



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Taller de apoyo para el área de Ciencias Naturales con actividades en inglés basadas en el juego

Trabajo fin de grado presentado por: José Luis Palao Lacalle

Titulación: Grado de Maestro en Educación Primaria

Línea de investigación: Proyecto

Director/a: Svetlana Stefanova

Ciudad: Viana (Navarra)

[Junio 2015]

Firmado por: José Luis Palao Lacalle

CATEGORÍA TESAURO: 1.7.1 Recursos didácticos convencionales, 1.7.2 Recursos didácticos digitales

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo y la culminación del grado, no hubieran sido posible sin el apoyo de mi familia, mis padres y mi hermano o sin los ánimos de Amaia. Especialmente agradecer a mi madre que contribuyera a éste con sus habilidades gráficas y su arte para el dibujo. Gracias a ellos, que han estado ahí durante estos cuatro largos años en los que al final, como en cualquier cambio de etapa, ha resultado ser más duro de lo esperado, pero que con sacrificio, trabajo y dedicación, ha salido hacia adelante.

Agradecer también la colaboración e implicación de mi tutora, pues sin sus consejos y recomendaciones, este proyecto no hubiera sido el mismo.

RESUMEN

Este proyecto tiene como objeto el diseño de un corpus de actividades que ayuden a la labor docente en el área de Ciencias Naturales del curso de 1º de Primaria, teniendo presente la inmersión lingüística en lengua inglesa que se está llevando a cabo en la Comunidad Foral de Navarra. El programa de aprendizaje en inglés (PAI), es relativamente nuevo, y debido a esta tesitura, se decidió la elaboración de este proyecto cuyas actividades están basadas en los bloques de contenidos definidos en el Decreto Foral 60/2014, de 16 de julio, por el que se establece el currículo de las enseñanzas de Educación primaria en la Comunidad Foral de Navarra. Por último, pero no menos importante, se ha buscado que en el diseño de estas actividades primara el juego como elemento metodológico y que todas éstas estuvieran vinculadas entre sí por medio de un personaje imaginario: Tom the Pirate.

PALABRAS CLAVE

Ciencias Naturales, primero de Primaria, juego, PAI (programa aprendizaje inglés), actividades, personaje imaginario.

ÍNDICE

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. Introducción.....	1
2. Objetivos.....	3
3. Marco teórico.....	4
3.1 Marco legislativo.....	4
3.2 Situación actual de la Comunidad Foral de Navarra.....	7
3.3 La enseñanza de la lengua inglesa en la actualidad.....	10
3.4 Las Ciencias Naturales en el currículo de Primaria.....	12
3.5 Definición y Teorías del juego	14
4. Marco metodológico.....	19
5. Propuesta de intervención.....	20
5.1 Presentación	20
5.2 Contexto escolar.....	20
5.3 Objetivos	22
5.4 Metodología	22
5.5 Actividades.....	24
6. Conclusión.....	43
7. Limitaciones	45
8. Prospectiva	46
9. Bibliografía	47
10. Anexos	51
Anexo 1.....	51
Anexo 2	51
Anexo 3	53
Anexo 4	54
Anexo 5	55
Anexo 6	56
Anexo 7.....	57
Anexo 8	58
Anexo 9	59
Anexo 10.....	59
Anexo 11	61
Anexo 12.....	62

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Situación de Navarra en España	7
Ilustración 2. Límites históricos del euskera.....	8
Ilustración 3. Modelos educativos en Navarra.....	9
Ilustración 4. Frecuencia uso de lenguas extranjeras en el aula por parte del profesorado y del alumnado, 2010/11	12

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Impartición del currículo en inglés. Distribución horaria semanal.....	9
Tabla 2. Tipos de juego.....	17
Tabla 3. Actividades bloque1	24
Tabla 4. Actividades bloque 2.....	28
Tabla 5. Actividades bloque 3.....	33
Tabla 6. Actividades bloque 4.....	37
Tabla 7. Actividades bloque 5	40

1. INTRODUCCIÓN

En un mundo donde todo tiende a la globalización y la multiculturalidad es una realidad, se hace patente la necesidad de una comunicación en la que todos los individuos que forman esta sociedad nos podamos entender. Comunicaciones internacionales, negociaciones de empresas de diferentes países o incluso viajes de ocio, son algunos de los múltiples ejemplos en la que la necesidad de un idioma común se hace patente e imprescindible.

En las últimas décadas y más en los países de la zona centro y norte de Europa, hay un idioma que cada vez más parece estar cumpliendo estas necesidades. Este idioma está siendo aprendido desde la infancia por la gran mayoría de los habitantes de los diferentes países de esta región, aun siendo un idioma no oficial, pero que debido a su relevancia en los diferentes aspectos que se han comentado en el párrafo anterior, se considera de gran importancia en la educación de la ciudadanía. El idioma al que nos estamos refiriendo, es el inglés.

Debido a todo esto y aunque de una forma relativamente más reciente, en España, cada vez se le está dando más importancia al aprendizaje de una lengua extranjera y de forma más temprana, en algunas comunidades autónomas se está empezando a impartir inglés ya desde la etapa de infantil. Tal y como defienden algunos autores,

La indiscutible primacía que hoy ostenta la lengua inglesa en el mundo de las relaciones internacionales, ha convertido el aprendizaje de esta lengua en una necesidad cada vez más imperiosa. Ante esta necesidad, nada sorprende que las autoridades educativas de los distintos gobiernos hayan incluido el idioma inglés dentro de los programas educativos obligatorios de sus correspondientes países (Bestard & Pérez, 1992, p. 9).

Si analizamos el marco histórico legal de nuestro país, ya en 1970 la Ley General de Educación, incorporaba como asignatura optativa una lengua extranjera entre las que se podía escoger entre francés e inglés. Actualmente tanto con la Ley Orgánica de Educación (de ahora en adelante LOE), en la que todos los colegios tienen obligación de impartir una lengua extranjera en Primaria y opcionalmente una segunda lengua en el tercer ciclo de esta etapa, como con la más reciente Ley Orgánica de Mejora de la Calidad Educativa (de ahora en adelante LOMCE) en la que se cita textualmente “El dominio de una segunda o, incluso, una tercera lengua extranjeras se ha convertido en una prioridad en la educación como consecuencia del proceso de globalización en que vivimos” (LOMCE, 2013, p. 97865). En esta última el estudio de una segunda lengua extranjera dependerá de la modalidad elegida por el colegio.

El siguiente paso lógico para una mejora en el aprendizaje de una segunda lengua extranjera, parece la inmersión lingüística “si no hay una enseñanza del idioma formal paralelamente a la inmersión, los alumnos no alcanzan un dominio completo de la segunda lengua” (Pavesi, Bertocchi, Hofmannová, & Kazianka, 2001, p. 112). Siguiendo esta evolución en el proceso de enseñanza, y de acuerdo con lo expuesto, cabe destacar que este proyecto está orientado a más de

la mitad de los colegios de la Comunidad Foral de Navarra en la que se está abogando ya por una educación de este tipo (el análisis de la inmersión lingüística en esta comunidad está realizado en el apartado Marco Teórico de este documento).

A lo largo de este proyecto por un lado, se justificará la importancia del aprendizaje de una segunda lengua y se citará brevemente la evolución histórica que ha tenido dentro de nuestro país; y por otro lado, el porqué es importante hacerlo utilizando una metodología lúdica bajo una educación basada en la inmersión lingüística. Éste se llevará a cabo en la Comunidad Foral de Navarra. La elección de esta comunidad foral no es aleatoria, puesto que se está llevando a cabo una incipiente, en algunos casos, y ya existente adaptación, en otros, de los colegios a un Programa de Aprendizaje de Inglés (de ahora en adelante PAI) por medio de la inmersión lingüística.

Por otra parte, y considerando la inmersión lingüística como punto de partida para el diseño de estas actividades, se utilizará en todas ellas una metodología basada en el juego y la actividad lúdica, dado que se considera éste como elemento básico para la motivación y aprendizaje, no solo de este idioma, sino de cualquier concepto, procedimiento o actitud. Para Garaigordobil,

El juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del ser humano en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales (Bañares et al., 2008, p. 13).

Así pues, los objetivos propuestos para ese curso están condicionados a cumplirse bajo una metodología lúdica. Se ha considerado oportuno, la utilización de nuevas tecnologías para el desarrollo de algunas de las actividades que se propondrán, pues además de abrir un gran abanico de posibilidades (Cabero Almenara, 2007, p. 13), éstas se consideran un excelente recurso para el trabajo con este tipo de metodología, además de ser una gran fuente de motivación para alumnos de estas edades.

Con todas estas premisas, a lo largo de este documento se desarrollará un proyecto basado en los bloques de contenidos del área de Ciencias Naturales definidos en la LOMCE y que tienen como elemento vinculante un personaje imaginario cuya finalidad es dar apoyo a esta área, cumpliendo con los objetivos propuestos para el curso de primero de Primaria e intentando trabajar de una forma lúdica y divertida los conocimientos citados en los bloques y reforzando el vocabulario y gramática de la segunda lengua. Todo esto y como se ha explicado anteriormente, bajo el marco de inmersión lingüística de la lengua inglesa que se está llevando a cabo actualmente en la Comunidad Foral de Navarra.

2. OBJETIVOS

El objetivo general que se pretende conseguir con este proyecto es desarrollar un corpus de actividades diseñadas desde una perspectiva lúdica que afiancen los conocimientos y habilidades de lengua inglesa que se imparten en el curso de primero de Primaria en el área de Ciencias de la Naturaleza.

Objetivos específicos:

- Concretar varias actividades por cada bloque de contenidos del área de Ciencias de la Naturaleza. Estas actividades tendrán como vínculo común un personaje imaginario que ayude a repasar los contenidos vistos durante las diferentes unidades didácticas del curso
- Reflexionar sobre el contexto legislativo a nivel europeo, nacional y de la Comunidad Foral de Navarra
- Estudiar el contexto político-social en la Comunidad Foral de Navarra, comunidad para la que está orientada este proyecto
- Comparar las diferentes definiciones y teorías del juego para justificar una metodología basada en éste
- Reflexionar sobre las principales razones por las que hay que llevar a cabo la inmersión lingüística para el aprendizaje de una segunda lengua
- Elaborar material que ayude a profesores a complementar la inmersión lingüística en el área de Ciencias de la Naturaleza
- Desarrollar un vínculo entre el área de las Ciencias Naturales y la lengua inglesa que ayude al alumno a la consecución de los conocimientos mínimos exigidos en ambas materias en el curso de primero de Primaria.

3. MARCO TEÓRICO

3.1 MARCO LEGISLATIVO

Para concretar el marco legislativo, se analizará desde una perspectiva descendente, donde empezaremos analizando la relación que ha tenido España con Europa a nivel de legislación educacional, cuando esta relación ha empezado a ser íntima y como se encuentra actualmente. Posteriormente, se hará un repaso histórico de las últimas leyes educativas en las que se resumirán los pasos más importantes de todas ellas. Por último, llevaremos el nivel de concreción hasta la Comunidad Foral de Navarra donde analizaremos algunas de las Órdenes Forales que nos incumben directamente en el desarrollo de este proyecto.

En el apartado Introducción, se han citado explicando brevemente las leyes a las que debe responder el proyecto actual para contextualizar de la mejor manera posible la situación legislativa actual en el ámbito de la educación.

Para poder enmarcar idóneamente el contexto actual, hay que analizar la historia de la educación en España a lo largo de los años. Puesto que el propósito es contextualizarla, como se ha comentado anteriormente, dentro del marco europeo, empezaremos este análisis desde la primera ley nacional en la que se menciona Europa. Tenemos que esperar hasta 1990 con la Ley Orgánica de Ordenación General del Sistema Educativo (de ahora en adelante LOGSE) para poder leer en el preámbulo de esta ley una referencia que indique la dirección europea que toma la educación en nuestro país:

La nuestra es una sociedad en acelerado proceso de modernización que camina, cada vez más nítidamente, hacia un horizonte común para Europa. Cuando se están incorporando a las escuelas los ciudadanos del próximo siglo, los países con los que tratamos de construir el proyecto europeo, que ofrecerá una nueva dimensión a nuestra juventud de hoy, conceden una gran relevancia a la educación y a la formación (LOGSE, 1990, p. 28927).

En todo este periodo de tiempo, ha habido cuatro leyes más en educación: La Ley Orgánica de la participación, la evaluación y el gobierno de los centros docentes (de ahora en adelante LOPEG); la Ley Orgánica de la Calidad de la Educación (de ahora en adelante LOCE); la LOE, actualmente en vigor hasta el año que viene y la LOMCE, última Ley aprobada y en vigor junto a la anterior.

Todas estas leyes mencionan directa o indirectamente la intención de acercar el proyecto educativo español a las directrices de la política educativa de la Unión Europea, viéndose más evidencias de estas intenciones en la LOMCE donde hace referencia directamente al Comité de Ministros del Consejo de Europa y las recomendaciones de éste a los Estados miembros de la Unión sobre la Educación: “La educación para la ciudadanía democrática es esencial para promover una sociedad libre, tolerante y justa y que contribuye a defender los valores y principios

de la libertad, el pluralismo, los derechos humanos y el imperio de la ley” (LOMCE, 2013, p. 9866).

Acabamos de ver como las últimas leyes en materia de educación han ido acercando el sistema educativo español al europeo. Ahora se analizarán de nuevo cada una de estas leyes, esta vez desde un punto de vista nacional, en el que se destacarán los principales cambios y mejoras que ha traído cada una de ellas. El propósito de esto, es contextualizar el panorama educativo español, explicando la historia y los cambios que han surgido en la educación española ya desde la dictadura hasta nuestros días.

En 1970 con la Ley General de Educación (LGE), se estableció la obligatoriedad y gratuidad de la educación hasta los 14 años. Esta ley permanece hasta 1980, donde ya en democracia, el gobierno de Unión Centro Democrático (UCD) y tras la constitución de 1978, se introdujo un modelo más democrático en la organización de los centros con la Ley del Estatuto de los Centros Escolares (LOECE).

