting that they are seeing by describing what season is, what are the colors, if it is urban or rural and what is the weather like and try to find their partner. (See “Anexo 11”).

Materials used: music and paintings selected by the teacher.

Aim of the activity: encourage students to make relations between music and paintings.

Skills used: Listening to the teacher instructions. Express their relations.

LESSON 6: We are artists!

Main objective for the session: create their painting and show it.

Time duration: two sessions of 50’.

Developing the activity:

- Chose an abstract one as Kandinsky. We will see the characteristics of their arts: colors, forms, etc. Use recycle material to create them. Select one as a model. Start drawing it, after use different materials to paint it, to paste down, and present different techniques (with materials, collages, little points, etc)
- Make labels of each painting with: Name of the author, work art, materials, date as if a real painting was.
- Make a museum in the class or in the corridor. Tell students that their art works are going to be displayed.

Materials used: images of Kandinsky. Recycle material: newspaper, magazines, any kind of paper, etc.

Aim of the activity: make realize children how an artist work.

Skills used: Listening to the teacher instructions.

3.3.4 Why using games?

(Wright ,Betteridge and Buckbym,1982,25-27)

“Language learning is hard work. One must make an effort to understand, to repeat accurately, to manipulate newly understood language and to use the whole range of known language in conversation or written composition. Effort is required at every moment and must be sustained for several years. Games help and encourage many learners to make and sustain these efforts.

Games also help the teacher to create contexts in which the language is useful and meaningful. The learners want to take part in order to do so, must understand what others are saying or have written, and they must speak or write in order to express their own point of view.

Many games cause as much density of practice as more conventional drill exercises; some do not. What matters, however, is the quality of practice. Learners are more likely to experience the meaning of the language when using it in a game than they are when manipulating it in a conventional drill. Dense practice in exercises which bore or even depress learners is not productive if they “ drop out” before a reasonable level of achievement has been reached.

- What contribution can games make?

Games can be found to give practice in all the skills (reading, writing, listening and speaking), in all the stages of the teaching/ composition) and for many situations and types of communication.

- Which age group are games for?

Enjoyment of games is not restricted by age. Some individuals, regardless of age, may be less fond of games than others. But so much depends on the appropriateness of the games and the role of the player.

- How to use games

If the teacher is unfamiliar with the variety and use of language teaching games then it is advisable to introduce them slowly as supplementary activities to whatever course book is used. Once the teacher is familiar with a variety of games they can be used as a substitute for parts of the course which the teacher judges to be unsuitable.

It is essential to choose games which are appropriate to the class in terms of language and type of participation. Having chosen an appropriate game, its character and the aims and rules must be made clear to the learners. It may be necessary to use the mother tongue to do this. If the learners are unclear about what they have to do, chaos and disillusionment may result. Many teachers believe that competition should be avoided. It is possible to play the majority of the games with the spirit of challenge to achieve, rather than to “do someone else down”.

- Types of language games.

Classifying games into categories can be difficult, because categories often overlap. Hadfield (1999) explains two ways of classifying language games. First, she divides language games into two types: linguistic games and communicative games. Linguistic games focus on accuracy, such as supplying the correct antonym. On the other hand, communicative games focus on successful exchange of information and ideas, such as two people identifying the differences between their two pictures which are similar to one another but not exactly identical. The second taxonomy that Hadfield uses to classify language games has many more categories. As with the classification of games as linguistic games or communicative games, some games will contain elements of more than one type.

1. *Sorting, ordering, or arranging games.* For example, students have a set of cards with different products on them, and they sort the cards into products found at a grocery store and products found at a department store.
2. *Information gap games.* In such games, one or more people have information that other people need to complete a task..

3. *Guessing games*. These are a variation on information gap games. One of the best known examples of a guessing game is 20 Questions, in which one person thinks of a famous person, place, or thing. The other participants can ask 20 Yes/No questions to find clues in order to guess who or what the person is thinking of.
4. *Search games*. These games are yet another variant on two-way information gap games, with everyone giving and seeking information. Find Someone Who is a well known example.
5. *Matching games*. As the name implies, participants need to find a match for a word, picture, or card.
6. *Exchanging games*. In these games, students swap cards, other objects, or ideas. Similar are exchanging and collecting games
7. *Board games*. Scrabble is one of the most popular board games that specifically highlights language.
8. *Role plays games*. Can involve students playing roles that they do not play in real life, such as dentist.

Games are not for using them all time but to take advantage of them while we are explaining something, this is why I have selected some areas of vocabulary for learning also with games, they are: food, clothes, animals and family. I will also propose using games while students are playing in the playground so they can also talk in English outside the English class. “

3.3.4.1 Project planning Sheet: Games.

Sheet nº 4: Games.

LESSON PLANNING SHEET: GAMES

CLASS: first cycle of Primary students (6- 8 years)

LENGTH OF LESSONS: each lesson will be of 50'

MATERIALS: food flashcards, cardboard, cards, counters marbles, photocopies of Blackboard game. Games: the washing machine, the shopping list. (See "Anexo" 4, 14 and 15)

AIMS	
Structural	<ul style="list-style-type: none"> - Have you got...? Yes I have. - I am going to... - I have got two points...how many points have you got?
Functional	<ul style="list-style-type: none"> - Asking and giving information about various topics animals, food, etc. - Playing outside - Making groups with the rhythm
Skills	<ul style="list-style-type: none"> - Listening to instructions - Speaking: asking and answering questions - Speaking: role-playing.
Phonological	<ul style="list-style-type: none"> - Appropriate sentence stress, rhythm and intonation in their dialogue parts. - Correct pronunciation of key vocabulary - Linking's : <i>I've, I'm</i> - Aural discrimination of similar sounds using tongue- twisters. - Articulation of similar sounds in connection using tongue twisters.

Vocabulary	<ul style="list-style-type: none"> - Members of the family/food/jobs/transport - Board games: dice, shaker, board, square, counter, throw, land, go forward, go backwards - Cards: shuffle, deal, pile, collect, pair up
Learning to learn	<ul style="list-style-type: none"> - Learning to use English outside the classroom to play games in the playground - Learning to help others learning their parts - Learning to follow rules of games

3.3.4.2 Lesson planning: activities.

LESSON 1: "Have you got...?"

Main objective for the session: review vocabulary of families, animals, jobs and transports. Flashcards of words. (See "Anexo" 15).

Time duration: 50'

Developing the activity:

- Present the students the cards naming the member of the family/animal/job/transport and asking for repetition.
- Make groups of five students.
- Give each group a pack of cards: families, numbers, pairs of wheels, animals, jobs.
- Explain students how to use them by giving one instruction at a time. Students repeat the instruction. *First, shuffle the cards. Then, deal 8 cards per student. After that, group together the pairs (or the members of the same family) and so on..*
- Explain the objective of the game. For example: In *Happy families* the objective is to collect a family by asking for its members.
- Teach them to ask and answer to questions: *"Have you got the farmer's wife?", "Yes I have", "Here you are", "Anything else?"*

- Encourage children to say Families! Or pairs! When they have them.
- Collect the cards.

