

GUÍA DEL PROFESORADO UNIDAD a_04a

Correlación con los Objetivos Generales de la L.O.C.E.

- c) Desarrollar hábitos de esfuerzo y responsabilidad en el estudio, y actitudes de curiosidad e interés por el aprendizaje, con las que descubrir la satisfacción de la tarea bien hecha.
- h) Adquirir, en una lengua extranjera, la competencia comunicativa necesaria para desenvolverse en situaciones cotidianas.
- j) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y de las comunicaciones.

Correlación con los Objetivos Generales del ÁREA DE INGLÉS

- 1. Desarrollar interés por el aprendizaje de lengua extranjera.
- 2. Comprender mensajes orales en situaciones habituales de comunicación y responder a éstos.
- 3. Utilizar procedimientos verbales y no verbales para comunicarse en situaciones concretas.
- 7. Aprender el valor de la lengua extranjera como medio de comunicación, mostrando curiosidad y respeto hacia sus hablantes y su cultura.
- 8. Usar las tecnologías de la información y la comunicación para desarrollar y reforzar el aprendizaje.

Correlación con los contenidos generales para el primer ciclo de primaria (LOCE)

HABILIDADES COMUNICATIVAS

- 1. Escucha atenta de textos breves
- 0. Respuestas verbales y no verbales en contextos comunicativos

FUNCIONES Y USOS DE LA LENGUA

- 3. Identificar (colores) y objetos...

6. Responder a instrucciones sencillas y preguntas...

TEMAS Y VOCABULARIO

1 Relacionados con el entorno inmediato del alumno

ASPECTOS SOCIOCULTURALES

4. Actitud positiva sobre la propia capacidad para aprender una lengua extranjera.

Objetivos

- Aprender el vocabulario de algunos objetos de la clase así como de uso habitual del alumno en el aula
- Entender las órdenes básicas para ejecutar las acciones de aprendizaje.
- Reconocer y asociar los objetos habituales de clase con su expresión inglesa correspondiente

Orientaciones Pedagógicas

Se proponen tres zonas de interacción:

- = Zona 1ª (Escenas 1 a 14) The desk, chair, blackboard and computer. *Para el aprendizaje de los vocablos correspondientes*
- = Zona 2ª: (Escena 15) La mochila: Para el aprendizaje de *bag, pen, pencil, rubber, ruler, pencil sharpener, pencil case,*
- = Zona 3ª: (Escena 16) La estantería: Para el aprendizaje de *book, notebook, dictionary*

El alumno aprenderá a reconocer las expresiones inglesas de los objetos de clase a través de la interacción de los juegos que se le proponen y que tienen como metodología de aprendizaje la técnica de “ensayo y error”.

Como norma general si el alumno no acierta a la primera la disyuntiva en la que se le propone interactuar recibirá un refuerzo visual, cambio de color o pequeño zoom para ayudarlo a identificar el objeto deseado. Si aún así no lo identificase, el recurso le presentará el objeto ampliado con su locución inglesa correspondiente.

En todas las actividades debe dársele la oportunidad de repetir otra vez o de seguir adelante con su proceso de aprendizaje.

Cada vez que el alumno inicia una interacción, los objetos de aprendizaje de la misma se presentan aleatoriamente.

Un icono de ayuda (**diccionario sonoro visual**) le permite acceder directamente a una pantalla *en nuestro caso el escenario de la clase* donde el alumno al hacer clic sobre

cualquier objeto de ella escuchará la locución inglesa correspondiente al mismo. Este acceso lo tendrá siempre disponible.

En algunas de las actividades hay un imprimible para que el profesor lo pueda trabajar en clase o para que el alumno pueda guardarlo en su carpeta de actividades realizadas.

