

Unidad 06a: My PETS



✓ JUSTIFICACIÓN CURRICULAR

En esta unidad: *My pets* vamos a **enseñar al alumno como reconocer y llamar a las mascotas en inglés**. Así mismo, a través del juego interactivo de la presentación de las mascotas, el alumno podrá adquirir el hábito de hacer sencillas presentaciones de objetos, cosas y de si mismo.

OBJETIVOS, CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL ÁREA DE IDIOMA EN EL PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA de acuerdo con el REAL DECRETO 830/2003, de 27 de junio, por el que se establecen las enseñanzas comunes de la Educación Primaria

OBJETIVO GENERAL del ÁREA DE IDIOMA:	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Adquirir, en la lengua extranjera, la competencia comunicativa necesaria para desenvolverse en situaciones cotidianas.
OBJETIVOS DEL ÁREA DE IDIOMA EN EDUCACIÓN PRIMARIA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollar interés por el aprendizaje de una 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. 4. Leer y obtener información general y específica de textos breves y sencillos. 5. Elaborar textos escritos sencillos, comprensibles y breves. 6. Identificar y reproducir de forma inteligible y significativa aspectos de la entonación, el ritmo, la pronunciación y la acentuación característicos de la lengua extranjera. 7. Apreciar 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.
CONTENIDOS DEL ÁREA DE IDIOMA EN PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA.	<p>I. Habilidades comunicativas y usos de la lengua.</p> <p>A. Habilidades comunicativas.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Escucha atenta alocuciones expresiva muy breves y sencillos. 2. Respuestas verbales y no verbales en contextos comunicativos. 3. Lectura de palabras y frases muy sencillas. 4. Asociación de grafía, significado y pronunciación de palabras en frases muy sencillas. 5. Identificación gráfica y oral del vocabulario relativo a "my pets" 6. Escribir los nombres de las mascotas en inglés.

"Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas"

	<p>B. Funciones y usos de la lengua.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Responder a instrucciones sencillas y a preguntas para dar información sobre localización de objetos, personas y animales. <p>C. Temas y vocabulario. Relacionados con el entorno inmediato del alumno.</p> <p>II. Aspectos socioculturales.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Curiosidad e interés por otra lengua y cultura distinta a la propia. 2. Actitud positiva sobre la propia capacidad para aprender una lengua extranjera.
<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL ÁREA</p>	<p>.Habilidades comunicativas y usos de la lengua.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2. Mostrar comprensión, mediante respuestas verbales y no verbales de instrucciones básicas dadas en situaciones habituales en el aula. 2. Participar en conversaciones orales muy sencillas, relativas a situaciones y temas familiares. 3. Leer e identificar palabras y frases muy sencillas, introducidas previamente y presentadas en un contexto y con un propósito determinado. <p>II. Aspectos socioculturales.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Mostrar confianza en la propia capacidad para aprender una lengua extranjera.

UNIDAD DIDÁCTICA 06a: My pets

<p>OBJETIVOS DE LA UNIDAD:</p> <p align="center">MY PETS</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer vocabulario relacionado con Pets 2. Identificar y nombrar las macotas de la unidad. 3. Leer y entender el vocabulario de los animales. 4. Identificar tamaño, cantidad y color de mascotas 5. Componer (Escribir) palabras y frases sencillas con el vocabulario y expresiones estudiados 6. Reconocer los sonidos (palabras) en inglés que representan colores, tamaños y animales. 7. Identificar gráfica y oralmente los números del 1 al 12 8. Reconocer y distinguir oralmente y en grafía los colores.
<p>OBJETIVO BÁSICO DEL RECURSO INTERACTIVO</p>	<p>El objetivo del recurso es desarrollar actividades interactivas en torno a la unidad didáctica de trabajo que permitan al alumno y la alumna no sólo concentrarse en el aprendizaje del idioma si no sumergirse en ellas. De este modo se facilita la comprensión de las estructuras verbales y no verbales del mismo y se aumenta su vocabulario.</p> <p>Se pretende en suma involucrar al alumno o la alumna en el recurso de un modo lúdico e interactivo.</p>