En 1985 la Ley Orgánica reguladora del derecho a la Educación (LODE) mantiene la estructura de la enseñanza, pero cambia el sistema de subvenciones a colegios privados por un nuevo sistema de conciertos y se contempla por primera vez el derecho de profesores, padres y alumnos en la participación, gestión y funcionamiento de los centros.

No es hasta 1992 con la Ley Orgánica General del Sistema Educativo (LOGSE) cuando la escolaridad se hace obligatoria hasta los 16 años y se descende de 40 a 25 en número de alumnos por aula. Además se divide la educación en ciclos académicos: Infantil, Primaria y Educación Secundaria Obligatoria (ESO).

En 1995, tan solo 3 años más tarde, la Ley Orgánica de Participación, Evaluación y Gobierno de los centros docentes (LOPEG) otorga a los centros una mayor autonomía y obligaba a los centros concertados a admitir a alumnos de minorías sociales. La Ley Orgánica de Calidad de la Educación (LOCE) fue aprobada en 2002 por el Partido Popular e interrumpida por el Partido Socialista Español en 2004 tras el regreso de estos últimos al gobierno.

Las dos últimas leyes son la LOE y la LOMCE, ambas en vigor este año (2015), pero debido a que este proyecto, por razones de fechas, no podrá ser utilizado hasta el curso 2015-2016, hay que tener en cuenta que la única ley que estará vigente en Primaria, será la LOMCE.

La LOE entró en vigor en mayo de 2006, esta ley derogó a la LOGSE y sus dos posteriores modificaciones la LOPEG y la LOCE, pero convive con la LODE de 1985. Esta ley “fue acompañado de una memoria económica de 7.033 millones de euros de gasto educativo adicional entre el Estado (60 por ciento) y las CCAA hasta 2010” (ABC, 2013).

La LOMCE, es la última ley implantada y actualmente en vigencia. Se caracteriza por dar prioridad a asignaturas como las matemáticas, la lengua, las ciencias y los idiomas y por reducir el número de optativas e implantar evaluaciones al final de cada etapa no universitaria. En ésta se elimina del currículo de Primaria la asignatura de educación para la ciudadanía y mantiene la asignatura de religión como obligatoria para ser ofertada por los centros pero como optativa para los alumnos. Otros cambios que se instauran con esta ley atañen a la promoción, en la que será necesario superar todas las asignaturas o tener un máximo de dos suspensos para poder pasar de curso. “Además, se blindan las enseñanzas comunes que deben impartirse en todas las comunidades, y que deben ser de entre el 55 y el 65% según sean comunidades con lengua cooficial o no” (ABC, 2013).

Respecto a lo que concierne el nivel más concreto de la parte legislativa, nos tenemos que ceñir a las órdenes y decretos forales de la Comunidad Foral de Navarra. Son varios los decretos y las órdenes forales que concretan las dos leyes vigentes actuales, dado que sería irrelevante analizar cada una de ellos, nos centraremos principalmente en dos:

La Orden Foral 110/2011, de 12 de julio, del Consejero de Educación “en la que se regulan los aspectos básicos de los programas de aprendizaje en inglés en los centros públicos de Educación infantil y primaria del Gobierno de Navarra” (Orden Foral 110/2011, 2011, p. 12073), la cual se considera de súbita importancia para el desarrollo de este proyecto. En esta Orden Foral se regulan los aspectos del programa de aprendizaje en inglés, en la que se detallan entre otros: los principios metodológicos del programa, el currículo, la organización de las enseñanzas, el proyecto lingüístico de centro, la evaluación, la coordinación de los docente, las funciones de la jefatura de estudios, el modo de la atención a la diversidad y los requisitos exigidos al profesorado. Además, en este documento también se detalla el calendario de aplicación de este programa en los distintos centros de la comunidad.

Y el Decreto Foral 60/2014, de 16 de julio, por el que se establece el currículo de las enseñanzas de educación Primaria en la Comunidad Foral de Navarra. En el que se establece el currículo de la Educación Primaria que incluye las competencias básicas, los objetivos, los contenidos, los criterios de evaluación y atención a la diversidad entre otros.

3.2 SITUACIÓN ACTUAL DE LA COMUNIDAD FORAL DE NAVARRA

2.2.1 Localización y demografía

Navarra es una comunidad situada en la zona norte de la península ibérica, que delimita al oeste con el País Vasco, al norte con Francia y los Pirineos, al este y sureste con Aragón y al sur con La Rioja.

Está compuesta por un total de 272 municipios. En el último censo realizado a fecha de 1 de enero de 2014 el censo era de 640.790 habitantes de los cuales en su capital, Pamplona, viven un total de 196.166 habitantes. 581.240 personas tienen nacionalidad española y 59.550 son extranjeros, el 9,3% del total.

Ilustración 1. Situación de Navarra en España



Imagen extraída de <http://es.wikipedia.org/wiki/Navarra>

2.2.2 Lenguas oficiales

En lo que respecta a la lengua castellana y las autonómicas según la LOMCE (2013, p. 97912), “Las Administraciones educativas garantizarán el derecho de los alumnos y alumnas a recibir las enseñanzas en castellano, lengua oficial del Estado, y en las demás lenguas cooficiales en sus respectivos territorios”.

Posteriormente hace referencias a la Comunidades Autónomas, como es el caso de la Comunidad Foral de Navarra, que tienen más de una lengua oficial en sus estatutos, dictando que las Administraciones educativas tendrán que garantizar el derecho de enseñanza en ambos lenguajes oficiales.

Es importante resaltar en lo que respecta al idioma, que a pesar de solo estar declarada una lengua oficial, el castellano, hay zonas vascoparlantes donde el euskera o vascuence está considerada lengua oficial. Esta peculiaridad hace que sea la única comunidad de España con

lengua propia que no es oficial en todo su territorio. A continuación se adjunta un mapa en el que se puede apreciar la evolución de la zona vascoparlante en Navarra a lo largo de los años. Dato que resulta importante para este proyecto, ya que dependiendo de la zona en la que se encuentre el colegio, éste puede estar acogido a un modelo lingüístico de educación o a otro.

Ilustración 2. Límites históricos del euskera



Imagen extraída de <http://www.kondariak.net/irudiak/atzeraegiteanafarroangaz.gif>

Como se ha comentado, es de gran importancia describir los diferentes modelos de educación que hay hoy en día en esta comunidad puesto que la inmersión de una lengua extranjera depende directamente de un modelo u otro, debido a que en algunos de estos modelos, como se verá a continuación, las asignaturas se imparten ya en dos lenguas diferentes, el castellano y el euskera. A continuación se resumen los diferentes modelos:

- Modelo A: todas las asignaturas se imparten en castellano a excepción de la asignatura de euskera
- Modelo B: parte de las asignaturas se imparten en euskera y otra parte en castellano
- Modelo D: se imparten todas las asignaturas en euskera excepto la de lengua castellana
- Modelo G: todas las asignaturas se imparten en castellano y no se imparte la asignatura de euskera.

Estos modelos que se encuentran actualmente implantados, condicionan el número de horas totales por semana que se darán en la lengua extranjera. A continuación se adjunta una tabla que especifica el número de sesiones semanales que tiene estipulado cada modelo lingüístico dependiendo de la etapa:

Tabla 1. Impartición del currículo en inglés. Distribución horaria semanal

MODELO LINGÜÍSTICO EUSKERA	ETAPA / CICLO	SESIONES SEMANALES DE INGLÉS
A y G	Infantil 10	10
	Primaria 10	10
D	2.º y 3.º de infantil 5	5
	1.er Ciclo primaria 6	6
	2.º y 3.er Ciclos primaria 8	8

Tabla extraída de Orden Foral 110/2011, 2011, p. 12073

En la tabla no se encuentra el modelo B, puesto que en los centros donde está instaurado este modelo educativo, la inmersión lingüística que se lleva a cabo es en euskera, imposibilitando una segunda inmersión con una lengua extranjera. La distribución de las horas entre las diferentes asignaturas, dependerá de la disponibilidad del profesorado, quedando repartida en asignaturas como matemáticas, ciencias naturales o la asignatura de inglés, entre otras.

A continuación, se adjunta el mapa de la comunidad en el que se aprecia la división lingüística de las tres zonas de Navarra: la zona no vascófona, zona mixta y zona vascófona en el que están indicados los modelos educativos que se imparten.

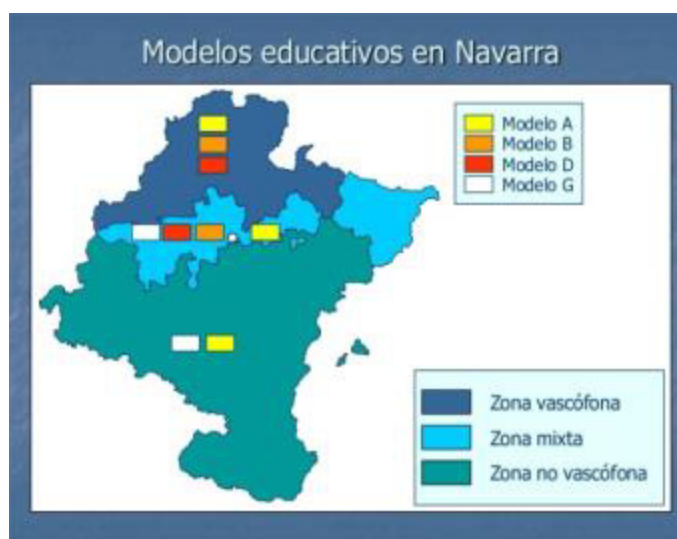
Ilustración 3. Modelos educativos en Navarra

Imagen extraída de <http://es.slideshare.net/Lola1971/situacin-lingstica-de-espaa-33044672>

En lo que se refiere al desarrollo del currículo vigente con la impartición de dos o más lenguas, el Gobierno de Navarra (2011) explica: “Consiste básicamente en desarrollar los contenidos curriculares de áreas no lingüísticas en lengua extranjera, integrando la enseñanza de

lengua y contenido (CLIL), así como llevar a cabo un tratamiento integrado o coordinado de las lenguas curriculares (TIL)”.

Estos programas dan comienzo en el segundo ciclo de Educación Infantil y continúan hasta la etapa de Educación Secundaria Obligatoria. En el caso del euskera en el modelo A, también se seguirá un planteamiento didáctico integrado coordinado con otras lenguas, en este caso con el inglés. La cantidad de horas impartidas por cada modelo está detallada en la Tabla1.

3.3 LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA INGLESA EN LA ACTUALIDAD

Uno de los informes que más repercusión a nivel mundial en educación, tanto de la asignatura de inglés como del resto de las asignaturas de educación Primaria, es el informe PISA. Éste evalúa el rendimiento académico de los alumnos de más de 65 países en todo el mundo sobre la competencia matemática, la comprensión lectora y conocimientos de ciencias. Según el informe realizado en 2012 (España lleva formando parte de este informe desde que se creó en el año 2000 y se hace cada 3 años), a pesar de que España mantiene una relación estable en sus resultados en los años en los que se ha realizado el estudio (2000, 2003, 2006 y 2009), “El resultado global del rendimiento académico en España sigue situado significativamente por debajo del promedio de la OCDE en las tres áreas examinadas, lectura, matemáticas y ciencias” (Ministerio de Educación Cultura y Deporte, 2012, p. 229).

Analizando estos datos podemos deducir que a pesar de los múltiples cambios legislativos que ha habido en materia de educación de los últimos años, ninguna ley ha conseguido todavía reducir el abandono escolar o influenciar significativamente en el cambio y mejora del sistema educativo español.

Otros informes significativos que recogen datos sobre el nivel de lengua inglesa que tienen los alumnos, se encuentran en fuentes como EURYDICE, el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (de ahora en adelante MCERL) y el Portfolio Europeo de las Lenguas (de ahora en adelante PEL).

El primero, el EURYDICE, estudia el aprendizaje de lenguas extranjeras en los países de Europa. Este estudio revela datos como que en los últimos años ha descendido el número de alumno que no estudia una lengua extranjera o que cada vez más, la edad con la que se comienza a estudiar una segunda lengua es más temprana. Además y como datos de gran relevancia y apoyando lo expuesto en puntos anteriores, señala el incremento del estudio de la lengua inglesa en Europa.

El segundo, el MCERL, debido a su extensión y complejidad sería imposible el resumen de los diferentes puntos de este documento, pues solo esto, podría abarcar la totalidad de un proyecto. Así pues, a continuación se deja una pequeña parte de la introducción de éste que resume

perfectamente su contenido: “Proporciona una base común para la elaboración de programas de lenguas, orientaciones curriculares, exámenes, manuales, etc., en toda Europa” (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2002, p.1). Este programa describe de manera integradora, lo que tiene que ser aprendido por los estudiantes de lenguas, los conocimientos y destrezas que tienen que desarrollar, con el propósito de comunicarse con ella de una forma eficaz.

También destacar que en este documento están definidos los niveles de inglés del alumnado, entre los que se definen seis niveles: A1, A2, B1, B2, C1, C2; estos niveles corresponden a: A un nivel básico, B nivel independiente y C manejo de la lengua a nivel competente. En la mayoría de los países se establece el A2 o B1 como nivel mínimo al finalizar la educación obligatoria. En España no están establecidos estos valores en la finalización de ningún ciclo educacional, con lo que para la certificación en el alcance de estos niveles, se tienen que recurrir a universidades o escuelas privadas.

El tercero, el PEL, el cual:

Es un proyecto del Consejo de Europa que tiene el objetivo de promover la identidad cultural europea y de desarrollar el mutuo entendimiento entre los pueblos de diferentes lenguas y culturas. También tiene el propósito de fomentar el aprendizaje autónomo de idiomas y las experiencias interculturales (Ministerio de Educación Cultura y Deporte, 2004, p.II).

En España no existe ninguna directriz que indique nivel mínimo de logro a alcanzar al final de la educación obligatoria, factor en cierta manera determinante, para alcanzar un nivel en esta lengua extranjera que se asemeja a los países pioneros de Europa.

Una vez visto el panorama en educación a nivel europeo, nos centraremos más en el análisis de los datos a nivel nacional, para ello, recurriremos al MECD para la recopilación y análisis de datos.