Materials used: happy families, jobs, numbers, pairs of wheels and animals cards. (See “Anexo” 15)

“LESSON 2: Role-playing”

Main objective for the session: review vocabulary dramatizing.

Time duration: 50’

Developing the activity:

- Explain the class the game “ Going to the market”.
- Tell the children to sit down in a circle.
- Tell them that one person is going to stand up with a basket and the rest is going to have a card of some food.
- Select the person who is going to carry the basket and hand out the cards to the rest of the children.
- Teach them the sentence “*I am going to the market, for an apple, to chew, is there something I can bring for you?*”. Repeat it several times, slowly, fast, in a loud voice, etc, emphasizing rhythm.
- Explain that the person who carries the basket has to move saying the sentence and asking for food.
- Once he/she has bought 4 products, students swap roles.
- Model a simple dialogue at a supermarket. Ask students to repeat after you until they know it :

Good morning. Can I have a/some...?

Of course. Here you are. Anything else?

Yes, please. I'd like a/some...

Is that all?

Yes, that's all. How much is it?

It's...

Here you are. Thank you.

You change. Thank you

- Ask students to prepare their own set of products.
- Encourage them to imagine that the material from their pencil case is the food from the supermarket.
- Explain the children “The weatherman/woman”. Every day, at the beginning of the lesson, one student will be the weatherman/woman and he/she will tell the others the weather that day.
- Review dates: *Today, Monday 4th of May ...*
- Review weather expressions: *It is sunny and warm/It's raining and cool,*
- Encourage children to draw pictures on the b/b to explain it better.

Materials used: flashcards of food, basket, model dialogue

LESSON 3: “Classroom materials”

Main objective for the session: review classroom material vocabulary. Make a vocabulary domino.

Time duration: 50’

Developing the activity:

- Explain students how to play “ The blackboard game”
- Make 5 groups of 5 people.
- Hand out several pictures of the game. (See “Anexo” 14).
- Give each team one dice and 5 counters. They have to throw the dice and count, when they land on a square they have to say the picture. If they guess it they continue throwing the dice, if not, next person continues.
- After one round, explain the students that they are going to create a domino of this vocabulary.
- Write down on the blackboard class materials. Example: pencil case, pen, eraser, table, etc.
- Show them from you pencil case and, after presenting them aurally and asking for repetition for the pronunciation, dictate the vocabulary spelling

the words. Hand out a piece of cardboard to each student (a rectangular piece)

- Tell them they have to separate by the middle with a line.
- Encourage them to draw one object on the left part of the paper and to write down a different one on the right.
- Sequenced the class as pieces of domino making sure that the domino pieces fit.
- Organize them in a circle and name the objects and words.
- Collect the pieces of domino and mix them. Check they are all well written.
- Select other board games as the shopping list or the washing machine to practice food and clothes.

Materials used: blackboard game, dice, cardboard, pencil, colors, scissors, etc. (See “Anexo” 14).

LESSON 4: “Playing outside!”

Main objective for the session: learn some traditional playground games and practise speaking English outside the classroom.

Time duration: 50’

Developing the activity:

- Explain to the children different games that can be played on the playground. Model pronunciation of new vocabulary in the class and exemplify how to play. (*marble, shoot, shooting line, thumb, finger, container, it’s my turn, whose turn is it?,...*)
- *Shooting the marble:*
 1. Children need to have several marbles to play this game. Five empty containers will be also required.
 2. They have to give each container one number from one to five. The first step is to arrange the containers to some distance from the shooting line with their open ends towards the line.

3. They have to take turns to shoot at any of the targets. If the marble goes into a container the player scores the number on the container (marbles which bounce out do not count).
 4. Players add up their scores and the one with the highest score after a number of rounds, wins.
- Teach students expressions as: *I scored two points. How many points do you have? How much is two plus four?*
 - Encourage them to count in English and use these expressions.
 - *Names hopsy:*
 1. Children have to draw a hopscotch from 1 to 10, or as many numbers as they wish.
 2. Players take turns to hop on one foot. When anyone hops to the highest number and back again without making a mistake they can claim any space as their own by writing their name on it.
 3. The player can then rest with both feet on this space but everyone else must hop over it.
 4. When someone writes their name or makes a mistake, it is the next player's turn. A person is out when they have too many spaces to hop over. When all the spaces have names on, anyone making a mistake is out.
 5. The last person left in the game is the winner.
 - Teach students expressions as: *hop over, jump, turn, round, etc.*
 - Teach the students the chant "*Eenie meenie...*" to make the groups before starting a game.
 - Write it down on the blackboard if necessary. "*Eenie, meenie, minie, mo. Catch a tiger by the toe, if he hollers, let him go. Eenie, meenie, minie, mo*". Explain the meaning of words if there are difficulties of understanding.
 - Practice the rhythm with different intonation and voices. Repeat as much as possible.

Materials used: marbles and chalk.

3.3.5 Why using technologies?

According to Chappelle, L (2003):

“There are two main ways to think about technology for language learning: technology as providing teaching resources and technology as providing enhanced learning experiences.

On the one hand, if we think of technology as providing resources, then it is clear that technology has long been associated with language teaching. For years, the technology may have only been chalk and blackboard. Later, film strips, audio and video recording and playback equipment were additions to the technological tools available.

The Internet, which connects millions of computers around the world, makes it possible to communicate from one computer to another. As a result, the world wide web (www or “the web”), a way of accessing information over the Internet, has enabled teachers to find authentic written, audio, and visual texts on any topic imaginable. There is a breadth and depth of material available for those who know how to surf the web, i.e. use online research tools known as “search engines” to find it.

Technology is no longer simply contributing machinery or making authentic material or more resources available that teachers can use; it also provides learners with greater access to target language. As a result, it has the potential to change where and when learning takes place. Furthermore, it can even shape how we view the nature of what it is that we teach.

A classroom setting with a teacher in front at the blackboard and with students at their desks reading from a textbook, while still the norm in much of the world, is giving way to the practice of students working independently or collaboratively at computers and using other technology, such as cellphones, inside and outside classrooms. There is a new discourse, which students use to author and post messages online, as gestures of both written and oral

language, and students participate in online or virtual communities that have no borders.

Even if all their language learning is done in formal learning context, learners who have access to computers have more autonomy in what they choose to focus on. So technology makes possible greater individualization, social interaction and reflection on language and greater student motivation.

For all the afore mentioned reasons, technology should be integrated into the curriculum as an essential tool in the autonomous learning process, and not just added in because it is new.

It is true that during this first cycle of Primary technologies are not as integrated in the classroom as in other cycles, however, a lot of students manage without problem computers, tablets, i-phones, etc. So, why not take advantage of them?

A wide range of resources can be found on the net and teachers can use them for teaching English. I will present the ones that I think are more relevant to this level of learning, as well as the ones that, in my opinion, are the most interesting and motivating for students.”

3.3.5.1 Project planning sheet

Sheet nº 5: Technology

PROJECT PLANNING SHEET: TECHNOLOGY

CLASS: first cycle of Primary students (6- 8 years)

LENGTH OF LESSONS: each lesson will be of 50'

MATERIALS: computers and websites.