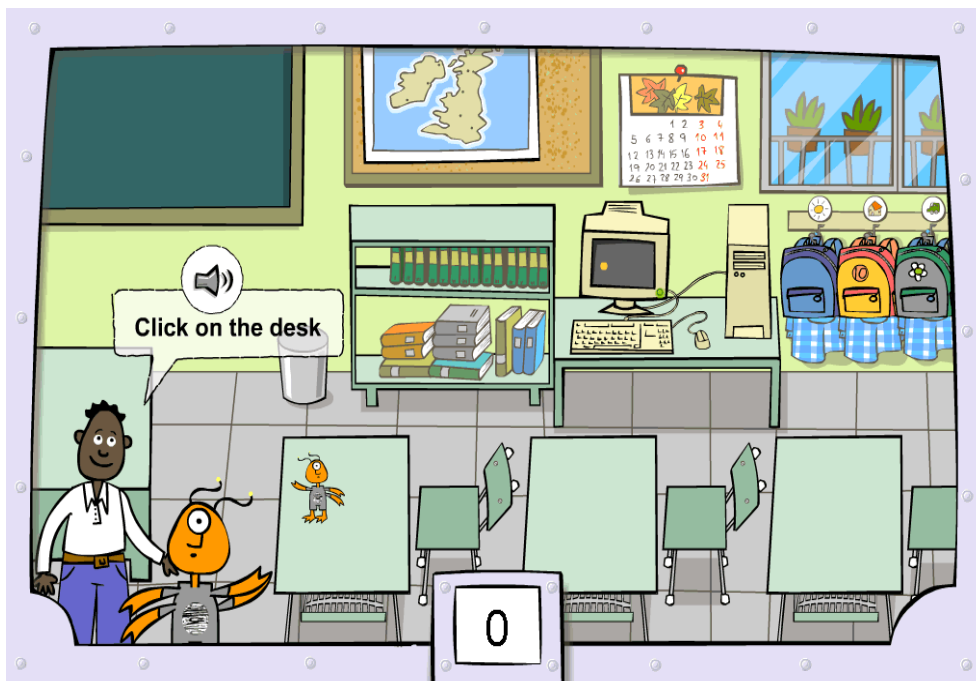
Duración de la actividad

Cada zona de trabajo tiene una duración máxima de 20 minutos

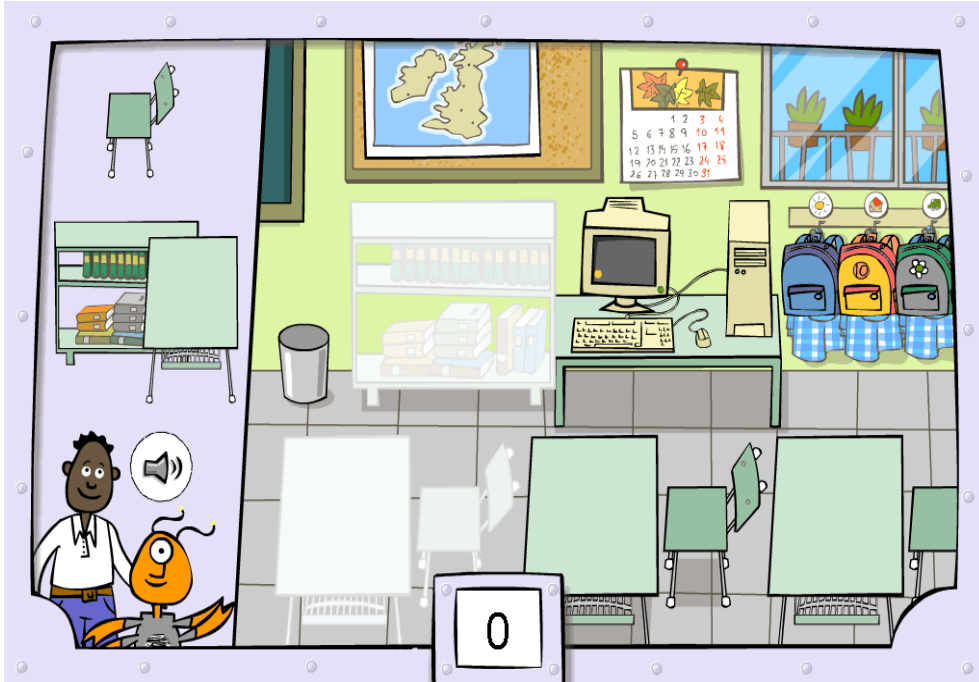
Funcionamiento de la Unidad.