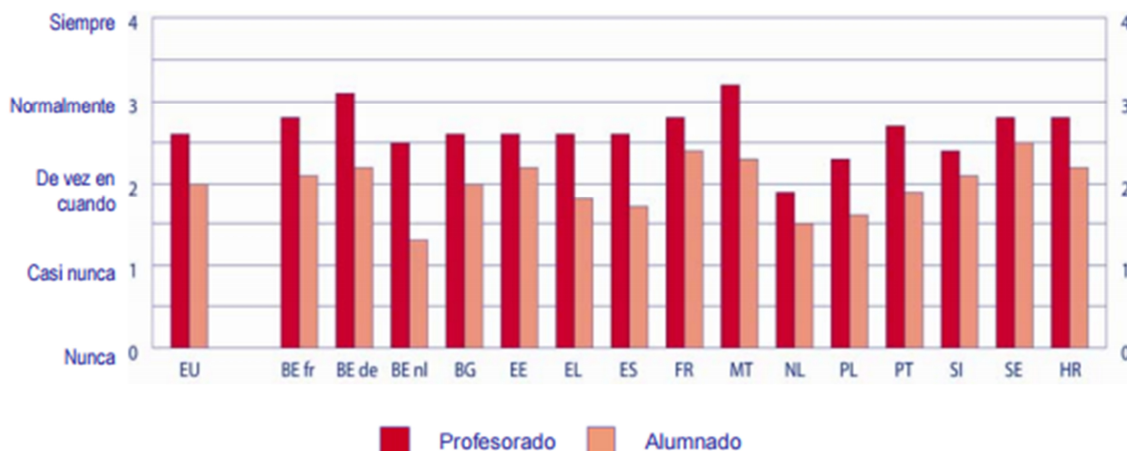
Según el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2011), el 98,6% del alumnado de este país, estudia como primera lengua extranjera el inglés en Primaria y otro 0,4% lo hace como segunda lengua extranjera. Estos datos verifican la importancia que se le ha dado a este idioma desde hace ya años atrás, y que no hace sino justificar la importancia de la inmersión lingüística.

Por otro lado, el porcentaje de alumnado que participa un aprendizaje integrado de contenidos y lengua extranjera como lengua de enseñanza en Navarra en el curso 2012-2013 fue del 6,6% frente al 15% nacional, dato significativamente bajo y que subirá en el próximo estudio que se realice, debido a la inserción en Navarra del programa PAI, el cual se extenderá de los 28 colegios en el curso 2011-2012 a los 90 previstos para el 2014-2015.

Así pues y aunque hay detractores del PAI, en la siguiente tabla se puede concluir que los países con un mejor nivel de inglés a la finalización de los estudios obligatorios, son aquellos en los

que los profesores y el alumnado utilizan el uso de lenguas extranjeras normalmente en el aula.

Ilustración 4. Frecuencia uso de lenguas extranjeras en el aula por parte del profesorado y del alumnado, 2010/11



(Información obtenida de EECL, 2011)

Por último cabe destacar que a nivel autonómico, en el Decreto Foral 60/2014 (2014, p. 64) la reflexión que se encuentra en el Anexo I, apartado “Primera Lengua Extranjera”, donde hace referencia directamente al MCERL, y que afirma que el currículo básico de Primaria se estructura en torno a las actividades de lengua que describe el MCERL, cuyos contenidos están organizados en cuatro bloques:

1. La comprensión de textos orales,
2. La producción de textos orales: expresión e interacción
3. La comprensión de textos escritos
4. La producción de textos escritos: expresión e interacción

Los contenidos de cada bloque para el curso de primero de Primaria junto con los criterios de evaluación, se pueden encontrar en este Decreto Foral, desde la página 64 hasta la 67.

3.4 LAS CIENCIAS NATURALES EN EL CURRÍCULO DE PRIMARIA

Puesto que la inmersión lingüística y las actividades se van a llevar a cabo en la asignatura de Ciencias de la Naturaleza, vamos a analizar a continuación los objetivos, la organización y el contenido que se plantean en esta área. Primeramente lo haremos en todo el ciclo de Primaria para posteriormente centrarnos en el primer ciclo. Para ello nos basaremos en las dos leyes vigentes (LOE y LOMCE) en la actualidad.

Las Ciencias Naturales podrían definirse como la ciencia que estudia la Naturaleza o lo relacionado con ella; o como la Real Academia Española (de ahora en adelante RAE), que define ciencia como el “Conjunto de conocimientos obtenidos mediante la observación y el razonamiento,

sistemáticamente estructurados y de los que se deducen principios y leyes generales” (Real Academia Española, 2012).

La LOMCE, no hace sino modificar alguno de los artículos propuestos en la LOE, así pues, comentaremos los cambios que ésta última propone.

En el *artículo 17. Objetivos de la Educación Primaria* de la LOE (2006, p.17168), hay diferentes objetivos que se deberán trabajar de forma transversal y que atañen al área de Ciencias de la Naturaleza, aunque aquellos relacionados íntimamente con ésta son:

- “Conocer y valorar su entorno natural, social y cultural, así como las posibilidades de acción y cuidado del mismo.
- Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado”.

La LOMCE (2013, p.97870) por su parte propone un cambio en el apartado h) de este artículo 17:

- “Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura”.

En el *artículo 18. Organización* de la LOE también hay discrepancias con lo que posteriormente dicta la LOMCE, así pues la organización de esta área en la primera, queda recogida en el área de *Conocimiento del medio natural, social y cultural*, mientras que en la LOMCE se le da más protagonismo y se divide en *Ciencias Naturales* y *Ciencias Sociales*, asignando así más horas a esta área.

Respecto a los contenidos que se imparten en el primer curso de Primaria en el área de Ciencias Naturales los podemos encontrar en Decreto Foral 60/2014 (2014, p.7), los cuales están divididos en los siguientes bloques:

1. Iniciación a la actividad científica
2. El ser humano y la salud
3. Los seres vivos
4. Materia y energía
5. La tecnología, objetos y máquinas

Por último, terminar este punto plasmando una cita de este mismo Decreto Foral (2014, p. 7) que resumen la importancia de esta área: “Las Ciencias de la Naturaleza nos ayudan a conocer el mundo en que vivimos, a comprender nuestro entorno y las aportaciones de los avances científicos y tecnológicos a nuestra vida diaria”.

Posteriormente, hace alusión al acercamiento que supone al trabajo científico y su contribución al desarrollo a través de las ciencias y de cómo es necesaria una formación en la que se desarrollen competencias para desenvolverse en esta realidad tan cambiante como es la científica.

3.5 DEFINICIÓN Y TEORÍAS DEL JUEGO

3.5.1 Justificación del juego en las aulas

Una vez realizada la aproximación al idioma y el área en las que se va llevar a cabo las actividades, pasamos a conocer uno de los aspectos metodológicos que más se va a tener en cuenta en el diseño de éstas: el juego.

Para contextualizar correctamente el juego, reflexionaremos sobre las diferentes teorías de éste según distintos autores. Primeramente se hará en un contexto general, para posteriormente ubicarlo en el aula y finalmente dentro de la lengua inglesa. También daremos una clasificación de los diferentes juegos que podemos encontrar y su finalidad.

Empezaremos por la definición que propone La RAE “Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. Juego de naipes, de ajedrez, de billar, de pelota” (Real Academia Española, 2012). Dada esta definición nos centraremos en dos conceptos: *recreativo*; que tiene que crear diversión y *sometido a reglas*; reglas inventadas, que ayudarán al alumno al desarrollo de la creatividad y de la imaginación, utilizando como punto de partida un juego condicionado por normas.

Por otra parte, y centrándonos en la definición de juego dentro del aula, son diferentes los autores y estudiosos de la materia que definen el juego desde una perspectiva más educativa y centrada en el niño. Veremos que a lo largo de los años, la importancia del juego en el desarrollo del niño y en la educación de éste, no han cambiado.

Así pues, para autores/as más modernos como Garaigordobil, que considera el juego como imprescindible para el desarrollo integral del niño:

Ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del ser humano en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas el aprendizaje de papeles sociales... El juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismo y a formar conceptos sobre el mundo (Bañares et al., 2008, p. 13).

En esta definición la autora defiende el juego no solo como un medio para el aprendizaje del niño, sino también como algo necesario para el desarrollo de éste, para formarse como persona.

También en el libro *Lo importante es jugar... Cómo entra el juego en la escuela* en el que

Patricia M. Sarlé (2010, p. 19) coordina junto con varios autores, nos ofrece la siguiente definición de juego, más enfocada incluso que la de Garaigordobil, sobre el juego en la escuela:

“el juego es un recurso para enseñar, una actividad por la que los niños se sienten «naturalmente» atraídos, un medio para llamar la atención. El juego es el momento libre de la escuela en el recreo o en los días de lluvia, cuando la ausencia de los niños no permite iniciar contenidos nuevos”.

Pero el juego como elemento importante en la educación y desarrollo del niño, no es una idea nueva, sino que ya autores como Karl Groos o Jean Piaget ya habían definido. Groos (1902, p.68) por su parte escribe:

“Si bien es cierto que el desarrollo de las adaptaciones a las sucesivas tareas vitales constituyen el fin principal de nuestra niñez, no lo es menos que el lugar preponderante en esta relación de conveniencia pertenece al juego, de manera que podemos decir perfectamente, empleando una forma un tanto paradójica, que no jugamos porque somos niños, sino que se nos ha dado la niñez justamente para que podamos jugar”.

En esta definición el autor alemán, ya relacionaba estrechamente el desarrollo del niño con el juego, idea que como hemos visto, Garaigordobil comparte, a pesar de haber más de un siglo entre ambos.

No se puede entender el juego como tal, si no comprendemos sus características o criterios. Para ello hemos recurrido a Jean Piaget, el cual detalla en su libro *La Formación del Símbolo en el Niño* (1961), los principales criterios para diferenciar juego y actividades no lúdicas. Estos criterios son:

- **Desinteresado:** el juego tiene fin en sí mismo, no entraña una meta
- **Espontaneidad:** lo contrario a las obligaciones del trabajo y a lo real
- **Placer:** el juego es una actividad para el placer
- **Carece de estructura organizada:** por oposición al pensamiento serio, que es siempre organizado
- **Liberación de conflictos:** el juego ignora los conflictos que encuentra

Una vez vistas las diferentes ventajas del juego en la educación del niño, veremos la aplicación de éste en la enseñanza de una lengua extranjera, para ello, se ha de recordar la importancia de la motivación en la educación y la relación directa que tiene el juego sobre la motivación en el aula. “Uno de los factores principales que condicionan el aprendizaje es la motivación con que éste se afronta” (Alonso Tapia, 2005).

Así pues, y teniendo siempre la perspectiva lúdica en cada una de las actividades y la motivación como propósito final de esta metodología, Bestard Monroig defiende también, dentro de la enseñanza de una lengua extranjera, desde una perspectiva del aprendizaje comunicativo, una metodología basada en el juego: “A cualquier edad, la participación activa del individuo en

determinadas actividades lúdicas puede convertir la práctica de la lengua en una divertida actividad” (Bestard & Pérez, 1992, p.68).

También en estudios realizados a posteriori, podemos encontrar propuestas sobre la necesidad del juego para un aprendizaje significativo de una lengua extranjera:

El proceso de aprendizaje de una lengua extranjera en el colegio o en la escuela es un proceso antinatural y desmotivador para ellos. Si a ello le sumamos que cuando en clase todos (o casi) se conocen de cursos anteriores, cosa que suele suceder en Primaria, (...) la utilidad de aprender esa lengua extranjera es casi inexistente. (...) los nuevos planes de estudio se han desarrollado, pues, para describir el uso natural de la lengua en el mundo real (...) una de las principales formas de lograr ese objetivo es mediante el uso de juegos (Rubio & García Conesa, 2013).

Una vez justificado el juego como elemento indispensable en el desarrollo de las actividades que se expondrán en este proyecto; a continuación se analizarán algunas de las categorizaciones y tipos de juegos que han realizado diferentes autores, teniendo en cuentas distintos criterios.

3.5.2 Tipos de juegos

Se pueden encontrar diferentes clasificaciones de juegos dependiendo del autor y del criterio de clasificación. En este punto se expondrán algunos de los más relevantes que Jean Piaget (1961) analiza en su libro *La formación del símbolo en el niño*, y otros que por su practicidad se han decido incluir.

K. Groos clasificó los juegos según su contenido, pudiendo encontrar juegos de:

- **Experimentación:** agrupados a su vez en juegos sensoriales (silbidos), intelectuales (imaginación), motores (carreras) y afectivos (juegos de inhibición)
- **De Funciones especiales:** juegos de lucha, caza, sociales, familiares, imitación

El problema que tiene esta clasificación según Piaget es la imposibilidad de situar cada juego en un solo casillero, debido a la multitud de casos intermedios.

Frédéric Queyrat por su parte hace una clasificación según el origen de los juegos:

- **Hereditarios:** lucha, caza y persecución
- **Imitación:** de supervivencia social y de imitación directa.
- **Imaginativos:** metamorfosis de objetos, vivificación de juguetes, creación de juguetes imaginarios, transformaciones de personajes y escenificación de historias contadas.

Clasificación difícil de admitir para Piaget, por ser inaplicable en sus detalles.

Por último, Piaget analiza la clasificación de Ch. Bühler, hecha teniendo en cuenta la estructura del juego y dividiéndolos en cinco grupos, pero que éste considera que alguna de las

categorías analizadas no corresponde al mismo plano que el resto:

- **Funcionales:** sensorio-motores
- **De ficción o ilusión**
- **Receptivos:** mirar imágenes, escuchar cuentos
- **Construcción**
- **Colectivo**

Así pues, Piaget, después de haber analizado las diferentes clasificaciones hechas hasta la época, propone la suya propia: “Se encuentran tres grandes tipos de estructuras que caracterizan los juegos infantiles y dominan la clasificación de detalle: el ejercicio, el símbolo y la regla; los juegos de “construcción” constituyen la transición entre los tres y las conductas adaptadas” (Piaget, 1961, p.153).