AIMS	
Structural	<ul style="list-style-type: none"> - This is a/the.... - Press/right/left click the Start button/Enter... - Read/Follow/Do
Functional	<ul style="list-style-type: none"> - Listening to instructions to operate a computer. - Understanding simple game instructions - Singing a song
Skills	<ul style="list-style-type: none"> - Listening to instructions - Reading/Interpreting symbols on screen - Speaking
Phonological	<ul style="list-style-type: none"> - Correct pronunciation of target vocabulary
Vocabulary	<ul style="list-style-type: none"> - Parts of a computer and basic commands - Actions : switch on, switch off, click...
Learning to learn	<ul style="list-style-type: none"> - Learning to use a computer to use their English - Learning to access pages of interest for their age - Learning to work individually/in pairs

3.3.5.2 Lesson planning: activities.

LESSON 1: "Hello computers!"

Main objective for the session: work the vocabulary of computers.

Time duration: 50'

Developing the activity:

- Take the students to the computer room.
- Work vocabulary of the parts of the computer with images: screen, keyboard, mouse, camera, buttons, etc. Show them on the teacher's computer. Then, tell them to point every part after your call: *Screen, Enter button,...*
- Tell students to switch on the computer.
- Give them specific instructions: switch on, switch off, click the button, click on the file, etc.
- Work with the computer menu in English: *Start, folder, documents, programs, bin, etc.* Go over the vocabulary on the desktop using TPR activities.
- Teach the students how to go to Google and look for a specific link. For example: www.prymarygames.com
- Ask them to browse the page in pairs to discover what it is about.
- Ask students to close the windows and switch off the computer.
- If students don't have the possibility to go the computers room, the teacher can work with her own computer, a projector and a screen (blackboard).

LESSON 2: "My files"

Main objective for the session: review the vocabulary learned the lesson before and create a folder with the student's name to save their work.

Time duration: 50'

Developing the activity:

- Take the students to the computer room.
- Point to the parts of the computer and encourage students to name them.
- Ask them to switch on the computer and revise the vocabulary of the menu by associating it to definitions: *This command is to open a new document,...*
- Ask them to click on the “e” of internet and tape the web address www.prymarygames.com
- Show them how to play hangman by doing it in open pairs first.
- Students play in close pairs.
- Ask them to open a word file : *Go to Word and open a new document...* and write the words that they have guessed in the hangman.
- Save the file as...write the name of each student and save it on the desktop.
- Ask them to go to www.kidsplanet.org/games/js/whoami.html and guess the names of the animals they hear.
- Save the file as...

LESSON 3: “Computer time!”

Main objective for the session: Improve pronunciation using songs on the net.

Time duration: 50’

Developing the activity:

- Make a fast review of computer vocabulary.
- Ask students to switch on the computers and tell the teacher what words they have guessed from the previous day.
- Ask students to click on the “e” of internet and google : www.lyricstraining.com
- Choose between different songs: *Hello goodbye* or *All you need is love* by the Beatles.

- Encourage them to learn one song. Copy the title of the song and the name of the group in a new document.
- Ask them to create a Folder with their name to save on the desktop. File all the previous documents in the folder.

4. RESULTADOS Y SU DISCUSIÓN

A lo largo de este apartado se pondrá de manifiesto las actividades que se han presentado a través de las diferentes secuencias didácticas, qué se ha planteado y qué supone de novedoso respecto a lo que podemos encontrar en el interior de las aulas de inglés en Educación Primaria en la actualidad.

En la secuencia *Storytelling* podemos encontrar actividades como por ejemplo, centrar la primera sesión en la película de *The Gruffalo*. Por lo general, las películas suelen ser vistas como pasatiempo. Sin embargo, en este caso, se plantea al principio y a través de ella y del cuento se realizan el resto de actividades. Respecto al cuento, en muchas ocasiones se leen dentro del aula pero sin tener relación con lo que se hace posteriormente. Generalmente, después de la lectura de los cuentos, se proponen cuestiones acerca de él, pero no actividades.

La segunda secuencia *Theatre* está enfocada a conseguir un objetivo, representar un teatro. Todas las actividades planteadas se dirigen a este fin. En pocas ocasiones se realiza en el aula dramatizaciones. A veces se leen teatros o se ven representaciones, pero no se contempla su propia representación. El alumnado se ve completamente involucrado en este proyecto didáctico.

Music and paintings propone actividades donde el arte y la música sirven para la enseñanza del inglés. A través de reproducciones musicales y artísticas el alumnado tiene la oportunidad de trabajar la lengua y conocer creaciones artísticas. Sin duda se trata de una propuesta interdisciplinar. Es cierto que cada vez está cobrando más auge la asignatura de “Arts and Crafts” pero generalmente en el primer ciclo de Primaria no se trabaja con autores reconocidos ya sea de pintura o música.

La secuencia de *Games* plantea actividades donde los juegos son el punto de partida para la enseñanza de la lengua. Generalmente son utilizados para “pasar el rato” o de “relleno”. No solamente refuerzan la lengua sino que se plantean para la introducción de temas o el desarrollo de éstos. Se puede observar que también se da cabida a los juegos fuera del aula, para su uso en el patio, se trata de una actividad novedosa ya que el empleo del idioma suele quedar dentro del aula.

Finalmente, la secuencia de *Technologies* plantea actividades para el aprendizaje de vocabulario relacionado con este tema. Generalmente, en esta primera etapa de Primaria el uso de las tecnologías no cobra tanta importancia, es más en el comienzo del segundo ciclo cuando se van introduciendo. Creo que es importante comenzar a introducir vocabulario y familiarizar al alumnado con su uso.

CONCLUSIONES

A lo largo del trabajo he presentado diferentes secuencias didácticas adaptadas al primer ciclo de Educación Primaria.

En primer lugar se ha llevado a cabo la exposición del marco teórico donde se ponen de manifiesto los contenidos vistos a lo largo de la carrera en relación con este tema.

Se ha hecho referencia al desarrollo evolutivo del niño puesto que las secuencias están enfocadas al Primer ciclo de Primaria. En esta etapa el alumnado se encuentra entre lo que Piaget denomina como el *Periodo de las Operaciones Concretas*. Durante este estadio el niño es capaz de comenzar a cooperar con los demás y desarrollar relaciones sociales. Se produce una ruptura del egocentrismo. Al mismo tiempo comienza a interrelacionarse con el medio. Las actividades que se han propuesto en las secuencias promueven el desarrollo de las características citadas. A través de los juegos, el teatro, las actividades en grupo, el conocimiento de la música y la pintura, el niño es capaz de relacionarse con los demás y tener en cuenta el mundo que le rodea.

Además, las secuencias crean un clima de experimentación y actividad donde el alumnado es el protagonista de su propio aprendizaje. El empleo de las distintas actividades favorece la adquisición de aprendizajes funcionales. Los niños aprenden de forma motivadora y significativa. Leer un cuento, ver una película, jugar en el aula, hacer un teatro promueve las relaciones sociales y la interacción con el medio.