CONTENIDOS

I. Habilidades comunicativas y usos de la lengua.

A. Habilidades comunicativas.

- . Escucha atenta de las locuciones e indicaciones del recurso.
- . Respuesta interactiva en el contexto del recurso.
- . Lectura de palabras y frases muy sencillas que aparecen en el recurso.
- . Asociación de grafía y significado.
- . Escribir el nombre de las mascotas con el teclado y con pequeñas ayudas.
- . Identificar la cantidad de mascotas.
- . Identificar los colores básicos.

B. Funciones y usos de la lengua.

- . Responder interactivamente a instrucciones sencillas y a preguntas para identificarse y hacer breves descripciones personales, 8I AM A GREEN TURTLE) indicando tamaño (BIG, SMALL, TALL, SHORT..), color Y Cantidad (reconocimiento oral y escrito de los números hasta 12)
- . Que el alumno escuche y produzca nuevos sonidos de la lengua inglesa relacionados con las mascotas que puede encontrar en una tienda de mascotas de cualquier ciudad distinguiendo los colores y reconociendo la cantidad.

C. Temas y vocabulario.

Se utilizarán expresiones sencillas, como nexos entre actividades

▪ **Expresiones:**

I am a green turtle..... Colour me , please
This is..... This is not.....
Look and count
Match
Give me a, please
Hello, I'm a ...
What's this? ---- It's a

- **Léxico:**

- **Pets:** mouse , turtle, rabbit, chicken, parrot, cat, dog, bird, fish, duck and hamster
- **Adjectives:** Big, small.
- **Colours:** se usarán 11 colores básicos, atribuyendo uno a cada animal.

white (mouse) , green (turtle), red (chicken), brown (dog), blue (parrot), black (cat), grey (rabbit), yellow (bird), orange (fish), purple (duck), pink (hamster)

- Además se repasan preposiciones estudiadas en otras unidades anteriores
- **Prepositions of place:** in, on, under.
- **Estructuras:**
- *What are they? - Where is the...? - What colour is...? - Please click on it. - Colour the... .. - How many ... are there?*

II. Aspectos socioculturales

1. Curiosidad e interés por otra lengua y cultura distinta a la propia.
2. Actitud positiva sobre la propia capacidad para aprender una lengua extranjera.

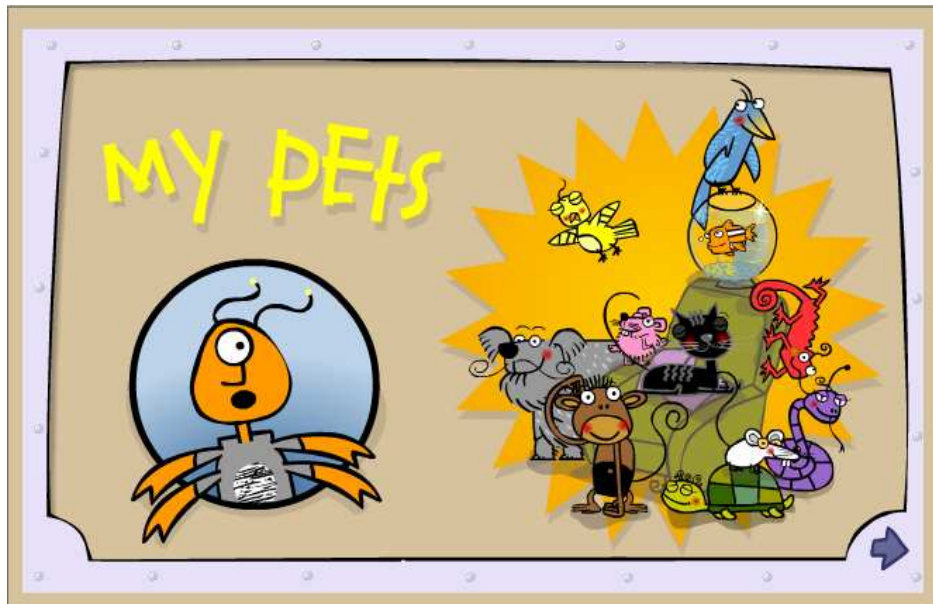
"Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas"