Ha habido autores posteriores que han sugerido diferentes clasificaciones y propuestas en este campo. Algunas de ellas han concretado y explicado de una manera más concreta los diferentes modelos de juego. Se revela especialmente interesante para este proyecto la realizada por J. Haldfield (1987), el cual hace una clasificación atendiendo a los elementos de comunicación y teniendo en cuenta el funcionamiento interno de cada juego. La clasificación es la siguiente:

Tabla 2. Tipos de juego

Tipos de Juego	Definición y subdivisión
De vacío de información	Juegos en los que hay que averiguar la información perdida. Pueden ser: Unívocos: El estudiante tiene la información que su compañero debe adquirir Recíprocos: Cada uno de los estudiantes de la pareja tiene información que el otro necesita
De averiguación	Con el mismo principio que los anteriores, con la variante de la implicación de los participantes: Para adivinar: Un estudiante deberá averiguar información por medio de preguntas, que el resto de la clase trata de ocultar De búsqueda y averiguación: Todos los miembros de la clase poseen información única. La respuesta se halla al juntar la información de todos los miembros
De puzle	Rompecabezas. Parecido al anterior con la diferencia que los alumnos no tienen la respuesta de antemano
De jerarquización	Se trata de jerarquizar ítems que los alumnos han buscado previamente sobre un tema determinado

Para emparejar	Emparejamiento de ítems de diferente índole entre los alumnos
Selección	Elegir entre las diferentes listas que se han repartido entre los alumnos, cual es el que tiene elementos en común
Intercambio	Trata de utilizar el intercambio de objetos entre alumnos para poder llegar al resultado final
Asociación	Se trata de descubrir que miembros pertenecen a su mismo grupo dependiendo del ítem que se les ha entregado previamente
Roles	El estudiante representa un rol real o ficticio
Simulaciones	Reproducción de distintas situaciones mediante la emulación de una situación real

Una vez vistas alguna de las clasificaciones que se han hecho sobre los juegos, nos ayuda a comprender la dificultad de la elección de un grupo u otro. En este proyecto se intentará describir y ordenar las actividades que se expongan de la manera más precisa posible, teniendo en cuenta tal y como hemos visto, que esta tarea no es una ciencia exacta, y la elección de que una actividad pertenezca a un grupo o a otro, está compuesto por cierto componente subjetivo.

4. MARCO METODOLÓGICO

A lo largo de este proyecto se justifica como la mejor manera de fomentar la creatividad en los alumnos es a través de una metodología lúdica, donde el juego es el principal protagonista en ella. Tras esto, se pasó a la reflexión sobre qué es el juego, tipos de juegos y criterios que se utilizarían en él. En esta parte se tuvo que recurrir a autores que han sido referentes en estos campos, como Piaget o Groos entre otros.

El siguiente paso, ha sido la elección del área para la cual iban a ir destinadas las actividades. Así pues, la elección del área de Ciencias de la Naturaleza no es casual, sino que se escogió ésta por la versatilidad que ofrece en su impartición, ya que en los primeros años de primaria, los conocimientos a aprender, son un puente idóneo para el aprendizaje también de estos conocimientos en otras lenguas; no solo por la diversidad y amplitud de vocabulario, sino también por la facilidad de inclusión y enseñanza de la gramática más simple de la lengua inglesa en actividades de esta área. Para ello se consultó la legislación vigente, la cual detalla los contenidos, actitudes, procedimientos, objetivos y competencias básicas que deben ser cumplimentadas en cada una de estas áreas.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.1 PRESENTACIÓN

Comprobada la importancia del inglés en toda Europa y en nuestro país, y aprovechando la coyuntura política que hoy en día se da en la Comunidad Foral de Navarra con la inserción del PAI, se reflexionó acerca de las maneras de ayudar a los alumnos en esta transición hacia el bilingüismo. Para ello se decidió realizar una serie de actividades que cumplieran con esta tarea de una manera que no supusiera un esfuerzo para ellos, sino todo lo contrario, que fuera una fuente de motivación continua que ayudara, a su vez, a conseguir los objetivos de una determinada área.

Una vez estudiado el contexto actual, la situación política-social de la Comunidad Foral de Navarra, las diferentes teorías que avalan una didáctica basada en el juego, los tipos de juego, y las dos áreas que tienen una relación directa con este proyecto; es hora de concretar el proyecto, cómo se va a realizar, y bajo qué premisas.

Como se ha comentado en puntos anteriores, se desarrollarán actividades que coincidirán con cada una de los bloques de contenidos del área de Ciencias Naturales definidos en el Decreto Foral 60/2014. La base de estas actividades será el apoyo y refuerzo de conocimientos, procedimientos y actitudes de las distintas unidades, así como la ayuda a la cumplimentación de las competencias básicas. Además uno de los propósitos intrínsecos de estas actividades, y gracias a que se realizarán desde una perspectiva lúdica, será la motivación y desarrollar un gusto por las ciencias y la lengua inglesa. Queda sobre entendido al decir esto, que estas actividades se realizarán una vez se hayan estudiado en clase los contenidos anteriormente nombrados.

Así pues gran parte de los objetivos de este proyecto coinciden con los definidos en el Decreto Foral 60/2014, puesto que el fin principal de estas actividades, no es otro que un repaso que conlleva a una mejor asimilación de los contenidos mínimos para 1º de Primaria.

5.2 CONTEXTO ESCOLAR

Debido a que la aplicación de este proyecto se extiende a toda una comunidad y no solo a un colegio o clase, se crearán actividades en las que la versatilidad y una temporización abierta sea una premisa.

Dado que este proyecto no puede albergar por razones de extensión todos los contextos y diferencias que se dan dentro de un aula, para la realización de estas actividades se ha decidido elegir una clase irreal configurada por los parámetros más comunes que se pueden encontrar dentro de los colegios de la Comunidad Foral de Navarra. Estos parámetros, han sido determinados por la información recogida a lo largo de todo este proyecto y esperan configurar,

dentro de unos límites, una clase, de ahora en adelante *aula tipo*, que se aproxime lo máximo posible a la realidad.

Así pues, el colegio al que se va aplicar el *aula tipo* está situado en la ciudad de Pamplona. Es un colegio público en el que la mayoría de los alumnos que asisten a éste, sus familias se encuentran en una situación socio-económica media. De entre los alumnos del aula, un 6 % son inmigrantes.

Este colegio lleva inmerso en el PAI desde el curso 2011-2012. Así pues estos alumnos empezaron con este programa ya en infantil. Será este año en el curso 2015-2016 el primero en el que se imparta esta modalidad en 1º de Primaria.

El modelo que sigue el colegio en la etapa de Primaria es el modelo A en la enseñanza del euskera, así pues, el modelo de inmersión lingüística de lengua inglesa que se llevará a cabo es de 10 horas semanales. Dentro de esas 10 horas, la asignatura de Ciencias Naturales se llevará a cabo en su totalidad en inglés.

El horario se distribuye de la siguiente manera: de lunes a viernes de 9.00 a 12.30 dejando media hora de recreo entre las 11.00 y las 11.30 y por la tarde de 15.00 a 17.00, siendo la duración de las sesiones de una hora. A Ciencias Naturales le corresponden tres horas semanales: a 3ª hora del lunes, a 4ª el miércoles y a 5ª el jueves.

Este *aula tipo* estará formada por un total de 25 alumnos, de los cuales, 13 son chicas y 12 chicos. En su primer año en infantil no hay ningún alumno que presente necesidades especiales o algún tipo de atención especial. El comportamiento y rendimiento de los alumnos en clase es bueno, con expectativas de que todos ellos puedan promocionar de etapa sin mayores dificultades.

El aula está equipada con una pizarra convencional y una pizarra digital conectada a un ordenador y unos altavoces. Además, esta aula está acondicionada con todo lo necesario para el desarrollo normal de una clase de Primaria: pupitre, sillas, armarios, perchero, etc. La disposición habitual en la que se encuentran los alumnos en clase es por grupos de cinco.

Puesto que el aula que se propone es ficticia, no se han propuesto casos de alumnos con necesidades especiales o se ha hecho referencia a la atención a la diversidad, pues se considera que es labor de cada docente, adaptar cada una de las actividades que se proponen a continuación a su grupo de alumnos. Sería inútil por otra parte proponer situaciones intentando suponer diferentes casos para cada alumno, pues habría tantos como alumnos.

5.3 OBJETIVOS

El objetivo general de estas actividades es: Repasar parte de los contenidos propuestos por el Decreto Foral 60/2014 del área de Ciencias Naturales y hacerlo bajo una perspectiva de inmersión lingüística en lengua inglesa para alumnos que estén cursando 1º de Primaria en cualquiera de los colegios inmersos en el PAI en la Comunidad Foral de Navarra, a alcanzar.

Objetivos específicos:

- Trabajar el área de Ciencias Naturales bajo la perspectiva de la inmersión lingüística propuesta por los diferentes Decretos Forales que regulan el PAI
- Aprender el vocabulario y los conceptos en inglés propuestos en los diferentes bloques del área de Ciencias de la Naturaleza.
- Trabajar los bloques de contenidos especificados en el Decreto Foral 60/2014 del área de Ciencias Naturales de una forma lúdica y divertida, con la que los alumnos desarrollen una empatía hacia esta área y hacia la lengua inglesa.
- Mejorar la capacidad comunicativa en lengua inglesa de los alumnos de 1º de Primaria.
- Conocer las estructuras sintácticas básicas de la lengua inglesa para una correcta aplicación de éstas.

La explicación de cada actividad, vocabulario necesario, gramática necesaria, temporización, material utilizado, habilidades a repasar, y el modo de realización, se llevarán a cabo por separado en cada una de éstas. Los criterios de evaluación por su parte, serán una adaptación de los expuestos por el Decreto Foral 60/2014 a estas actividades.

5.4 METODOLOGÍA

Como principal requisito en todas las actividades diseñadas, se ha buscado que tuviera una parte lúdica, en la los alumnos disfruten con lo que están haciendo y que cumplieran los criterios expuestos en el punto 3.5 de este mismo trabajo. Por otra parte, en todas las actividades se busca que sea el alumno el protagonista de ellas, así pues, que se definen por una metodología activa-participativa, evitando las clases magistrales y reduciendo al mínimo las intervenciones del profesor, para que sean los alumnos los protagonistas de su propio aprendizaje.

Se ha buscado un tipo de actividad donde premia el trabajo grupal, en la que los alumnos interaccionen entre ellos, compartan y trabajen de forma cooperativa. Así pues, y aunque hay momento en los que se trabajan conceptos de forma individual, se ha intentado en la medida de lo posible el trabajo cooperativo.

Centrándonos en la clasificación de las actividades, y debido a la idiosincrasia de este proyecto cuyo objetivo es el repaso y afianzamiento de conceptos vistos anteriormente, las actividades predominantes son: de creación, en la que se transforma el aprendizaje de conocimientos adquiridos en nuevos aprendizajes; de fijación, en las que se consolidan los aprendizajes; y de aplicación, donde se hace uso de lo aprendido.

Para un aprendizaje real, éste tiene que ser significativo, así, respondiendo a la teoría del aprendizaje significativo propuesta por Ausubel (1968) en la que “tiene que haber inicialmente una cantidad básica de información acerca de él, que actúa como material de fondo para la nueva información”, se considera que la metodología utilizada en estas actividades proponen un modelo de aprendizaje que se ajusta a ésta definición.

5.5 ACTIVIDADES

5.5.1 Grupo de actividades para la presentación del personaje y el trabajo del bloque 1: Iniciación a la actividad científica

Nombre	Tom the Pirate
Objetivos	• Desarrollar un vínculo de empatía entre los alumnos y el personaje imaginario para motivar a los alumnos a realizar las actividades que se irán proponiendo a lo largo del curso • Motivar a los alumnos a seguir las aventuras del personaje imaginario • Repasar diferentes expresiones de presentación, saludo y despedida en inglés • Repasar vocabulario básico en inglés • Utilizar expresiones de tiempo en inglés
Vocabulario necesario en inglés	Adjetivos para describir a una persona Expresiones de tiempo
Gramática necesaria	Afirmación, negación y pregunta del verbo <i>To Be</i> Afirmación, negación y pregunta del verbo <i>To Have</i>
Temporización	Dos sesiones de una hora cada una
Material utilizado	Material de Anexo 1, Anexo 2 y Anexo 3 Tijeras Pegamento de barra Cartulina Rotuladores Impresora Pizarra digital 6 recortes de velcro de aproximadamente de 2cm ²
Criterios de evaluación	Aumentar el trabajo cooperativo, en el que se tendrá especial atención en el cuidado de las herramientas y material utilizado en común Identificar las diferentes expresiones de presentación, saludo y despedida Conocer el significado y la utilización del verbo <i>To Be</i> y <i>To Have</i>

Tabla 3. Actividades bloque 1

*Modo de realización de esta actividad***1ª SESIÓN**

Actividad introductoria: Explicaremos a los alumnos que vamos a conocer a un personaje nuevo que nos va a acompañar durante todo el curso en el área de Ciencias Naturales, pero que para conocerlo, previamente tendremos que adivinar quién es. (15 minutos)

Actividad 1- Esta actividad servirá principalmente para conocer al personaje ficticio. Para ello se llevarán a cabo los siguientes pasos:

1. Para conocer al nuevo personaje, tendrán que averiguar, con preguntas en inglés, cómo es. Para ello haremos un breve repaso de cómo se preguntaba con el verbo *ser*, *To Be* y como se utilizaba el verbo *tener*, *To Have/Has*. Una vez terminada el recordatorio se empezará el espacio para las preguntas. Se espera que sean del tipo: *Is it a boy? Is he tall?* Se irán dando pistas de cómo es y lo que tiene, a la vez que preguntan acerca de él. Las pistas serán del tipo: *He wears a bandana on his head...* es muy importante que el profesor cuando de pistas, se refiera a lo que esté hablando con mímica. Así por ejemplo, cuando dice *He wears a bandana on his head*, tendrá que enseñar un pañuelo al decir la palabra *bandana*, y su cabeza cuando diga *head*.
2. Todos los adjetivos que utilicen los alumnos en las preguntas, serán escritos en la pizarra, asignándoles un “OK” para aquellos que describan al personaje, o un “NO” en caso de que no sea una característica que describa a éste. Corresponde al profesor una vez visto la imagen del personaje imaginario en el Anexo 1, decidir que adjetivos describen al personaje.
3. Una vez los alumnos adivinen que el personaje ficticio es un pirata, haremos una breve presentación de éste, en la que proyectaremos el Anexo 1 en la pizarra digital del aula y describiremos al personaje dándoles la siguiente información:
 - Su nombre- Tom the Pirate
 - Cómo es- Utilizaremos frases simples en afirmativa y negativa con el verbo *To Be* y los adjetivos que ellos han mencionado.
 - Dónde vive
 - Cuantos años tiene
 - De dónde es
 - La ropa que lleva

(20 minutos)

Actividad 2- Una vez se ha presentado al personaje, formaremos 5 grupos de 5 alumnos, los cuales coinciden con la disposición convencional de la clase. A cada grupo le daremos una de las 5

fichas que tendrán que colorear y recortar que encontraremos en el Anexo2.