El funcionamiento de esta unidad es muy sencillo. A continuación lo explicaremos paso a paso:

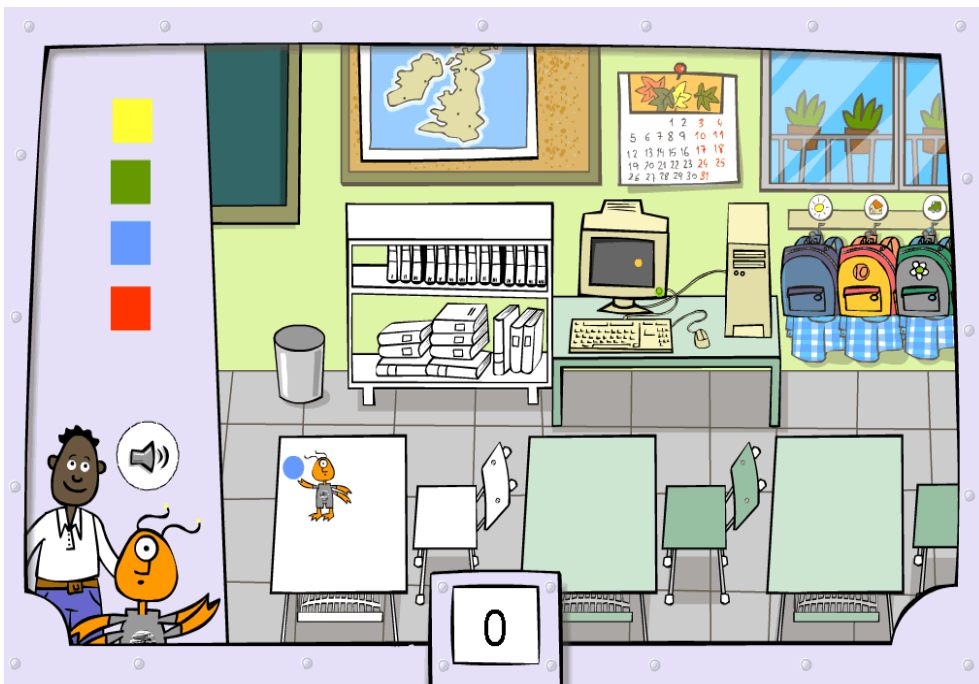
1. En la primera escena aparecen Neil y Elliot dentro de un aula. Neil le pedirá a Elliot que haga clic en el mobiliario del aula (*“Click on the desk”; “Click on the shelf”...*). Si hacemos clic en el objeto correcto, Elliot dirá *“This is the...”*. Haciendo clic en la flecha pasamos al siguiente objeto y finalmente a la siguiente escena.



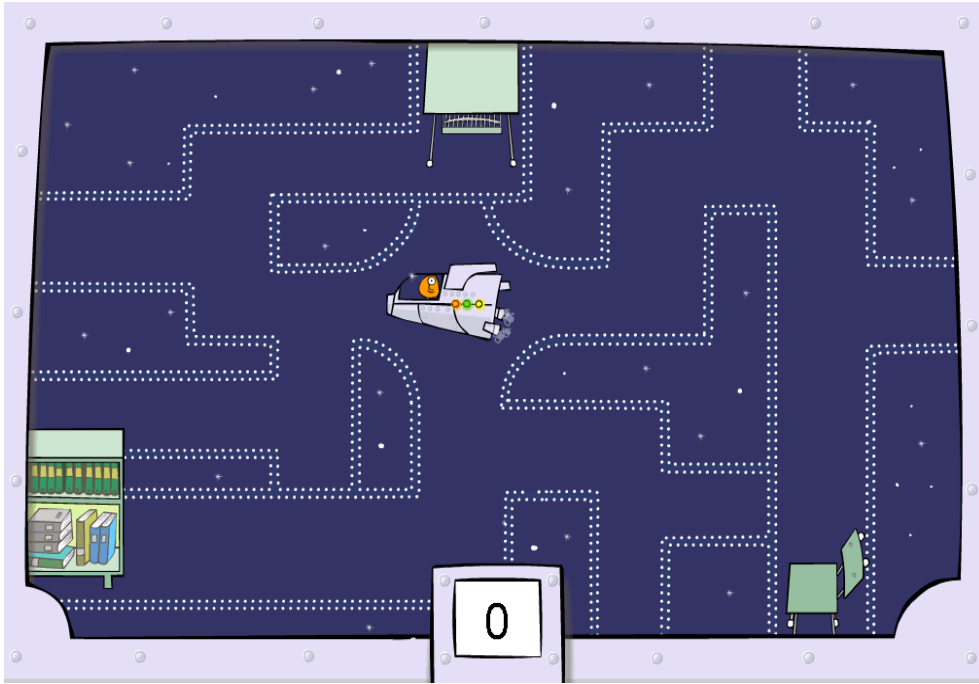
2. Seguimos en el aula. A nuestra izquierda hay un pupitre, una estantería y una silla. Neil le pide a Elliot que coloque dichos muebles en el lugar correcto (*“Put the desk in the right place”*). Hacemos clic en la flecha y pasamos a la siguiente escena.