Respecto a las competencias, promueve el desarrollo de muchas de ellas. En referencia a la competencia lingüística, no cabe duda que la lengua es el vehículo de comunicación, y más en este primer ciclo donde las habilidades más desarrolladas son escuchar y hablar. La lengua es utilizada para expresarse e intercambiar opiniones. Por ejemplo, en la secuencia de música donde tienen que decir cómo se sienten al escucharla. Además, tienen que llegar a acuerdos para participar en las actividades ya que todas son de carácter práctico. En lo referente a la competencia de matemáticas e

interacción con el mundo físico, no tienen tanta cabida como el resto pero están presentes. Por ejemplo, en las características de los paisajes, en la secuencia de cuadros, o en la numeración, a través de juegos de cartas.

La competencia digital está activamente presente en la secuencia *Technologies*. Se desarrollan actividades a través del conocimiento y uso del ordenador, así como el manejo de Internet y la búsqueda de información. La competencia social y ciudadana se promueve a través del planteamiento de actividades donde el alumnado tiene que respetar turnos y saber participar en las actividades. Respecto a la cultural y artística, está presente en la secuencia de *Music and paintings* donde música y obras de arte son expuestas al alumnado para su reconocimiento.

La competencia de aprender a aprender está presente en las diferentes actividades de las secuencias donde el alumnado va siendo consciente de su propio aprendizaje. Por ejemplo, en el aprendizaje de estructuras: *I feel like...*

Finalmente, la competencia de autonomía e iniciativa personal se refleja también a lo largo del todo el documento práctico puesto que se plantean actividades donde el alumnado tiene que trabajar de forma autónoma. Por ejemplo: aprendizaje de un papel para la representación del cuento de Caperucita Roja.

En relación con el Decreto Foral 24/2007, los bloques de contenidos han sido también tenidos en cuenta para el desarrollo de las secuencias, y con ellas sus distintas actividades.

En el primer bloque de contenidos se dice que el empleo de actividades o recursos debe favorecer la producción de tareas rutinarias. Esto ocurre por ejemplo, en la secuencia del cuento de "*The Gruffalo*", donde se retoma cada sesión la historia contada al principio. Otro ejemplo sería en la secuencia de juegos, la actividad donde día a día uno de los alumnos tiene que contar qué tiempo hace "*The weathermen*".

La lectura y la escritura se promueven a través de textos sencillos, como por ejemplo cuentos. Es el caso de “*Little Red Riding Hood*” o “*The Gruffalo*”. El aprendizaje de la lengua inglesa favorece también el conocimiento de otras culturas. Por ejemplo, al jugar a otro tipo de juegos o cantar canciones diferentes en inglés. Además, a través de la repetición y memorización, como en el caso de la enseñanza de estructuras, se hace referencia a la reflexión sobre la lengua.

Respecto al área de *Educación Artística* se promueve la descripción de imágenes y su creación. Así como la escucha de música y sonidos. Esta área queda claramente reflejada en la secuencia *Music and paintings*.

Como se ha podido observar en la parte práctica del documento, se ha dividido en cinco secuencias didácticas diferenciadas. Éstas hacen referencia a los cuentos, el teatro, los juegos, la música y la pintura y las tecnologías. Se han seleccionado estos temas debido a la gran cantidad de materiales de los que se pueden disponer. El único problema planteado aquí fue el proceso de selección tan exhausto que se tuvo que hacer debido a la oferta tan variada de herramientas de trabajo. El objetivo de las secuencias era plantear actividades que fueran motivadoras para el alumnado y en las que se aprendiera inglés de forma activa. Además de plantear actividades diferenciadas del uso del libro de texto.

La realización del trabajo ha sido satisfactoria debido a su utilidad. No se garantiza su éxito puesto que no han sido llevados a la práctica pero favorecen la propuesta de actividades diferentes. Además, dan la oportunidad de crear herramientas de trabajo nuevas en base a éstos. Ha sido muy interesante realizar la búsqueda de materiales y adaptarlos a su uso en las aulas del primer ciclo de Primaria. En ocasiones algunas actividades me planteaban dificultades ya que dependen del nivel de inglés del alumnado. Sin embargo, su carácter práctico favorece el empleo en la clase de inglés.

Este proyecto me ha servido para poner de manifiesto los contenidos vistos en la carrera y llevarlos a la práctica. Asimismo, para plantear materiales que son

reales y pueden ser llevados directamente al aula. Como futura maestra, se trata de materiales que utilizaré dentro del aula.

BIBLIOGRAFÍA:

ASHWORTH, J.; CLARK, J. (1990). *Stepping Stones 1*. Hong Kong: Collins ELT.

BEARD, R. (1971). *Psicología evolutiva de Piaget: una síntesis para educadores*. Buenos Aires: Kapelusz.

BENEKE, S.; OSTOSKY, M. (2009). *Las perspectivas de maestros sobre la eficacia de incorporar el Método de Enseñanza por Proyectos a las prácticas de clases con alumnos diversos*. Urbana-Champany: Universidad de Illinois.

BREWSTER, J.; ELLIS, G.; GIRARD, D. (1992). *The Primary English Teacher's Guide*. London: Penguin English.

BREWSTER, J.; ELLIS, G. (1991). *The storytelling handbook for Primary teachers*. London: Penguin English.

CHAPELLE, L. (2003). *English language learning and technology: lectures on applied linguistics in the age of information and communication technology*. Amsterdam: John Benjamins.

COLLINS, W. (1987). *English Nursery Rhymes for young learners*. London: Collins English for children.

CRANMER, D.; LAROY, C. (1992). *Musical openings*. Harlow: Longman.

DE BOO, M. (1992). *Action rhymes and games*. Warwickshire: Scholastic publications Ltd.

Decreto Foral 24/2007, 19 de marzo.

DINNEEN, J. (1997). *Marbles Hopscotch and Jacks. Favourite games and variations*. Australia: Angus and Robertson publishers.

DONALDSON, J.; SCHEFFLER, A. (2009). *The Gruffalo*. United Kingdom: Macmillan.

HADFIELD, C.; HADFIELD, J. (1990). *Writing games*. Edinburg: Nelson.

HARMER, J. (1996). *The practice of English Language Teaching*. London: Longman.

KATZ, L.; MENDOZA, J.; FAULER, S. (1999). *Investigación y práctica de la niñez temprana*. Illinois: Universidad de Illinois.

LARSEN-FREEMAN, D.; ANDERSON, M. (2011). *Techniques and principles in language learning*. USA: Oxford University Press.

LÓPEZ RODRÍGUEZ, F. (2004). *La escuela inclusiva: prácticas y reflexiones*. Barcelona: Grao.

MARKS, L.(1993). *Make a model: theatre*. Bristol: Cambus Litho.