1. Una vez coloreadas y recortadas, se pegarán en una cartulina las piernas y el cuerpo, dejando a su derecha un espacio para que los alumnos escriban algunas de las frases que describen al personaje imaginario utilizadas en la Actividad 1
2. En las partes señaladas del dibujo, se colocarán unos velcros, para poder poner y quitar las diferentes ropas que se han hecho para el personaje imaginario
3. La camiseta, el chaleco y el chubasquero se intercambiarán dependiendo el día que haga. Así por ejemplo, para los días de calor, se le pondrá una camiseta; los días que llueva, el chubasquero; y lo que haga frío, el chaleco. El propósito de éstos es animar a los alumnos a hablar sobre el tiempo que hace día a día, y dependiendo de éste, poner a Tom una ropa u otra. Así por ejemplo si está lloviendo se le pondrá el chubasquero o si hace frío la chaqueta
4. Esto se podrá realizar al inicio de la clase de Ciencias Naturales. Cada día un alumno tendrá que salir a la cartulina y poner a Tom the Pirate la ropa adecuada. A la vez que tendrá que utilizar las expresiones de tiempo como: *Today it's raining* o *today is very hot*.
5. Al final del día, la cartulina se colgará en una de las paredes de la clase donde todos la puedan ver.

(25 minutos)

2ª SESIÓN

Actividad introductoria: Al empezar la sesión, recordaremos a los alumnos algunos de los adjetivos que vimos en la última sesión, y el nombre del nuevo personaje que nos acompañará a lo largo del curso. (10 minutos)

Actividad 1- Posteriormente, a modo de que empaticen con el personaje y motivar a los alumnos con la actividad, se expondrá el Anexo 3, en el cual Tom dictará alguna de las normas que deberán cumplir a lo largo del proyecto. Las normas serán las siguientes:

1. Saludar cuando empieza clase de Ciencias Naturales: *How are you today, Tom?*
2. El profesor tendrá total potestad para contestar por él.
3. En los juegos que se realicen, tendrán que seguir las instrucciones que el profesor les dé.
4. Para hablar, habrá que levantar la mano
5. No debemos interrumpir a un compañero
6. Es necesario un buen comportamiento por todos para que la actividad se realice sin problemas
7. Hacer caso a las normas que se irán añadiendo a lo largo del curso

(20 Minutos)

Actividad 2- Una vez el personaje ha se ha presentado, el profesor propondrá un juego en el

que tendrán que ser los alumnos los que se presenten a él. El juego consistirá en lo siguiente:

1. Se hará un corro con todos los alumnos.
2. Cada alumno, tendrá que decir una cosa sobre él, y otra sobre el compañero que está a su derecha.
3. Estará permitido tanto la utilización del verbo *To Be*, como del verbo *To Have*.
4. Posteriormente, tendrán que decir una frase con el adjetivo con el que les ha calificado su compañero, acompañándolo de gestos con mímica que simbolicen el adjetivo del que están hablando.

(30 minutos)

5.5.2 Grupo de actividades para el trabajo del bloque 2: El ser humano y la salud

Nombre	Partes del cuerpo y hábitos saludables
Objetivos	• Reconocer, nombrar y ubicar las principales partes del cuerpo humano • Inculcar hábitos de salud e higiene • Conocer los hábitos y actitudes correctas de higiene y salud • Reconocer los alimentos saludables y la necesidad de una dieta sana • Conocer las diferentes comidas que se realizan al cabo del día y los alimentos más beneficiosos en cada comida
Vocabulario necesario en inglés	Partes del cuerpo , nombre de los alimentos
Gramática necesaria	Presente simple, verbos y acciones que se utilizan para la higiene personal
Temporización	2 sesiones de una hora cada una
Material utilizado	Pizarra digital 1ª Sesión: 5 Pañuelos 5 tacos de pósits Anexo 4 2ª Sesión: Caja grande que haga las veces de cofre (60* 50* 30) 2 cajas de zapatos, una rotulada con la palabra <i>HEALTHY</i> y otra con la palabra <i>UNHEALTHY</i> Anexo 5 y Anexo 6 Flashcards del Anexo 7 o comida de plástico Medallas de reconocimiento Anexo 5
Criterios de evaluación	Identificar los comportamientos que ayudan en el desarrollo de una vida saludable Conocer las diferentes partes del cuerpo humano en inglés, cómo son y dónde se encuentran Diferenciar entre los alimentos saludables y los no saludables

Tabla 4. Actividades bloque 2

Modo de realización de esta actividad**1ª SESIÓN**

Actividad introductoria: Se empezará recordando las partes del cuerpo que se han visto en clase. Se hará con una actividad TPR (*total physical response*), en la que el profesor irá diciendo partes del cuerpo y los alumnos las repetirán teniendo que señalar en un propio cuerpo la parte en cuestión. (10 minutos)

Actividad 1- Esta actividad se realizará de forma grupal por toda la clase

1. En la pizarra digital, se proyectará la actividad del anexo 4
2. Por turnos, cada uno de los alumnos irá uniendo cada una de las palabras con la parte del cuerpo correspondiente
3. En caso de que el alumno al que le toca no sepa la respuesta, serán sus propios compañeros los que se ayuden a decidir
4. La actividad se repetirá un par de veces para que todos tengan su oportunidad

(20 minutos)

Actividad 2- Esta actividad se realizará por grupos de 5 alumnos.

1. A cada grupo se le repartirá: un pañuelo y un taco de pósitos.
2. Se les explicará a los alumnos que tendrán que elegir un capitán de grupo, el cual se pondrá el pañuelo en la cabeza.
3. Una vez elegido el capitán los grupos tendrán 4 minutos para escribir el número máximo de palabras que recuerden en los pósitos, una por cada uno, y colocarlos en la zona que corresponde del capitán del grupo.
4. Al final del juego, el equipo que más pósitos correctos haya colocado en su capitán, se agasajado con una medalla (anexo 5).

(30 minutos)

2ª SESIÓN

Las actividades que se proponen a continuación se desarrollarán a modo de cuento interactivo, así pues, la habilidad del profesor para guiar al alumno por la historia es fundamental para atraer la atracción de éstos.

A modo de preparación, tendremos que introducir las medallas de premio al final de la caja grande y posteriormente las dos cajas de zapato más pequeñas.

Actividad introductoria: Por medio de flashcards recordaremos a los alumnos el nombre de frutas, verduras y comidas que se han visto en clase. Una vez terminado, introduciremos las flashcards en la caja que hemos traído.

(10 minutos)

Actividad 1- Esta actividad se llevará a cabo de una forma grupal por toda la clase.

Para la realización de esta actividad utilizaremos el Anexo 6. Este anexo consiste en un PowerPoint con la historia. La forma de proceder será la siguiente:

1. En la segunda diapositiva que aparece el personaje ficticio en un barco, el profesor contará a los alumnos que éste está buscando un tesoro, y que para ello lleva consigo un mapa, el cual se mostrará en la siguiente diapositiva.
2. En el mapa de la tercera página del PowerPoint, se podrán ver lugares en los que Tom tendrá que parar a realizar unas pruebas determinadas que el personaje tendrá que superar con ayuda de ellos.
3. En la cuarta página del PowerPoint, está la primera prueba, en la que los alumnos tendrán que identificar cuáles de los hábitos que se presentan son hábitos saludables y nombrarlos en voz alta. Siguiendo un orden, serán estos lo que se levanten y rodeen en la pizarra digital estos hábitos. (Las soluciones se encuentran en la siguiente diapositiva, 5)
4. Seguiremos con el PowerPoint hasta llegar a la segunda prueba, diapositivas 6 y 7. En ésta se presentará una lista de nombres que tendrán que unir con los dibujos que representan. Los nombres serán elementos utilizados para la higiene personal. Se seguirá la misma metodología que en el paso 3. (Las soluciones se encuentran en la siguiente diapositiva, 8)
5. En la tercera prueba, los alumnos tendrán que escribir el verbo que corresponde a las diferentes acciones que reflejan las imágenes. (Las soluciones se encuentran en la siguiente diapositiva, 11)
6. Una vez superadas las tres pruebas, se mostrará a los alumnos la última diapositiva que muestra al personaje con el tesoro.
7. A modo de cofre del tesoro, mostraremos a los alumnos la caja en la que anteriormente hemos introducido las flashcards, y sacaremos de ella, dos cajas más pequeñas rotuladas con las palabras “*HEALTHY*” saludable y “*UNHEALTHY*” no saludable.
8. Posteriormente se sacarán las flashcards del Anexo 7 y se repartirán entre todos los alumnos de la clase.
9. A continuación los alumnos tendrán que acercarse a las cajas con su flashcard y depositarla, con el consentimiento de la clase, en la caja que corresponde. Así por ejemplo, si tiene una hamburguesa tendrá que colocarla en la caja “*UNHEALTHY*” y si tiene pescado en la caja “*HEALTHY*”.
10. Por último, sacaremos de la caja grande las medallas de reconocimiento para repartir

una a cada alumno, las cuales obtendremos del Anexo 5.

(50 minutos)

Para la próxima actividad se les pedirá que vayan trayendo a clase yogures vacíos y limpios.

5.5.3 Grupo de actividades para el trabajo del bloque 3: Los seres vivos

Nombre	Los Seres Vivos
Objetivos	• Distinguir entre seres vivos e inertes • Reconocer a los distintos seres vivos • Conocer las necesidades de los seres vivos: animales y plantas • Diferenciar entre animales domésticos o de granja y salvajes
Vocabulario necesario en inglés	Animales, verbos que expresan acciones necesarias para vivir (comer, beber, etc.) y verbos que expresan las acciones de una planta al crecer
Gramática necesaria	Afirmación, negación y pregunta en presente simple y <i>WH- questions</i>
Temporización	2 sesiones de una hora cada una
Material utilizado	Pizarra digital 1ª Sesión: 25 folios en los que se haya dibujado una cuadrícula que lo divida en 6 partes iguales Lápiz y pinturas Una caja de cartón (tamaño de una caja de zapatos) Anexo 8 2ª Sesión: Dos cajas (tamaño de una caja de zapatos) rotuladas con las palabras <i>WILD ANIMALS</i> y otra con las palabras <i>FARM ANIMALS</i> 2ª Sesión: Un vaso de yogurt por alumno Un paquete de algodón Diferentes legumbres: lentejas, alubias y garbanzos, uno de cada uno por alumno Jarra con agua

Criterios de evaluación	Conocer a diferenciar a seres vivos e inertes Diferenciar entre animales salvajes y domésticos Conocer en inglés las palabras <i>What, Who, When, Where y How</i> y su utilización en preguntas Conocer mediante la experiencia y la observación cómo se planta, crece y que necesita una planta para su desarrollo
-------------------------	---

Tabla 5. Actividades bloque 3

Modo de realización de esta actividad

Este grupo de actividades, a pesar de llevarse a cabo en dos sesiones, se necesitará de la observación continuada de los alumnos a lo largo del curso en la actividad 2 de la 2ª sesión.

1ª SESIÓN

Antes de empezar, habrá que recordar a los alumnos donde se había quedado el personaje ficticio, pues será éste el inicio de la siguiente actividad.

Actividad introductoria: A modo de ayudar a recordar a los alumnos, dónde se encuentra el personaje imaginario, les haremos preguntas en inglés para que trabajen las habilidades comunicativas. Para ello seguiremos las siguientes pautas:

1. Para ayudarles a recordar las *WH- questions*, se proyectará en la pizarra digital el Anexo 8, y se hará un ejemplo de cada.
2. Se procederá a preguntar algunas de las preguntas que se plantean a continuación y las que el profesor considere oportunas:
 - *Where is Tom now?*
 - *Why did he go the island?*
 - *How did he arrive at the island?*
 - *What did Tom find there?*
 - *Who is with him?*

(15 minutos)

Actividad 1- La última pregunta nos servirá de trampolín para la siguiente actividad. La respuesta esperada a esta pregunta (*who is with him?*) es que contesten que está solo en isla. Aprovecharemos este momento para sugerir a los alumnos que tal vez haya animales y que intenten recordar el nombre de los animales que se saben en inglés.

1. Para continuar, se les entregará la hoja con una cuadrícula dibujada que divida al folio en 6

partes iguales

2. En esta hoja, cada alumno tendrá que dibujar un animal en cada uno de los seis recuadros
3. Posteriormente, tendrán que recortar el folio por las líneas que dibujan la cuadrícula, quedando así en cada recuadro un animal diferente, que harán un total de 6 recortes por alumno. Detrás de cada uno de sus recortes, los alumnos tendrán que escribir el nombre del animal, en inglés. En caso de que algún alumno tenga problemas, el profesor, o preferiblemente los propios compañeros le ayudarán
4. Una vez que todos han terminado, (los que acaben antes, podrán ayudar al resto a terminar sus dibujos), todos los recortes serán introducidos en una caja de cartón.

(45 minutos)

2ª SESIÓN

Actividad introductoria: Recordaremos lo realizado la clase anterior en la que se dejaron los dibujos que habían realizado en una caja. A modo de repaso del nombre de los animales, iremos cogiendo algunos de los recortes que hicieron en los que aparecen animales y los alumnos tendrán que ir diciendo el nombre del animal que aparece en el dibujo seleccionado.