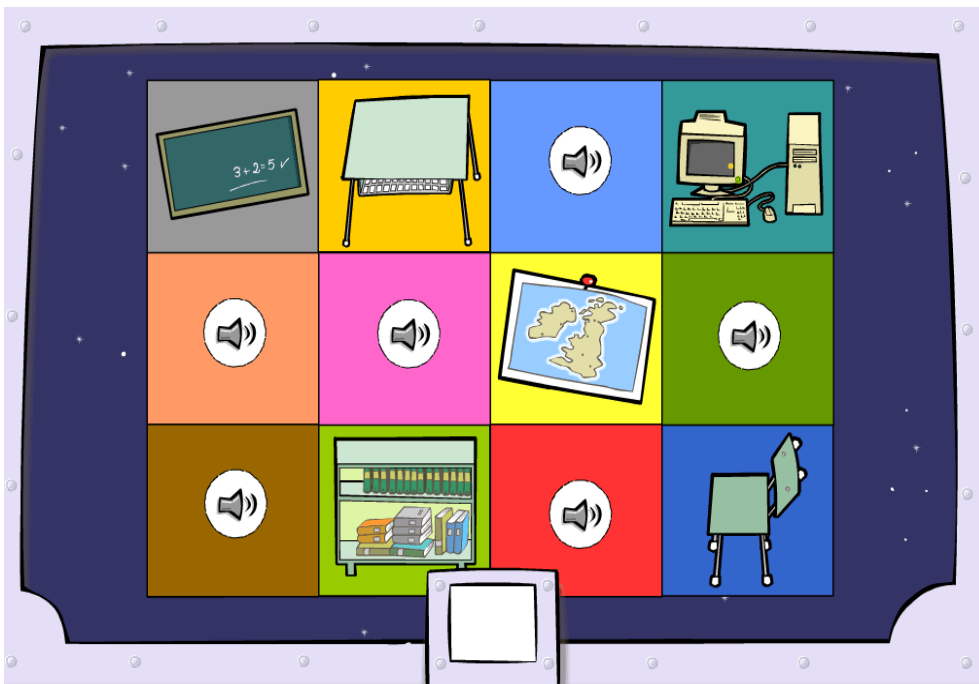
- Neil le pide a Elliot que pinte varios muebles (“*Colour the desk*”). Escogemos el color haciendo clic con el cursor y a continuación hacemos clic sobre el objeto. Pasamos a la siguiente escena con la flecha.



- Elliot aparece dentro de una nave espacial. El espacio se ha convertido en un laberinto. Al final de éste hay tres muebles escolares distintos. Debemos guiar la nave de Elliot hasta donde nos pida (“*Take me to the shelf*”) a través del laberinto. Pasamos a la siguiente escena con un clic en la flecha.



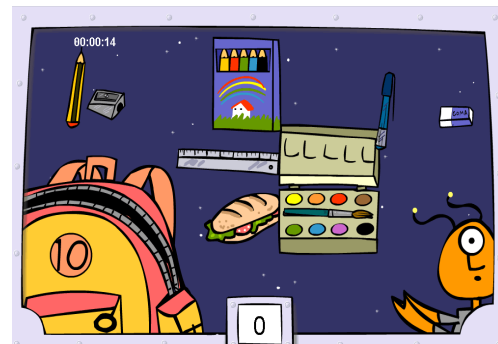
5. En esta escena encontramos un juego de parejas (“*Memory*”). Haciendo clic en los altavoces se escucha el nombre de los objetos de la clase que hay en las otras casillas. Debemos hacer clic en el dibujo del objeto que escuchemos. Clic en la flecha y hacia la siguiente pantalla.