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL ÁREA	<p>I. Habilidades comunicativas y usos de la lengua.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El recurso proporciona en todo momento respuesta automática a la interactividad realizada por el alumno y facilita una sencilla tabla informativa sobre los resultados obtenidos en cada uno de los bloques de trabajo del mismo. 2. El tratamiento posterior a la utilización del recurso facilitará que el alumno o la alumna muestre el grado de comprensión y adquisición de los contenidos, mediante respuestas verbales y no verbales de instrucciones básicas dadas en situaciones habituales en el aula. 3. La puesta en común del trabajo con el recurso ya sea de modo individual o en pequeño grupo facilitará su participación en conversaciones orales muy sencillas, relativas a la presentación de las mascotas con una breve descripción relativo al tamaño, color y cantidad. 4. Así mismo se valora la capacidad del alumno para la lectura e identificación oral y gráfica del léxico de la unidad y de las estructuras gramaticales utilizadas en la misma. <p>II. Aspectos socioculturales.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mostrar confianza en la propia capacidad para aprender una lengua extranjera.
TIEMPO DE DURACIÓN MEDIA DE LA ACTIVIDAD CON EL RECURSO	20 MINUTOS
CONOCIMIENTOS PREVIOS REQUERIDOS	<ul style="list-style-type: none"> . Saber localizar objetos y cómo hacer preguntas para identificar cosas . Distinguir oralmente los números hasta 10.

Funcionamiento de la unidad

El funcionamiento de la actividad es muy sencillo, intuitivo y lúdico.

1. La 1ª pantalla nos muestra la forma de acceder a los contenidos de la unidad My Pets. El alumno debe pulsar la flecha de avance para entrar en la unidad.



Botón de avance

2. Esta es una escena de presentaciones. Elliot entra en el salón donde está Jackie con las distintas mascotas y, sorprendido, se interesa por saber lo que ve.

What are they?

El alumno podrá situarse con el cursor del ratón sobre cada mascota que de forma automática se presenta a Elliot saludando y diciendo su nombre en inglés. **Hello! I'm a snake.** A continuación una etiqueta con el nombre en inglés se pone automáticamente debajo de la mascota.



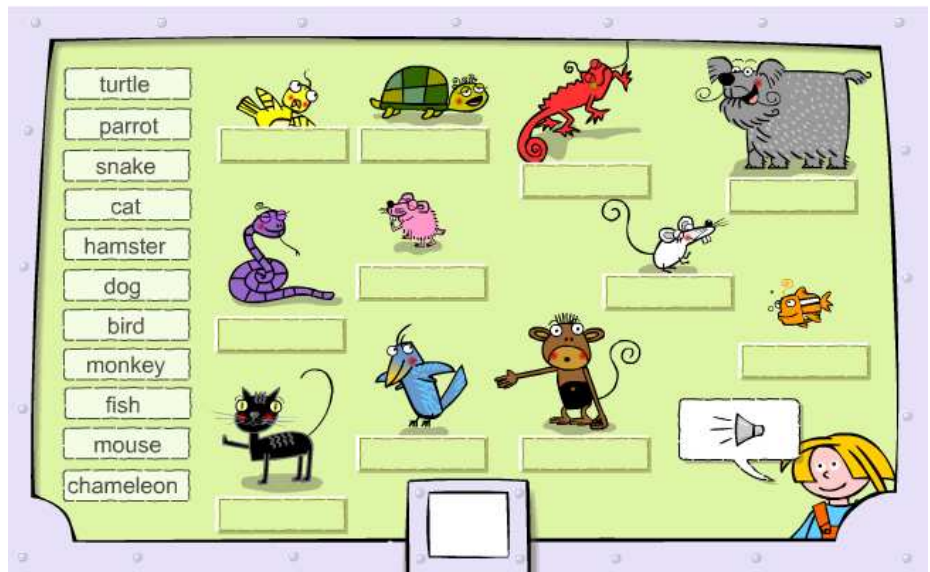
"Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas"