(10 minutos)

Actividad 1- Para realizar la siguiente actividad, dividiremos la clase en grupos de 5. Una vez realizados los grupos, se expondrán dos cajas encima de una mesa, en las que estarán escritas las palabras *WILD ANIMALS* en una y *FARM ANIMALS* en la otra.

Se preguntará a la clase que significa lo que pone en las cajas, y una vez resuelto su significado, se les recordará brevemente dónde estaba el personaje imaginario, y qué animales podrán utilizar para la creación de una granja y cuales son animales salvajes de la isla.

A continuación se propondrá un juego a modo de concurso:

1. Por turnos, un alumno de cada grupo tendrá que salir a la caja que contiene los papeles con los animales de toda clase, cogerá uno al azar sin enseñárselo a sus compañeros e intentara haciendo mímica que el resto de la clase lo adivinen. Para ello tendrán 30 segundos y la solución tendrá que ser dada en inglés.
2. En caso de que su grupo no sepa que animal está representando, pasará el turno al grupo siguiente y así consecutivamente hasta que uno de los grupos lo adivine.
3. El grupo que lo acierte, decidirá si el recorte del animal tiene que ir la caja de *WILD ANIMALS* o a la de *FARM ANIMALS*.
4. El grupo que haya acertado el animal se le sumará un punto, y si además mete el recorte en la caja acertada, se les sumará otro punto.
5. El juego acabará cuando todos los alumnos hayan salido a coger un animal de la caja.
6. El resto de los recortes que han quedado en la caja, serán mostrados por el profesor, y todos

los alumnos dirán a unísono a que caja creen que tiene que ir el recorte seleccionado.

(50 minutos)

3ª SESIÓN

Actividad introductoria- Les recordaremos a los alumnos nuevamente dónde está Tom, y que los únicos seres vivos que el personaje ficticio va a encontrar en la isla no son solo animales, sino que también habrá plantas.

(5 minutos)

Actividad 1- Para el desarrollo de esta actividad, les diremos que vamos a necesitar gran parte del trimestre, pues vamos a plantar algunas de las plantas que necesita Tom the Pirate para sobrevivir en la isla.

Para ello, tendremos que ir apuntando paso a paso lo que vamos haciendo para posteriormente enviar una carta a Tom the Pirate con las instrucciones de lo que tiene que hacer. La manera de llevar a cabo esta actividad será la siguiente:

1. Les diremos que en una hoja en blanco, tendrán que ir dibujando y explicando los pasos que vamos realizando para más tarde enviársela a Tom the Pirate.
2. Repartiremos los yogures vacíos que han ido trayendo; uno por alumno.
3. A cada grupo se les dejará aproximadamente 20 gr de un paquete de algodón de 100 gr. y le repartiremos una lenteja, una alubia y un garbanzo.
4. Les explicaremos como se hará el proceso:
 - Colocaremos un poco de algodón en el yogurt, lo suficiente para que cubra la totalidad de la base
 - Mojaremos el algodón que hemos colocado con un poco de agua
 - Depositaremos las legumbres dentro del yogurt
 - Cubriremos las legumbre con un algodón húmedo
5. Se recordará que todo lo que han ido haciendo lo tienen que dibujar y explicar, y que a lo largo del curso tendrán que ir mojando el algodón e ir viendo cómo se desarrolla la planta.

(55 minutos)

5.5.4 Grupo de actividades para el trabajo del grupo 4: Materia y energía

En este grupo de actividades se trabajará tan solo la materia, pues se cree más sencillo trabajar la parte de la energía en el siguiente apartado. Por otra parte, también será trabajado el bloque 1 de contenidos, puesto que se van a llevar a cabo experimentos en los que los alumnos podrán experimentar en primera persona el suceso en cuestión.

Nombre	Los Seres Vivos
Objetivos	• Reconocer los materiales más comunes • Reconocer de donde vienen los materiales • Distinguir las diferentes características de los objetos para asociarlas a un material • Conocer los diferentes estados de la materia • Iniciar a los alumnos en la experimentación científica • Inculcar la importancia de trabajar con seguridad
Vocabulario necesario en inglés	Materiales: <i>Stone, metal, glass, plastic, wood, leather, cotton and wool</i> Adjetivos calificativos: <i>Rough, smooth, soft, hard, weak, big, small, red, blue, etc.</i> Diferentes estados de la material: <i>solid, liquid and gaseous</i>
Gramática necesaria	La fórmula <i>It is made of</i>
Temporización	2 sesiones de una hora cada una

Material utilizado	1ª Sesión: Objetos cotidianos hechos de diferentes materiales, tenedor, grapadora, lápiz, juguetes de plástico, vaso, canicas, piedra pómez ... Caja de cartón Anexo 9 2ª Sesión: Manzana Hielo Agua Resistencia o hornillo Recipiente ignífugo para calentar el hielo Cartulina Pinturas
Criterios de evaluación	Diferenciar el origen de determinados utensilios cotidianos conociendo de qué están hechos y hacerlo en inglés Reconocer cambios observables en objetos que se producen por el proceso de la oxidación Conocer los diferentes estados en los que puede estar la materia Conocer la fórmula <i>It's made of</i> en inglés Reconocer elementos necesarios para trabajar de forma segura

Tabla 6. Actividades bloque 4

Modo de realización de esta actividad

1ª SESIÓN

Actividad introductoria: Empezaremos el repaso de este bloque de contenidos, contando a los alumnos que el personaje imaginario ha decidido abandonar la isla en la que se encontraba debido a que era el único niño y que esta vez ha decidido poner rumbo a una gran ciudad donde encontrará más niños de su edad. En su desembarco, Tom ha encontrado ciertas cosas que no sabe lo que son, y comportamientos de materiales que no entiende. Espera que los alumnos de la clase le ayuden a averiguar qué ha pasado.

(10 minutos)

Actividad 1- Antes de empezar esta actividad, habremos metido dentro de una caja una serie de objetos cotidianos hechos con diferentes materiales, entre ellos tendrá que haber objetos de: madera, metal, cristal, plástico, lana, algodón, vidrio y cuero. Se meterán tantos objetos como alumnos. Posteriormente se repartirá un folio a cada alumno con el contenido del Anexo 9.

Para empezar esta actividad, contaremos a los alumnos que Tom nos ha pedido que identifiquemos algunos de los objetos que ha dejado en una caja, y que le contemos de qué están hechos.

Esta actividad se hará para el conjunto de la clase. La forma de actuar será la siguiente:

1. Se sacará un objeto de la caja. Con este primer objeto ejemplificaremos con ellos lo que hay que decir. En caso de haber sacado un tenedor, preguntaremos: *What is this?* A lo que ellos tendrán que contestar: *It is a fork.* Posteriormente se les preguntará *what is this fork made of?* A lo que ellos contestarán *It is made of metal.* En la pizarra a modo de ejemplo, dejaremos escrito el ejemplo. *The fork is made of metal.* La parte subrayada, será la que tendrán que completar. Por último cómo es: *The fork is hard.*
2. A continuación se pedirá a los alumnos que vayan pasando uno a uno. Sin ver el objeto, tan solo tocándolo, tendrán que decir de lo que creen que está hecho, lo que es y cómo es utilizando adjetivos calificativos.
3. El resto de la clase tendrá que escribir los objetos que se van sacando en el espacio que corresponde en el Anexo 9.

(50 minutos)

2ª SESIÓN

Actividad introductoria: Explicaremos a los alumnos que vamos a intentar ayudar a Tom en dos fenómenos que ocurren en nuestro día a día: la oxidación y el cambio de estado de los elementos. Haremos una breve introducción sobre lo que son los cambios de estado en los materiales.

(10 minutos)

Actividad 1- Para ello seguiremos los siguientes pasos:

1. Primero haremos preguntas a la clase para ver lo que saben y lo que recuerdan de cada uno de los procesos. Una vez recordado y explicado cada uno de los dos empezaremos con los experimentos
2. Empezaremos con la oxidación. Para ello partiremos una manzana en dos. Una de las partes la cubriremos con jugo de limón el cual es un antioxidante y la otra la dejaremos al aire. Comentaremos a los alumnos que hay que dejar los dos trozos de manzana así durante 20 minutos.

3. En este tiempo aprovecharemos para realizar el experimento de los cambios de estado. Echaremos hielo en un recipiente metálico y lo calentaremos con una resistencia un hornillo. Mostraremos a los alumnos qué está pasando. Cuando llegue a estado líquido preguntaremos a la clase qué ha pasado. Posteriormente seguiremos calentando para que los alumnos vean como el agua pasa a estado gaseoso. Al finalizar mostraremos el recipiente vacío. Para este experimento utilizaremos guantes térmicos y gafas de protección. Esto servirá para que los alumnos vean de la importancia de la protección con elementos inflamables y se vayan concienciando en la seguridad.
4. Pasando al experimento de la manzana, les enseñaremos que una mitad está más marrón que la otra, les preguntaremos por qué creen que ha pasado eso.
5. Por último les asignaremos una tarea en grupos de cinco, en la que tendrán que explicar con dibujos y con el vocabulario en inglés que sepan, los dos experimentos realizados a Tom the Pirate para que éste los entienda. Esto lo realizarán sobre una cartulina.

(50 minutos)

5.5.5 Grupo de actividades para el trabajo del grupo 5: Tecnología, objetos y máquinas

Nombre	Los Seres Vivos
Objetivos	• Distinguir acciones llevadas a cabo por humanos o máquinas • Distinguir entre los tipos de máquinas más comunes, clasificándolas por su fuente de energía • Distinguir los tipos de máquinas entre simples y complejas dependiendo del número de piezas que forman • Distinguir entre fuentes de energía renovables y no renovables • Experimentar con el desmontaje y montaje de una máquina simple, un bolígrafo • Usar energía eléctrica de una forma responsable • Conocer las diferentes maneras de generar energía
Vocabulario necesario en inglés	Herramientas y máquinas Números
Gramática necesaria	Presente simple
Temporización	2 sesiones de una hora cada una

Material utilizado	Pizarra digital 1ª Sesión: 25 folios en blanco Pinturas Cinta adhesiva Pelota o balón Anexo 10 2ª Sesión 25 bolígrafos con pulsador, de los que la punta se entra y sale Anexo 11
Criterios de evaluación	Conocer los nombre de herramientas en inglés, la energía que utiliza cada herramienta para funcionar y si es una máquina compleja o simple Montar y desmontar un bolígrafo e identificar sus piezas y para qué sirve cada una de ellas dentro del mecanismo de éste Distinguir los diferentes tipos de energía y clasificarlas dependiendo de su origen renovable o no renovable

Tabla 7. Actividades bloque 5

Modo de realización de esta actividad

Se recuerda que en este grupo de actividades se trabajará también los contenidos relacionados con la energía, pertenecientes al bloque 4, pero que por su relación con este punto, se ha decido impartirlos en éste.

1ª SESIÓN

Actividad introductoria: Recordaremos que el personaje imaginario acababa de llegar a la ciudad, y como tal, todavía no está preparado para controlar alguna de las máquinas que se encuentra día a día. Tendrán que ser los alumnos los encargados de esta labor, pero para ello, tendrán que demostrar que lo entienden ellos primero. Se pondrá el Anexo 10 en la pizarra digital, el cual aparece Tom con algunas herramientas, ellos tendrán que ir diciendo en alto y comentar que tipo de energía las mueve o si son manuales. La misma actividad servirá de guía para su utilización.

(10 minutos)

Actividad 1- . La actividad seguirá los siguientes pasos:

1. Se mandará a los alumnos uno a uno que vayan diciendo una herramienta o máquina en inglés para que posteriormente pinten en un folio en blanco, la máquina o herramienta que han dicho.
2. A continuación, tendrán que pegar sus dibujos con cinta adhesiva al pecho. Dejando visible la herramienta o máquina que han dibujado.
3. Posteriormente retiraremos las mesas de los alumnos a un lado de la clase, dejando espacio en el centro para que los alumnos se coloquen en círculo alrededor del profesor.
4. Seguidamente el profesor cogerá una pelota, que tirará a un alumno para que la coja teniendo que decir la herramienta que lleva dibujada. El alumno tendrá que seguir la cadena. Las únicas normas del juego serán que no se puede tirar la pelota a un alumno que ya la ha tenido y que siempre se tiene que decir la herramienta o máquina en inglés que lleva colgada el alumno destinatario de la pelota.
5. Cuando ha pasado la pelota por los 25 alumnos se repetirá el proceso, con la única salvedad que se cambiará la palabra del destinatario. Esta vez tendrán que decir la clase de energía con la que funciona la máquina, eléctrica o gasolina, *electric*, *fuel* o si por lo contrario es manual, *manual*.
6. Por último se repetirá el juego, esta vez los alumnos tendrán que decir si el alumno al que se le tira la pelota tiene una máquina con una, dos o tres o más piezas.

(50 minutos)

Para la siguiente clase, se les pedirá a todos que traigan un bolígrafo de los que se saca y se mete la punta.

2ª SESIÓN

Actividad introductoria: Se les explicará a los alumnos que después de unos días por la ciudad, Tom the Pirate ha aprendido muchas cosas, y que hoy será él el que les va a hacer un juego con preguntas acerca de la energía. Pero antes de nada, harán un experimento.

(5 minutos)

Actividad 1- El experimento consistirá en desmontar el bolígrafo que han traído, analizarlo y pensar para que sirve cada una de sus piezas. Para ello, procederemos de la siguiente manera:

1. Explicaremos a los alumnos lo que vamos a hacer, alentándolos que tengan cuidado cuando desenrosquen la parte de inferior del bolígrafo, pues se les podría perder el muelle.
2. Una vez tenemos el bolígrafo desmontado, se comentará en clase para que creen que es cada parte del bolígrafo y se les preguntará si creen que el bolígrafo podría funcionar bien si falta

alguna de las partes, para qué sirve el muelle y para que provoca el pulsador de atrás del bolígrafo. *Can the pen work without one of the pieces? What is the spring for? What is the button for?*

3. Por último, se pedirá a los alumnos que vuelvan a montar el bolígrafo y dejarlo tal y como estaba.

(30 minutos)

Actividad 2- En esta actividad se necesitará el Anexo 11, el cual consiste en un par de actividades que tendrán que hacer los alumnos por medio de unión de imágenes con la respuesta correcta. Esta actividad se realizará de forma grupal por toda la clase. El modo de realización será el siguiente:

1. Se proyectará en la pizarra la actividad JCLIC del Anexo 11.
2. Los alumnos irán contestando por turnos levantando la mano y contestando las posible opciones
3. El juego terminará cuando se completen las actividades

(20 minutos)

Actividad 3- Se proyectará en la pizarra digital el Anexo 12. Éste contiene la despedida del personaje imaginario, dando las gracias a los alumnos por su ayuda y dedicación.