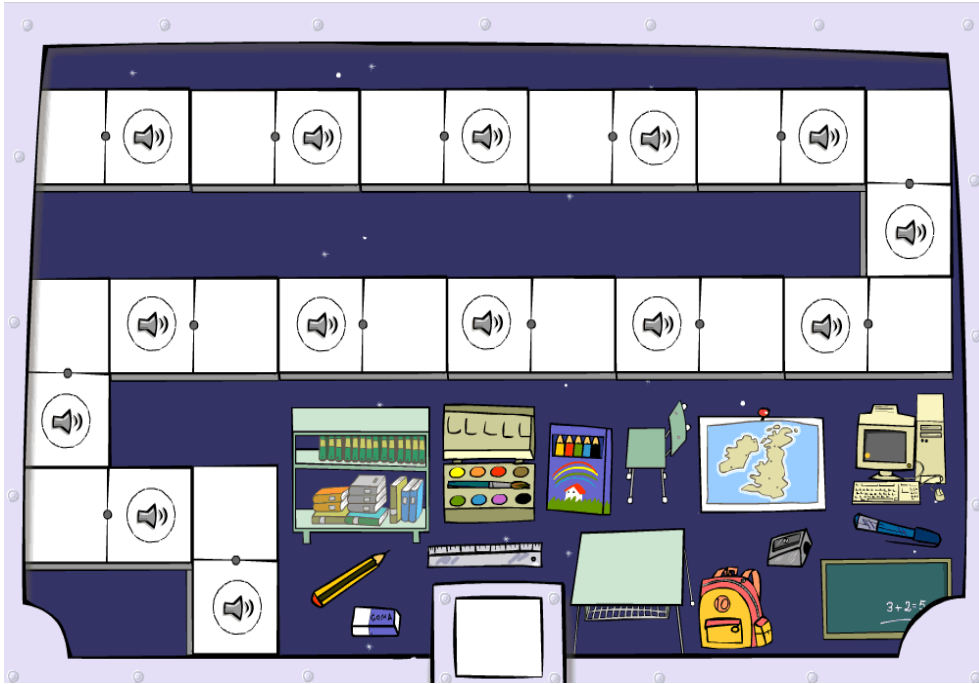
6. Otro juego de memorización. La máquina que aparece en pantalla nos dirá una secuencia de objetos (p.e.: “*desk*”-”*map*”-”*chair*”). Debemos hacer clic en los dibujos de los objetos cuyos nombres escuchemos. El juego empieza con un objeto y va aumentando hasta una cadena de diez. Cuando hemos podido llegar al final, podemos pasar a la siguiente escena.



7. Volvemos al aula: Neil nos pide que hagamos clic en la cartera (“*Click on the satchel*”). Esto nos lleva a una nueva escena donde tenemos una cartera escolar de la que salen una serie de objetos escolares. Al escuchar la voz “*Click on the...*” haremos clic en el objeto correcto, que desaparecerá. Cuando hemos hecho desaparecer todos los objetos cuyo nombre hemos escuchado, podemos pasar a la siguiente escena.



8. En esta última escena jugaremos al dominó. Al hacer clic en los altavoces de las fichas escucharemos los nombres de los objetos escolares que aparecen. Debemos hacer clic en los objetos correctos hasta completar el juego.



OBJETIVO DE LA UNIDAD

En esta Unidad “My classroom” (Mi clase) vamos a ayudar al alumno a aprender el nombre de los objetos de la clase en inglés.

VOCABULARIO

- Desk
- Chair
- Shelf
- Satchel
- Blackboard
- Computer
- Crayons
- Pencil case
- Ruler
- Rubber
- Pencil
- Pen
- Pencil sharpener
- Map

De este modo podrá:

- = Utilizar el vocabulario de los objetos de la clase en inglés en su entorno natural.

BOTÓN DE AYUDA

“Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las Comunidades Autónomas”

La ayuda es una pequeña animación que permite al alumno hacer clic en cada objeto de la clase. Al hacer clic nos aparece en pantalla el nombre en inglés y escuchamos cómo se pronuncia.