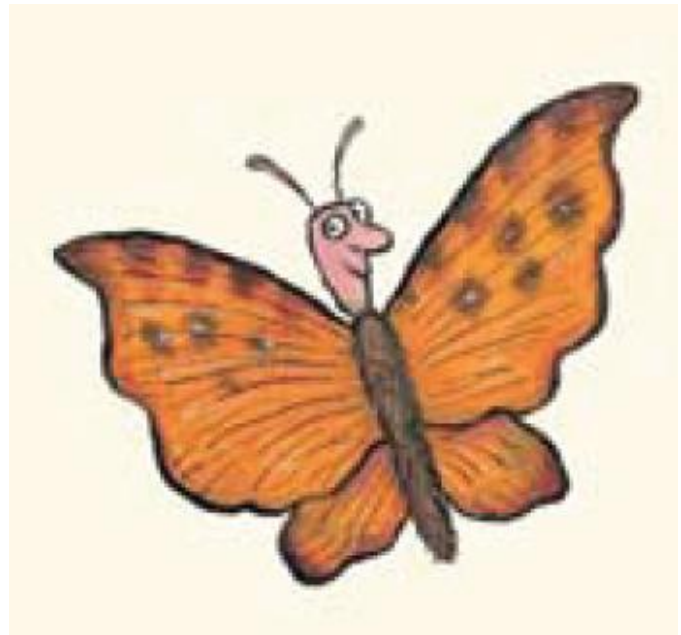
MURPHEY, T.(1992). *Music and songs*. London: Oxford English

PHILLIPS, S.(1999). *Drama with children*. Bedford: Oxford.

WRIGHT, A.; BETTERIDGE, D.(1982).*Games for language learning*. Great Britain: Cambridge University Press.

ANEXOS

- ANEXO 1: characters





- ANEXO 2: places where the characters live
 - The forest/ wood



- Lake



- Stream



- Rock



- ANEXO 3

OWL:

WINGS

FEATHERS

BODY

BEAK

HEAD

EYES

GRUFFALO:

TUSKS

CLAWS

JAWS

KNEES

TOES

EYES

TONGUE

PRICKLES

FOX:

HEAD

EARS

TAIL

SNOUT

CLAWS

HEAD

SNAKE:

BODY

EYES

TONGUE

TAIL

SQUIRREL:

BODY

EYES

TAIL

WHISKERS

- ANEXO 4: the shopping list

The image shows a shopping cart at the top. Below it are two shopping lists on notepad-style backgrounds, each with a list of items and small illustrations of those items. To the right of the lists are several individual product images in separate boxes.

Shopping list 1 (Left):

- Carrots
- Lemons
- Sausages
- Strawberry Jam
- Bovril
- Spaghetti
- Honey
- Butter

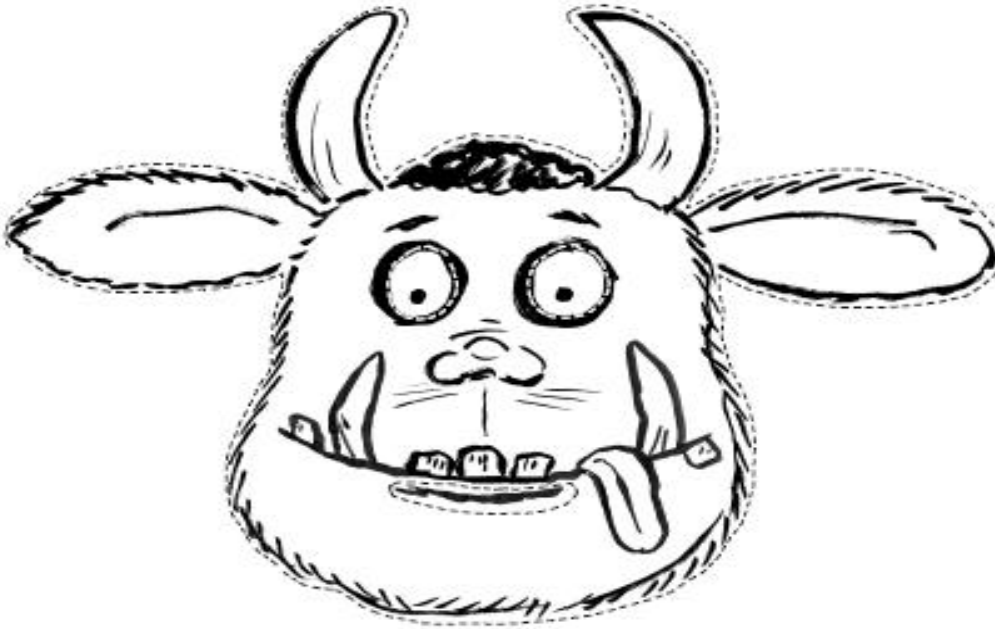
Shopping list 2 (Middle):

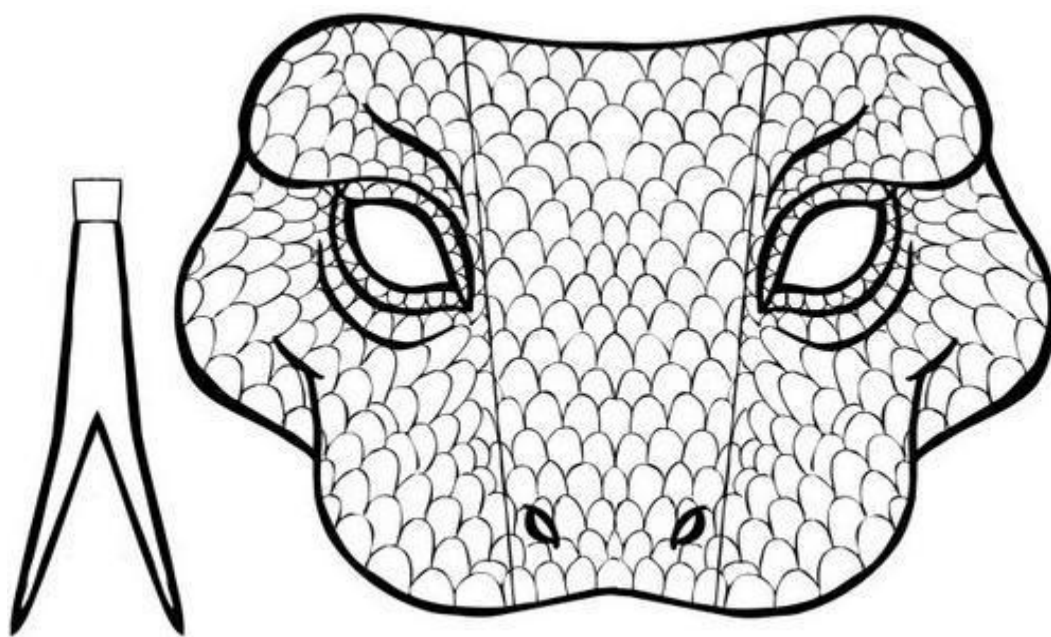
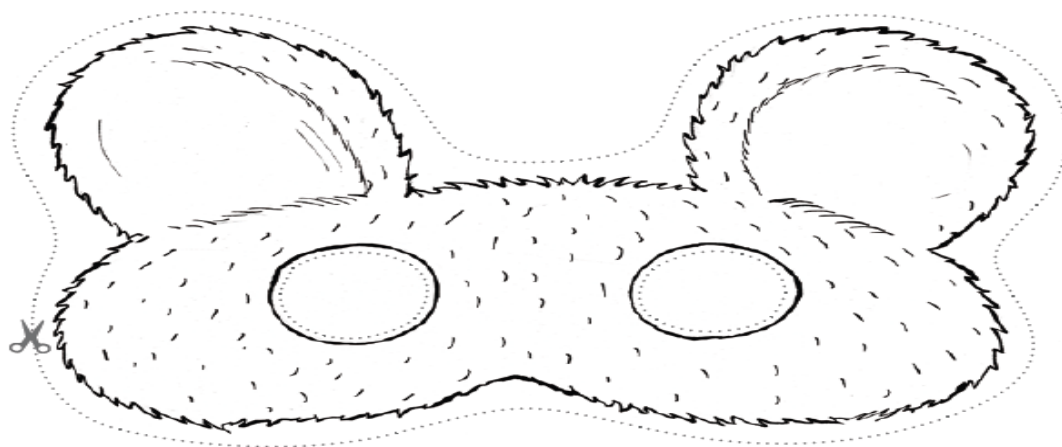
- Potatoes
- Fish
- Oranges
- Milk
- Lollipops
- Peas
- Tomato Sauce
- Washing Powder