(10 minutos)

6. CONCLUSIÓN

El objetivo general planteado en este proyecto era desarrollar un corpus de actividades diseñadas desde una perspectiva lúdica que afiancen los conocimientos y habilidades de lengua inglesa que se imparten en el curso de primerio de Primaria en el área de Ciencias de la Naturaleza. Para analizar la consecución o no de este objetivo a continuación se analizarán las afirmaciones hechas en él.

Se ha desarrollado un corpus de actividades, en el apartado Propuesta de intervención, que ayudan a reforzar los contenidos propuestos en los bloques de contenidos del área de Ciencias de la Naturaleza que marca la actual legislación vigente.

Estas actividades han sido diseñadas desde una perspectiva lúdica, justificada en el apartado marco legislativo, con definiciones y varias clasificaciones de juegos que se han aplicado posteriormente en la Propuesta de intervención. Además se ha hecho bajo la perspectiva de una inmersión lingüística, que se adapta a la situación actual que vive hoy día la Comunidad Foral de Navarra, y que se ha justificado en el marco legislativo.

En lo que respecta a los objetivos específicos del proyecto:

Se ha concretado un grupo de actividades en el apartado Propuesta de intervención que trabaja objetivos específicos de cada bloque y con unos criterios de evaluación que marca el Decreto Foral 60/2014 y se han hecho con Tom the Pirate como personaje imaginario que hace de vínculo común entre las actividades.

En el Marco teórico se ha reflexionado sobre el contexto legislativo actual, empezando desde el que marca la Unión Europea, pasando por el nacional y las diferentes leyes educativas, hasta concretarlo con los Decretos y Órdenes Forales vigentes.

Se ha estudiado el Programa de Aprendizaje en Inglés que se está llevando a cabo en la Comunidad Foral de Navarra. En el apartado Marco legislativo, se ha repasado la situación socio cultural que se vive actualmente en esta comunidad, haciendo especial mención en su segunda lengua oficial, el euskera, determinante en este proyecto pues condicionará en algunos casos, el número de horas que se impartirá el PAI.

Se han comparado diferentes definiciones de juego de importantes autores de hace unos años, con otros más recientes. Así como también se han nombrado distintas clasificaciones dependiendo de diferentes aspectos concretos del juego para posteriormente justificar éste como elemento metodológico principal.

Se ha defendido el estudio de la inmersión lingüística con algunos de los estudios más importantes que se realizan en educación, como son el Informe PISA, el EURYDICE o el MECRL y

los beneficios probados de ésta en los países del norte y centro Europa.

A su vez, el propósito final de este trabajo es la elaboración de material educativo que ayude a los profesores de 1º de Primaria del área de Ciencias de la Naturaleza a llevar a cabo más fácilmente el proceso de inmersión lingüística que se está llevando a cabo en Navarra. Para ello, y a pesar de que en las actividades diseñadas en la Propuesta de intervención solo se hace mención a los bloques de contenidos del área de Ciencias Naturales, es evidente que en los propios criterios de las actividades (en los que se detalla gramática y vocabulario necesarios en inglés), éstas también ayudarán a la consecución de los mínimos exigidos en la materia de inglés de este curso.

Así pues lo anterior, se cree justificación suficiente para demostrar que se han cumplido todos los objetivos propuestos para este proyecto.

7. LIMITACIONES

Teniendo en cuenta que la finalidad de este proyecto es llevarlo a la práctica y que sea utilizado como material de ayuda para los profesores, no ha resultado fácil la concreción del contexto, puesto que éste va dirigido a una comunidad entera.

En la contextualización del proyecto se han tenido que tener en cuenta las diferentes vicisitudes que forman una comunidad tan compleja como es la Navarra. Entre ellas, la de los dos idiomas oficiales que se hablan dependiendo la zona y una legislación vaga en lo que respecta al programa PAI, que han provocado un marco teórico atípico y complejo.

Continuando con problemas de contextualización, al tener que diseñar las actividades para una clase imaginaria que represente la mayoría o el entorno más común de la comunidad, se han tenido que aproximar unos tiempos para su ejecución que en ningún se podrán considerar como tiempos definitivos, puesto que debido a esta tesitura, no se han tenido aspectos tan relevantes en un aula como la atención a la diversidad, las adaptaciones curriculares o las necesidades especiales. Así pues, será el profesor que las lleve a cabo, el encargado adaptarlas a su aula.

Por otra parte, no ha sido fácil encontrar datos sobre el nivel de inglés que se tiene en Navarra, pues solo se han encontrado documentos que lo detallan a nivel europeo y español. Además, también se han encontrado problemas para dar con datos recientes, ya que el informe más significativo de los señalados en el proyecto, es el informe PISA, el cual, el último fue realizado en 2012.

En lo que se refiere en la puesta en práctica de estas actividades, y ateniéndonos a la Orden Foral 139/2009 en la que se requiere estar en posesión del certificado C1 en inglés o superior para la impartición de la lengua inglesa, hay que tener en cuenta que muchos de los profesores que están impartiendo esta materia no tienen este certificado, con lo que muchas actividades se pueden desvirtuar y perder su fin pedagógico si no son realizadas por personal con un mínimo nivel de inglés.

Por último, el diseño de estas actividades no es cerrado, a pesar de que se ha intentado establecer un orden cronológico entre ellas marcado por el número de bloque de contenidos que se trabaja, si el docente que las está llevando a cabo decidiera la supresión de alguna de éstas, ya sea por falta de tiempo u otra circunstancia ajena al proyecto, éste podría continuar con el resto de actividades de otro bloque, suprimiendo o cambiando la actividad introductoria del bloque que se va a trabajar.

8. PROSPECTIVA

Este trabajo de fin de grado puede servir como planteamiento y ejemplificación a la hora de crear nuevos materiales por los distintos profesores que van a llevar a cabo un programa de inmersión lingüística, y decidan por motivos que se han justificado a lo largo de todo este proyecto, una metodología lúdica y alejada de enseñanza basada tan solo en un libro de texto.

A pesar de los reconocidos beneficios que aporta el juego, son muchos los centros y en consecuencia indirecta los docentes, que abogan por una educación basada en la memorización y repetición de contenidos como único método de enseñanza-aprendizaje, los cuales además, son normalmente evaluados simplemente en un examen. A todos aquellos docentes que no son conscientes de las ventajas de otros tipos de metodologías, este tipo de proyectos ayudará, no solo a una mejora de la atención, sino que probablemente, también de los resultados.

Sería positivo y enriquecedor que otros profesores más experimentados, dado el contexto relativamente nuevo al que se enfrenta la Comunidad Foral de Navarra con la inmersión lingüística, que participarán en la creación de materiales de este tipo y se compartieran en una base de datos común a la que tuvieran acceso todos los docentes. Esto podría ayudar a que aquellos que por pereza o motivos personales están anclados en métodos desfasados, se contagiaron de este tipo de metodologías más beneficiosas para todos.

Dicho esto, una línea de trabajo que podría continuar este proyecto, sería la creación de actividades de apoyo en las diferentes materias susceptibles a ser incluidas en un método de aprendizaje bajo inmersión lingüística, como son las Matemáticas, las Ciencias Sociales o la Educación física entre otras.

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABC (2003, 9 de mayo). La séptima gran reforma educativa en la democracia. *ABC. Edición digital*
- Alonso Tapia, J. (2005). *Motivación para el aprendizaje: La perspectiva de los alumnos*. Recuperado de https://www.uam.es/gruposinv/meva/publicaciones%20jesus/capitulos_espanyol_jesus/2005_motivacion%20para%20el%20aprendizaje%20Perspectiva%20alumnos.pdf
- Ausubel, D. (1968). *Psicología educativa, un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas, 1976.
- Bañares, D., Bishop, A., Cardona, M. C., Comas i Comas, O., Garaigordobil, M., Hernandez, T...Vida, T. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Graó.
- Bestard Monroig, J., Pérez Martín, M. C. (1992). *La Didáctica de la Lengua Inglesa*. Madrid: Síntesis S.A.
- Cabero Almenara, J. (2007). *Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación*. Madrid: Mc Graw Hill
- Decreto Foral 60/2014, de 16 de julio, por el que se *Establece el Currículo de las Enseñanzas de Educación Primaria en la Comunidad Foral de Navarra*. Boletín Oficial de Navarra, 174, de 5 de septiembre de 2014
- EURYDICE. (2012). *Cifras clave de la enseñanza de lenguas en los centros escolares de Europa 2012*. Recuperado de http://eacea.ec.europa.eu/education/eurydice/documents/key_data_series/143ES_HI.pdf
- Gobierno de Navarra. (2011). *Programas de Aprendizaje en Inglés - Educación Infantil y Primaria*. Recuperado el 26 de abril de 2015, de <http://www.educacion.navarra.es/web/dpto/programas-de-aprendizaje-de-ingles-infantil-y-primaria>
- Groos, K. (1902). *Les Jeux des animaux*. París: Félix Alcan
- Haldfield, J. A. (1987). *Elementary Communication Games*. Edimburgo: Espiral
- Ley General 14/1970, de 4 de agosto, de *Educación y Financiamiento de la Reforma Educativa*, Boletín Oficial del Estado, 187, de 6 de agosto de 1970
- Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de *Ordenación General del Sistema educativo Educación*, Boletín Oficial del Estado, 238, de 4 de octubre de 1990
- Ley Orgánica 9/1995, de 20 de noviembre, de *la participación, la evaluación y el gobierno de los centros docentes*, Boletín Oficial del Estado, 278, de 21 de noviembre de 1995
- Ley Orgánica 10/2002, de 23 de diciembre, de *Calidad de la Educación*, Boletín Oficial del Estado, 307, de 24 de diciembre de 2002
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de *Educación*, Boletín Oficial del Estado, 106, de 4 de mayo de 2006
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, *para la mejora de la calidad educativa*, Boletín Oficial del Estado, 295, de 8 de diciembre de 2013
- M. Sarlé, P. (2010). *Lo importante es jugar... Cómo entra el juego en la escuela*. Rosario: Homo

Sapiens.

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. (2002). *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza y Evaluación*. Madrid: Anaya.

- (2004). *Mi Portfolio Europeo de las Lenguas*. Recuperado de <http://www.oapee.es/documentum/MECPRO/Web/weboapee/iniciativas/portfolio/portfolios-validados-esp/primaria/castellano/guiapelprimaria.pdf?documentId=0901e72b8000449e>
- (2011). *Estadísticas de las enseñanzas no universitarias- curso 2011-2012 La enseñanza de lenguas extranjeras*. Recuperado de <http://www.mecd.gob.es/dms/mecd/servicios-al-ciudadano-mecd/estadisticas/educacion/no-universitaria/alumnado/Lenguas-extranjeras/Nota.pdf>
- (2012). *PISA 2012 Programa para la Evaluación Internacional de los Alumnos*. Recuperado de <http://www.mecd.gob.es/dctm/inee/internacional/pisa2012/pisa2012lineavolumeni.pdf?documentId=0901e72b81786310>

Orden Foral 110/2011, de 12 de julio, del *Consejero de Educación, por la que se regulan los aspectos básicos de los programas de aprendizaje en inglés en los centros públicos de educación Infantil y Primaria del Gobierno de Navarra*, Boletín Oficial de Navarra, 161, de 16 de agosto de 2011

Orden Foral 139/2009, de 18 de agosto, del *consejero de educación, por la que se establecen los requisitos lingüísticos necesarios para impartir las enseñanzas de la lengua inglesa en los programas plurilingües que promueve el departamento de educación en centros públicos de educación Infantil y Primaria*, Boletín Oficial de Navarra, 102, de 19 de agosto de 2009

Pavesi, M., Bertocchi, D., Hofmannová, M. y Kazianka, M. (2001). *Enseñar en una lengua extranjera*. Recuperado de <http://www.ub.edu/filoan/CLIL/profesores.pdf>

Piaget, J. (1961). *La Formación del Símbolo en el Niño*. Neuchatel: Delachaux & Niestlé, S.A.

Queyrat, F. (1905). *Les jeux des enfants*. París: Kessinger Pub Co.