3. Al terminar la presentación de todas las mascotas, se avanza a la escena siguiente de forma automática.

En primer lugar el alumno pulsa en el altavoz situado al lado de Jackie para escuchar las indicaciones de lo que debe hacer en esta actividad.

Now, listen and match!

El alumno debe pasar el cursor del ratón sobre las distintas mascotas para escuchar su nombre y seguidamente debe identificar una etiqueta de la izquierda con su nombre escrito y colocar, mediante drag and drop, el nombre de la mascota arrastrándola desde la parte lateral izquierda en la casilla situada debajo de cada mascota.

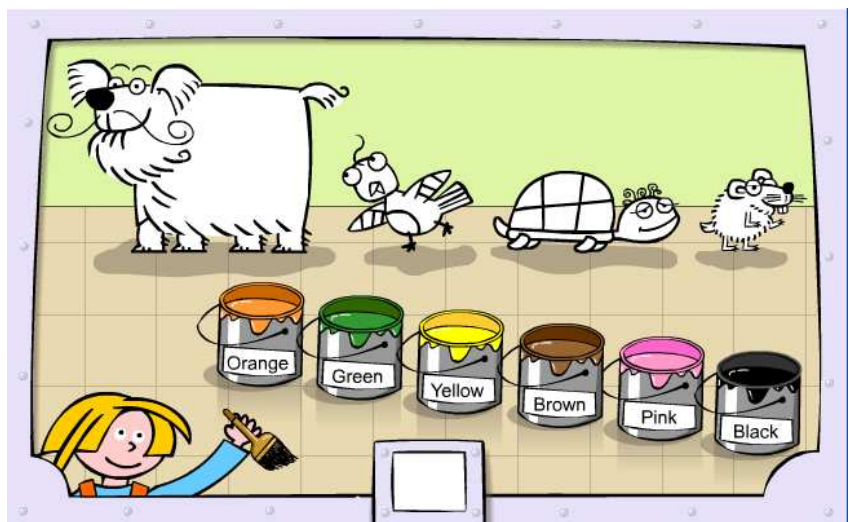


- Cada vez que el niño haga clic sobre una mascota (se ampliará mediante zoom), suena su nombre "dog" y la mascota, mediante animación emitirá algún sonido o hará algún movimiento.
 - Entonces empiezan a parpadear las etiquetas de los nombres hasta que el niño coja una de ellas y la arrastre hasta la casilla correspondiente de cada mascota.
 - (SI ACIERTA, consigue 1 punto en su marcador,
 - SI NO ACIERTA, la etiqueta vuelve al lugar de etiquetas y todas parpadean.
- Si falla el 3º intento, la etiqueta se coloca automáticamente en el casillero debajo de la mascota correspondiente (pero pierde la opción de conseguir punto.)

4. En el centro de la pantalla aparecen 4 mascotas (**perro, tortuga, pájaro y gato**) transparentes (efecto alfa) y en la parte inferior botes de pintura con los diferentes colores y el nombre del color escrito en cada bote.