Product Images (Right):

- MINT TOOTH PASTE
- Pumpkin
- Candy
- Strawberry Jam
- Washing Powder
- Fresh ORANGE
- Banana

- ANEXO 5: materials for the representation

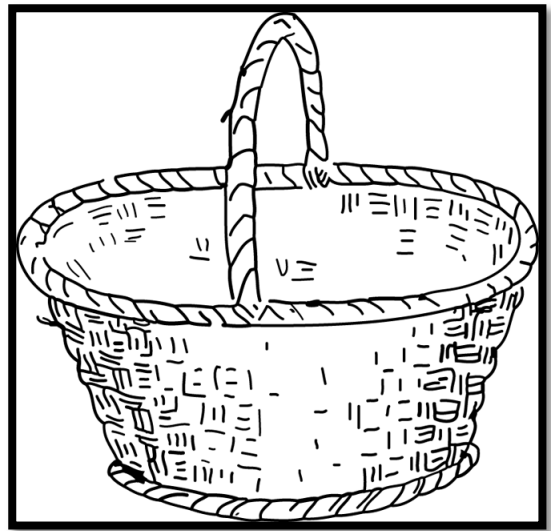




- ANEXO 6: images of support.



- ANEXO 7: vocabulary cards





- ANEXO 8: dialogues

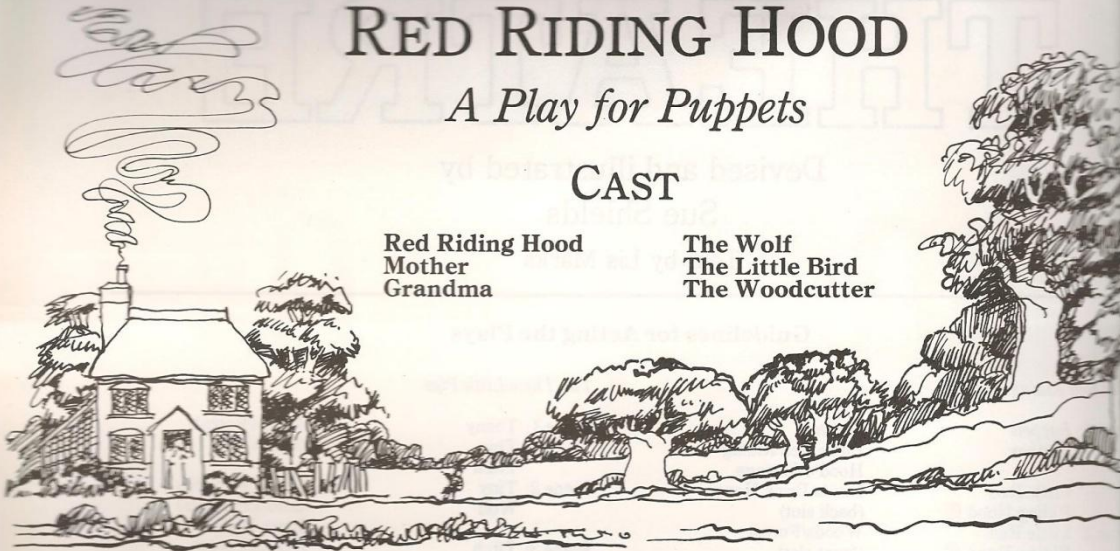
When you have made the puppets you can have fun acting this play with the finger puppets. First read the instructions for performing plays on the previous page. At the back of the book you will find another play — The Three Little Pigs — for you to perform.

RED RIDING HOOD

A Play for Puppets

CAST

Red Riding Hood	The Wolf
Mother	The Little Bird
Grandma	The Woodcutter



Scene 1 — Red Riding Hood's Cottage


Red Riding Hood and her mother are in the cottage.

Mother: I've just baked some scones. Why don't you take them to your Grandma, my dear. She will be very pleased to see you.

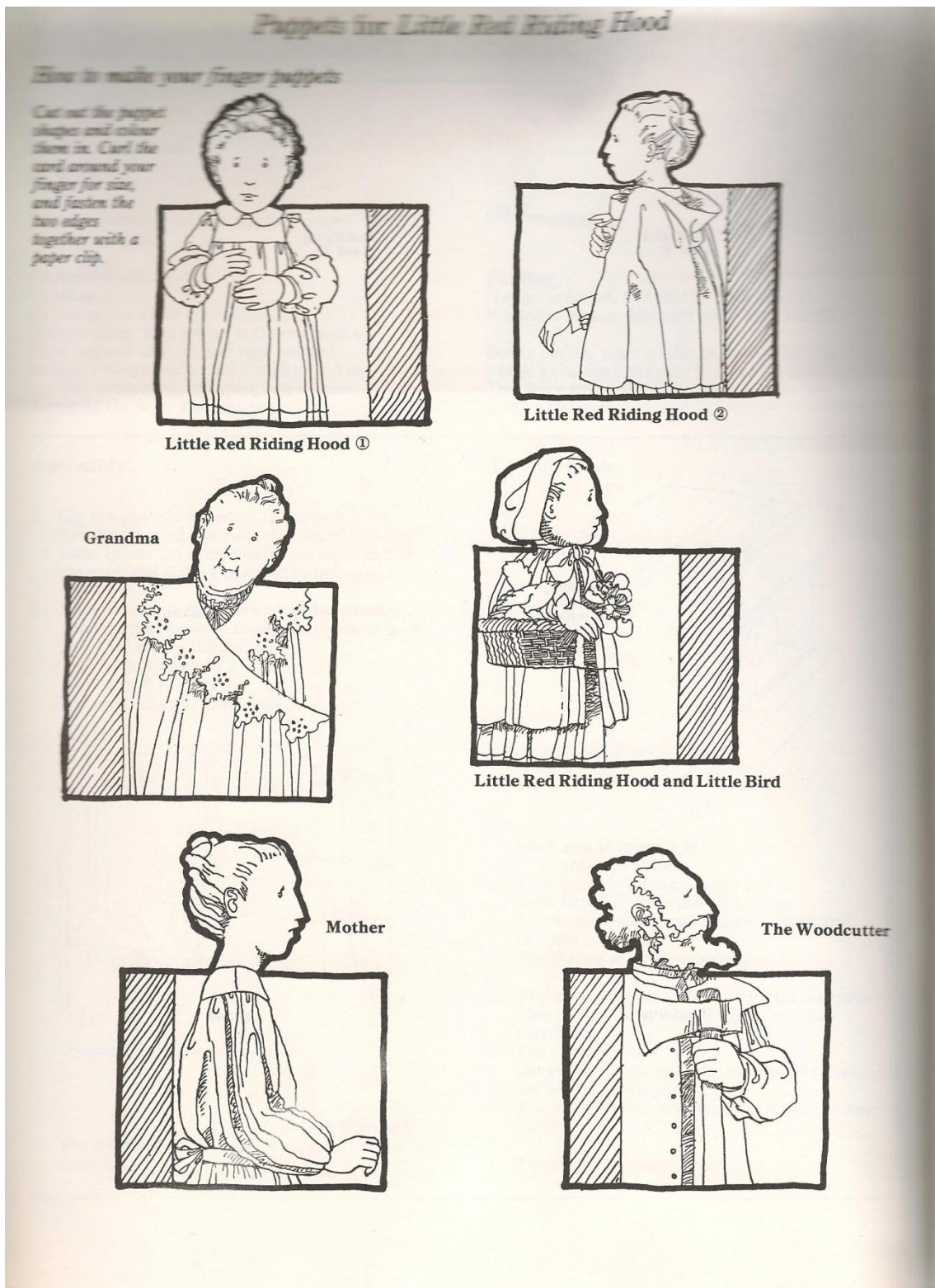
Red Riding Hood: *(picking up the basket of scones)* Yes, Mother. I'll go straight away. Oooh! Bilberry jam, too. It's my favourite.

Mother: Be careful as you go through the woods. Don't stray from the path. You know there are wolves roaming there.

Red Riding Hood: Of course, Mother. Don't worry. I'll be careful. 'Bye.
Exit Red Riding Hood.

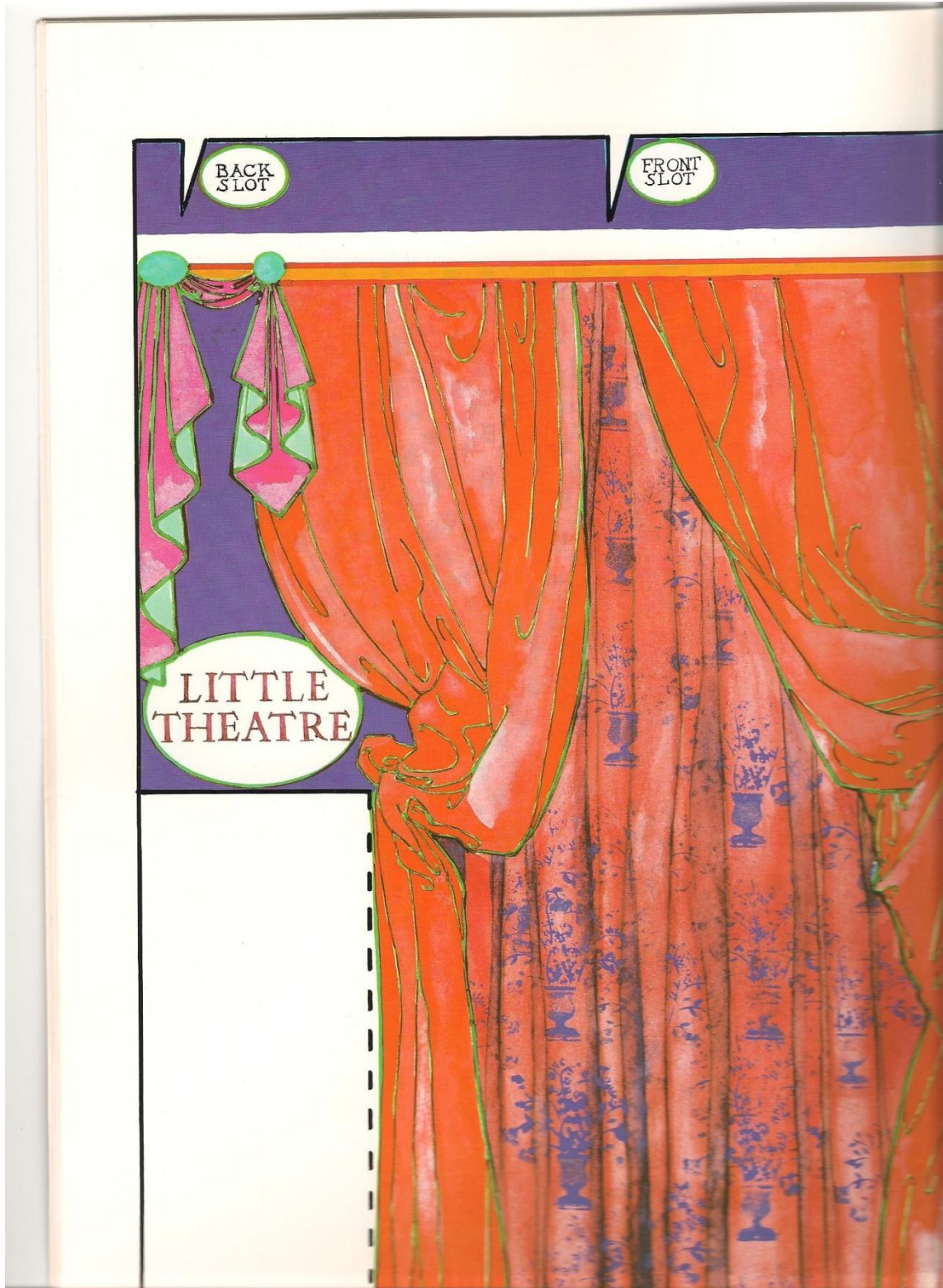


- ANEXO 9 : puppets

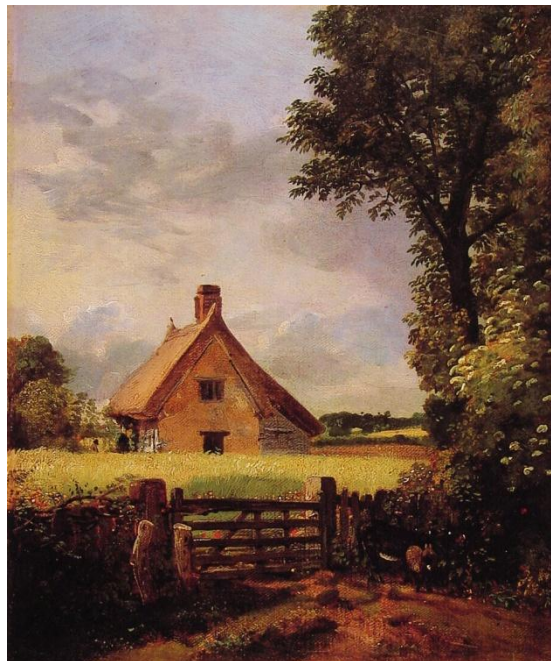
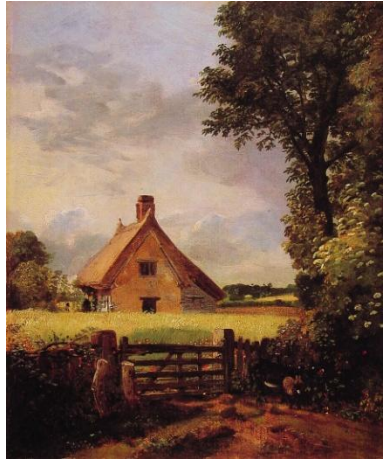