- Si el alumno sitúa el ratón sobre una de las mascotas y pulsando sobre ella, se oirá: *I'm a **brown dog**. Colour me, please*

- El niño tiene que elegir entre los botes de pintura el color adecuado con la brocha y luego pasar sobre la mascota para pintarla.
- El ratón se transforma ahora en una brocha o pincel



"Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas"

- Si acierta, la mascota se mueve (se muestra alegre) y desaparece contenta por un lado de la pantalla
- A continuación hará lo mismo con las demás mascotas.
- Una vez completada esta la pantalla, el alumno podrá avanzar a la siguiente pantalla en la que se verán 3 mascotas nuevas que debe pintar.
- Si no acierta la mascota se vuelve a poner transparente y le da una 2ª oportunidad para pintarla.
- Si falla después del 2º intento, la mascota desaparece

5. Aparece un grupo de mascotas, a las que habrá que alimentar con la comida de unos tarros con el nombre de cada una. El tarro tiene el color de la mascota

- ✓ El alumno pinchará el bote asociándolo a la mascota adecuada.
- ✓ Al hacer clic en la comida, suena el nombre escrito de la mascota y debe arrastrarlo hasta la mascota adecuada.



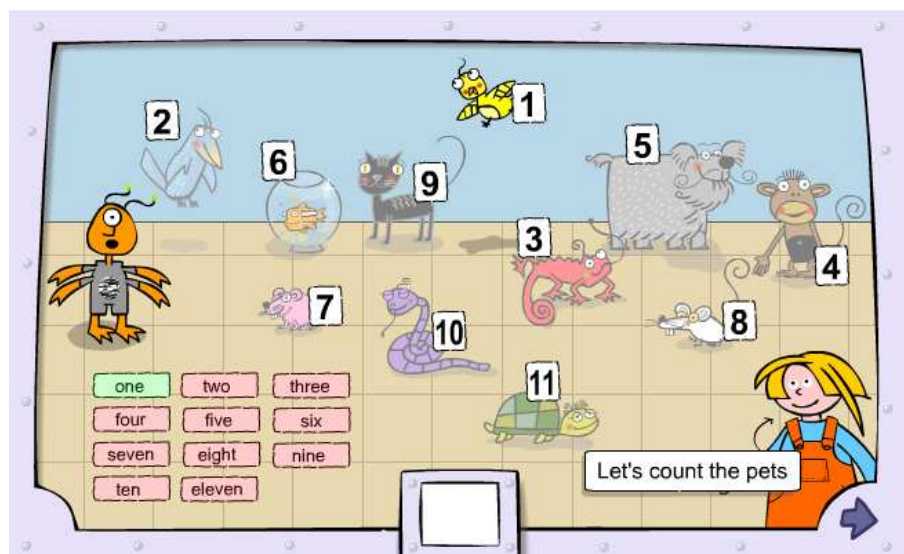
- Si la asociación es correcta, mascota se acerca a la comida, la come, levanta la cabeza.

6.

- Aparecen 11 ilustraciones mostrando un determinado número de animales reflejando el número digital. Los animales aparecen con efecto alfa sin movimiento.

- En la parte inferior izquierda aparecen etiquetas con un número textual. Las etiquetas se arrastran hasta el casillero situado junto al número digital.

- Si coinciden el número digital se iluminará de forma



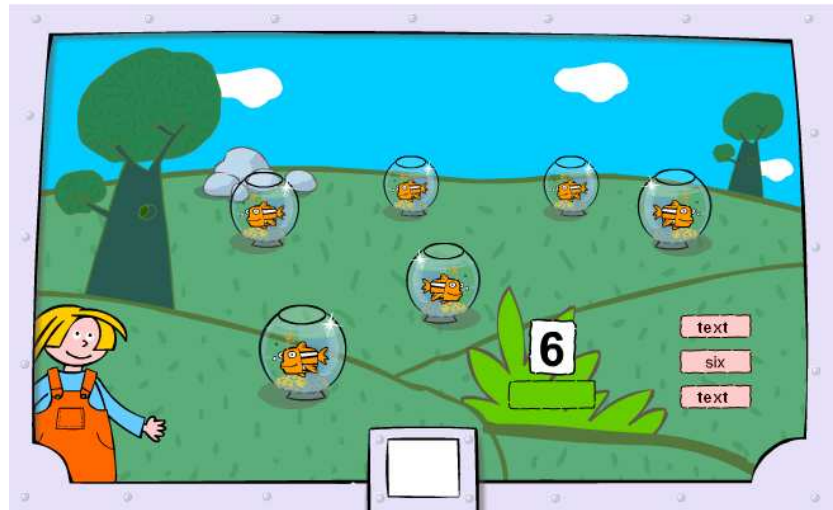
"Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas"

permanente y el textual se coloca en el casillero pasando del color negro al azul cielo.