- ANEXO 10: decorations





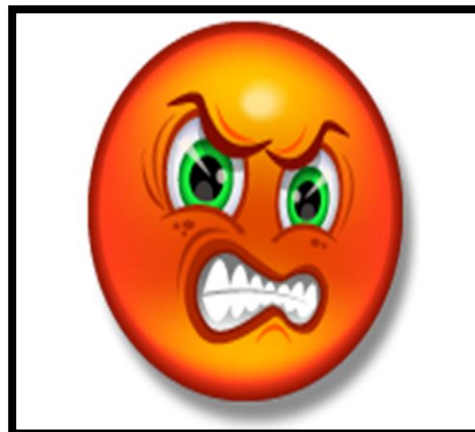
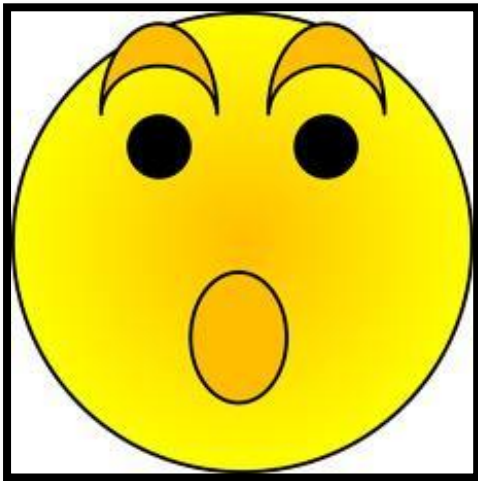
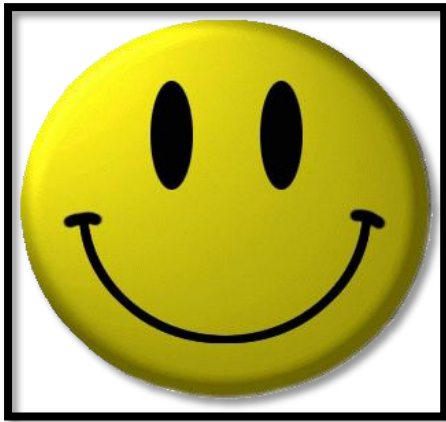
• ANEXO 11



- ANEXO 12: instruments



- ANEXO 13: feelings and moods



How are you feeling today?



Astonished



Hysterical



Cool



Nerdy



Green



Radiant



Dizzy



Normal



Disgusted



Hip



Clueless



In Cognito



Curious



Groovy



Sincere



Glowing



Frightened



Weepy



Coy



Mesmerized



Hypnotized



Regal



Tangled up in Blue



Humorous



Caffeinated



Mean



Spooky



Skeptical

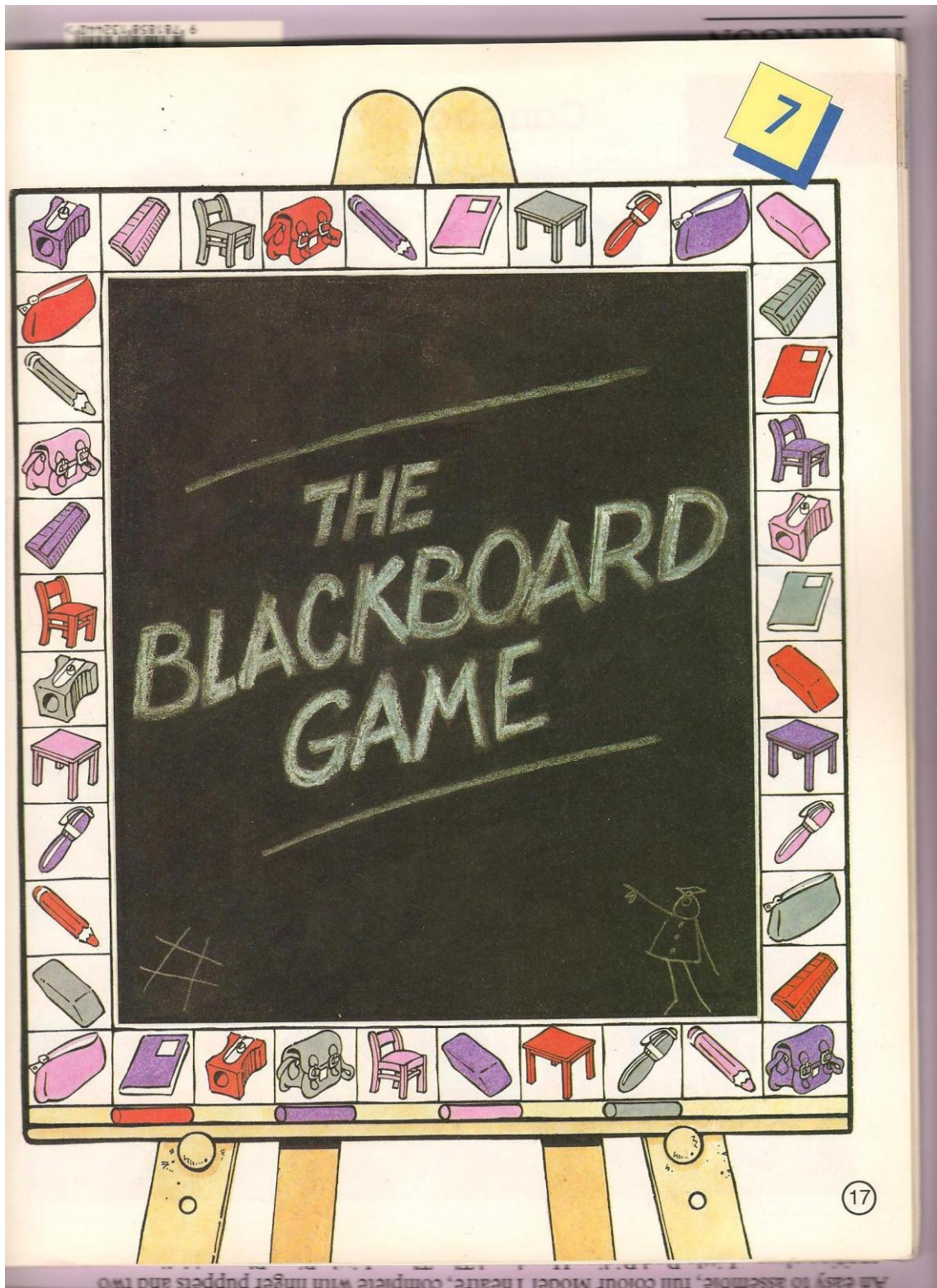


Romantic



Sleepy

• ANEXO 14:



- ANEXO 15: animal cards