- Al pulsar en la flecha de avance , el alumno podrá completar con la misma interacción.

7.

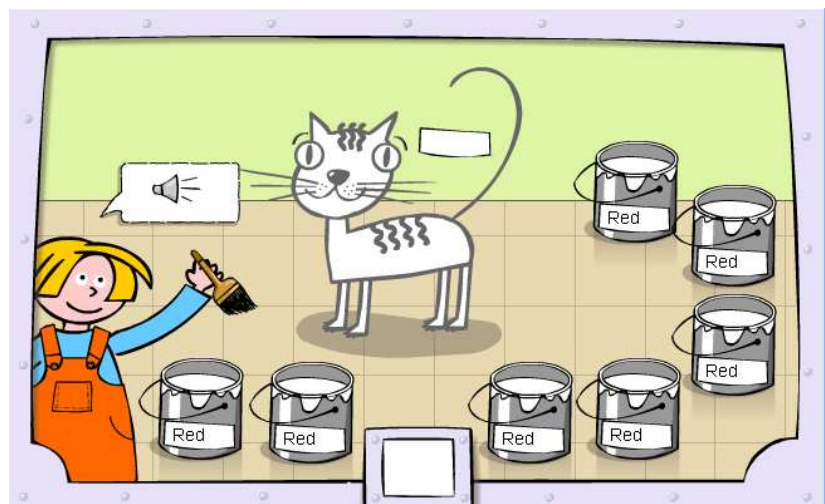
- Aparecen en el centro del escenario una ilustración mostrando mascotas y debajo se muestra un casillero con el número (digital) iluminado y destellando indicando el número de mascotas que aparecen en la ilustración (aparecerán de 1 hasta 11 mascotas)
- En la parte lateral derecha del escenario del escenario, se aparecen 3 etiquetas con distintos números textuales
- El alumno tiene que elegir la etiqueta con el número textual equivalente al número digital que aparece sobre la casilla vacía y que equivale al número de mascotas que aparecen en la pantalla.



8.

¿Te atreves a pintar estas mascotas con el color que ellas te indican?

- Jackie nos invita a colorear las mascotas que van a aparecer en la parte central de la pantalla. Cada mascota se presenta diciendo su color.
- En la parte inferior izquierda se le ofrece una paleta de colores donde el alumno debe pulsar en el color adecuado para pintar la parte de la mascota según el color que se indique



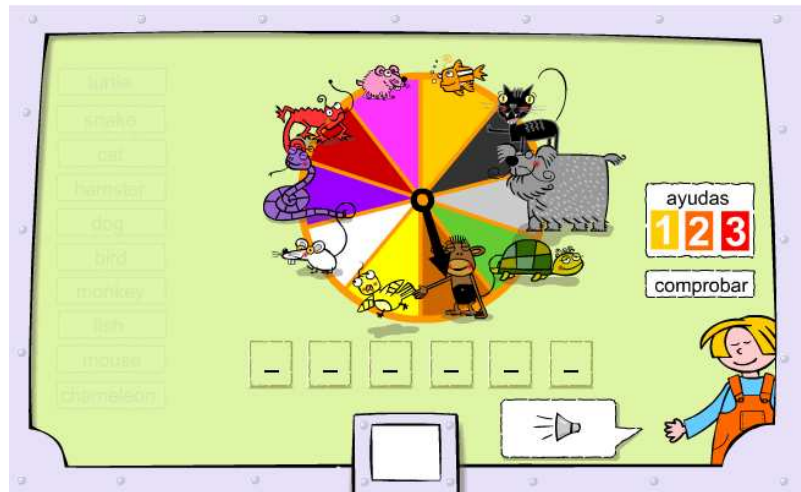
"Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas"

- con la letra inicial del color sobre cada parte.
- El alumno debe buscar el pincel y llevarlo al bote de pintura del color apropiado para darle el color a la macota.

9.

“Escribe el nombre de cada mascota en su casillero. Si necesitas ayuda pulsa en el botón de ayuda.”

- Aparece una noria en la que se colocan las ilustraciones de las distintas mascotas. Puede mostrarse las fotos de las 11 mascotas van apareciendo en la noria que gira y se para en un punto marcado con la flecha negra indicando la mascota cuyo nombre se debe escribir con el teclado en un casillero debajo (hay tantas casillas como letras tenga la palabra). El cursor se sitúa en la primera casilla e irá reflejando la letras que valla escribiendo hasta completar la palabra.
- La etiqueta de nombre tiene tantas casillas como letras tenga la palabra de la mascota mostrada.
- Una vez completada la palabra, el alumno pulsa el botón COMPROBAR y, si es correcta, el marcador aumentará un punto. Si no es correcta, el marcador descuenta un punto por cada intento.
- Se puede poner un botón de ayuda para que cada vez que pide ayuda se le mostrará la mascota con su nombre.

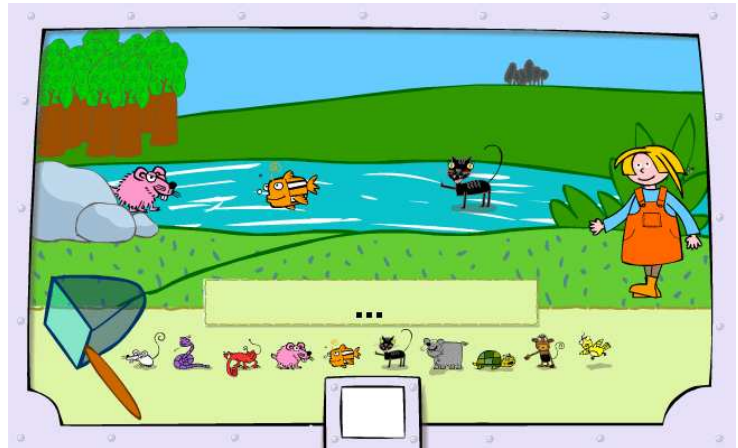


Al 3º fallo, se le completa automáticamente el casillero y no consigue puntos.
Al terminar aparece la siguiente mascota.

10.

"Coge todas las mascotas que puedas"

- Se muestra una escena en la que **desfilan series de 4 mascotas** por la parte superior del escenario de izquierda a derecha, en hilera, con tamaño similar y pequeño, (como muñecos de feria).
- En la parte inferior aparecen las distintas mascotas en miniatura y **se oye la voz de Jackie pronunciando esa mascota** mientras avanzan hacia la parte lateral derecha debajo de cada mascota.
- el alumno/a deberá coger (con el ratón transformado en una red similar a la usada para coger mariposas) desde el fondo de la pantalla.
- Si el alumno (ACIERTA) coge la mascota adecuada con el ratón, ésta se queda colocada en su lugar que aparece en la parte inferior izquierda.
- Si (FALLA) no coge la mascota que corresponde con la palabra que oye y que está escrita en la parte inferior, las mascotas van desapareciendo de la pantalla por la parte lateral derecha y pierde posibilidad de puntos.



El alumno debe identificar el nombre, reconocer la mascota nombrada de la serie y recogerla antes de que desaparezca por la parte derecha de la pantalla.

AYUDA

Esta pantalla aparece como ayuda al alumno a identificar las distintas mascotas. Se trata de una actividad de listening en la que el alumno conocerá los nombres de las mascotas



Pulsando en la flecha de avance el alumno podrá conocer los distintos colores de los animales. Pulsando en cada uno de ellos, se oirá el color con el que aparecen en la pantalla.