Real Academia Española. Diccionario de la lengua española (22.a ed.). (2012). *Real Academia Española*. Recuperado el 26 de 04 de 2015 de <http://lema.rae.es/drae/srv/search?id=pfzuSEJWQDXX2DA6StnM>

Real Academia Española. Diccionario de la lengua española (22.a ed.). (2012). *Real Academia Española*. Recuperado el 26 de 04 de 2015 de <http://lema.rae.es/drae/srv/search?id=wC6OfNGTVDXX2Y8oscHb>

Rubio, A. y García Conesa, I. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*. 6 (3), 169-185. Recuperado de http://refiedu.webs.uvigo.es/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_3.pdf

10. BIBLIOGRAFÍA

- Aguilera Martínez, C. (2008). *Encuentro Educativo*. Recuperado el 18 de abril de 2015 de <http://www.claustro.net/encuentroeducativo/index.php/numero-1-noviembre-o8/recursos-formacion-num-1/importancia-de-la-iniciacion-a-la-lengua-extranjera-de-la-educacion-infantil/>
- Alzu Goñi, J. L., Henao, J. T., & Guerrini, M. C. (2006). *Essential Science1*. Torrelaguna: Santillana
- Cámara Aguilera, S. J., García Castarnado, M., Cardenal Pariente, Á., y Mateo Gimenez, M. Á. (2008). *Science and Enviroment*. Madrid: Edelvives
- Cebolla Boado, H. (2012). *La incorporación escolar de la población de origen inmigrante y el impacto de la concentración de inmigrantes en las esucelas navarras*. Recuperado de <http://www.navarra.es/NR/rdonlyres/0BD6BB88-1388-498D-806F-0E7949D20CB5/256369/EstudioHectorCebollaEducacion.pdf>
- Chamorro Guerrero, M. y Prats Fons, N. (1990). *La Aplicación de los Juegos a la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera*. Recuperado de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/02/02_0233.pdf
- Colegio Público Luis Gil. (2012). *Web del CPEIP Luis Gil*. Recuperado el 24 de abril de 2015 de <http://cpsanguesa.educacion.navarra.es/blogs/til/>
- Gobierno de Navarra (2014). *Educación extenderá el próximo curso el programa de aprendizaje de inglés a 30 nuevos centros escolares*. Recuperado el 27 de abril de 2015 de http://www.navarra.es/home_es/Actualidad/Sala+de+prensa/Noticias/2014/02/05/extension+programa+aprendizaje+ingles.htm
- (2015). *Demografía*. Recuperado el 21 de abril de 2015, de http://www.navarra.es/home_es/Navarra/Asi+es+Navarra/Navarra+en+cifras/Demografia/
- Gonzalo Gamio, S. y Mancheño Gonzalez, R. (2014). *Ciencias Naturales*. Zaragoza: Edelvives
- Izu, M. (1994). *¿Es el euskera lengua oficial de Navarra?*. Recuperado el 24 de abril de 2015 de <http://webs.ono.com/mizubel/lenguaoficial.htm>
- Madrid Izquierdo, J. M. (2007). La política educativa de la Unión Europea al servicio del desarrollo económico con cohesión social. *Revista Española de Educación Comparada*, 13, 253-284. Recuperado de <http://www.sc.ehu.es/sfwseec/reec/reec13/reec1310.pdf>
- Martínez Rodríguez, E. (2008). El Juego Como Escuela de la Vida: Karl Groos. *Revista Miscelánea de Investigación*, 22, 7-22. Recuperado de dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2774872.pdf
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. (2014/2015). *Datos y cifras Curso escolar 2014/2015*. Recuperado de <http://www.mecd.gob.es/servicios-al-ciudadano-mecd/dms/mecd/servicios-al-ciudadano-mecd/estadisticas/educacion/indicadores-publicaciones-sintesis/datos-cifras/Datosycifras1415.pdf>

Olazarán, M. y Montero, O. (2015, 7 de febrero). El PAI llega al 50% de colegios pero el modelo D público no se ofertará en media Navarra. *Diario Noticias de Navarra. Edición digital*

11. Anexos

En esta sección se adjuntarán los anexos utilizados en la parte de Actividades de este mismo documento. Puesto que algunas de éstos son juegos creados con el programa JCLIC, y al adjuntarlos a éste pierden su funcionalidad, se deja a continuación un vínculo donde se pueden descargar todos los anexos utilizados. En este vínculo también se encuentran los documentos a utilizar para las actividades en una mayor resolución. Para poder utilizarlos, se debe copiar todo el contenido que se encuentra en este vínculo a nuestro ordenador.

https://www.dropbox.com/sh/3w9cmgo3wu73qxl/AADzrX5xT3Rpur_oONK-FvfAa?dl=0

ANEXO 1

PowerPoint:



Imágenes del personaje imaginario de elaboración propia.

Imágenes extraídas de:

2ª diapositiva:

Fondo: <http://www.misfondoshd.com/wallpaper/2560x1600/2764-palmera-junto-al-mar.html>

3ª diapositiva:

Fondo: <http://es.dreamstime.com/imágenes-de-archivo-libres-de-regalías-día-de-fiesta-brillante-con-los-globos-image32188029>

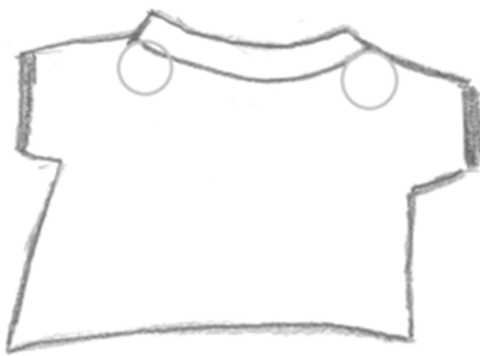
Tarta: <http://www.malaciencia.info/2012/03/malaciencia-cumple-7-anos.html>

4ª diapositiva

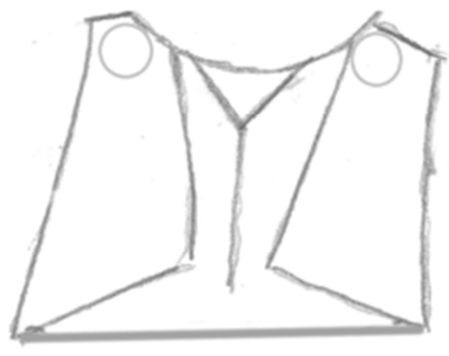
Fondo: <https://rumboaterceradimension.files.wordpress.com/2011/12/barquito.jpeg>

ANEXO 2

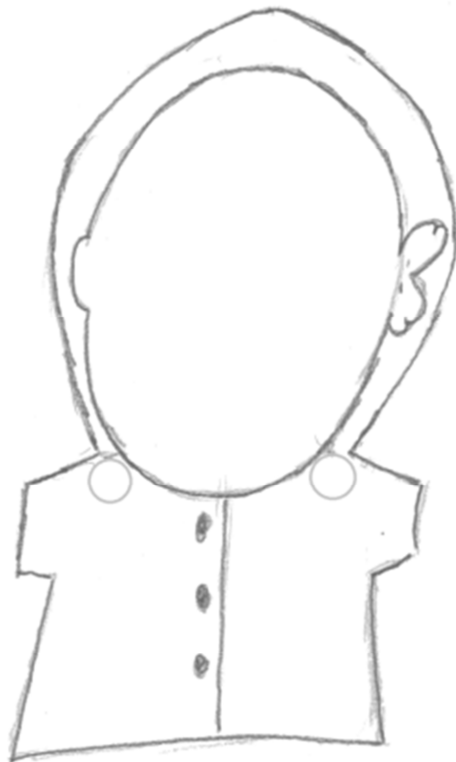
Imágenes: Todas de elaboración propia.



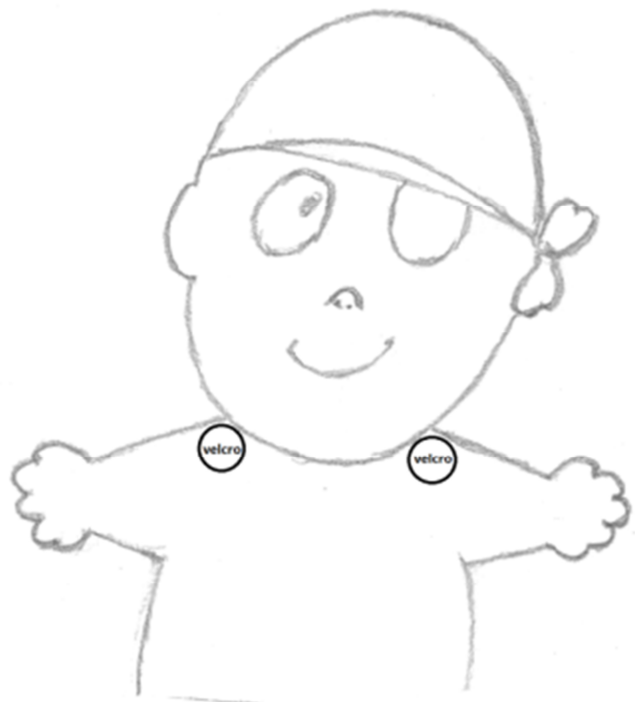
En la zona indicada con círculos se pegarán los velcros por detrás

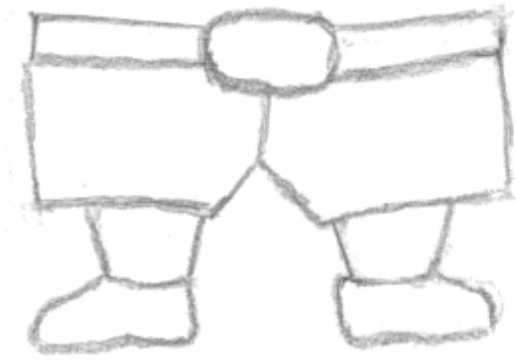


En la zona indicada con círculos se pegarán los velcros por detrás



En la zona indicada con círculos se pegarán los velcros por detrás





ANEXO 3

PowerPoint:





Imágenes extraídas de:

2ª diapositiva:

<http://www.pointonelaw.com/wp-content/uploads/2013/02/The-Rules-Screen.png>

3ª diapositiva:

<http://profesoresonline.cl/2013/07/04/el-ambiente-en-el-aula-favorece-el-aprendizaje/>

4ª diapositiva:

<http://profesorenapuros.es/2012/10/curso-inicial-para-profesores-de-ele-en-la-universidad-de-deusto.html>

5ª diapositiva:

<http://espectacularkids.com/blog/es/cuanto-mas-disfruta-un-nino-mas-rapido-aprende/>

6ª diapositiva:

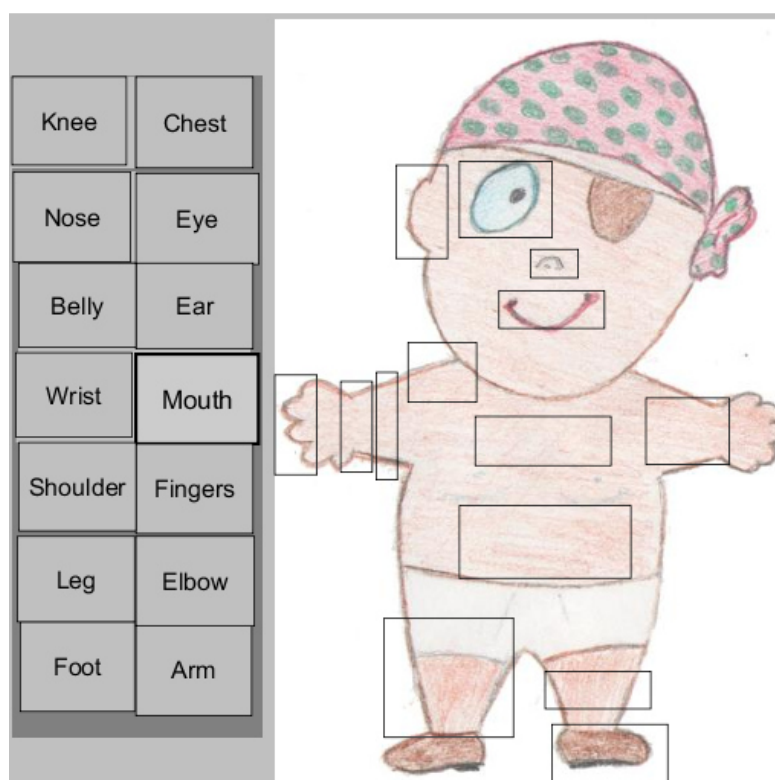
<http://educacininicial-terapiasdelenguaje.blogspot.com.es>

7ª diapositiva:

<http://www.imagenesyfotosde.com/2013/08/dia-del-nino-parte-2.html>

ANEXO 4

Juego en JCLIC: Imagen de elaboración propia



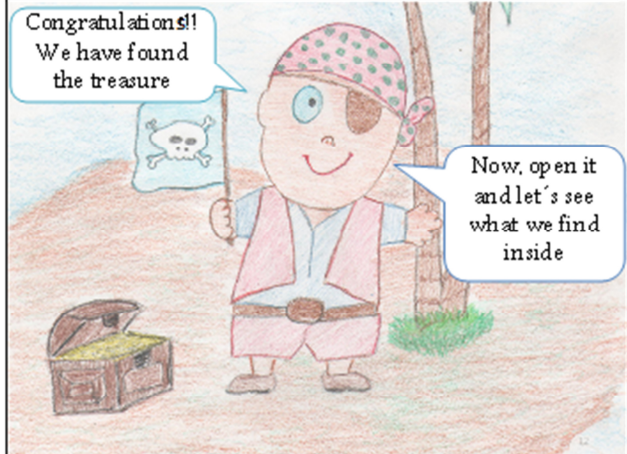
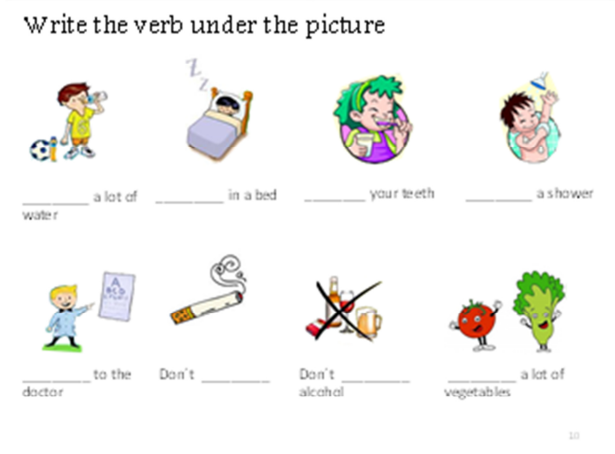
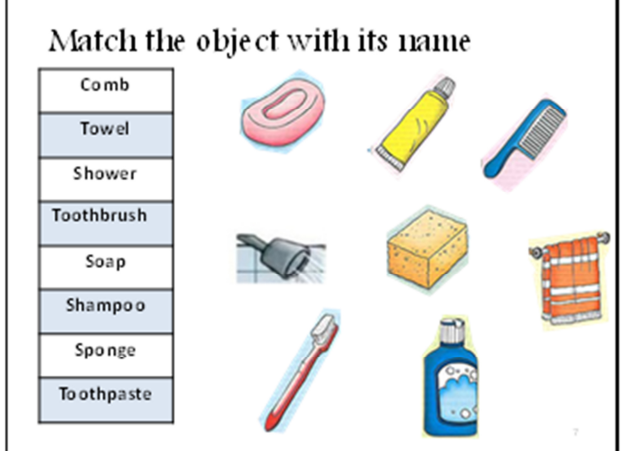
ANEXO 5

Imagen: Imagen de elaboración propia



ANEXO 6

PowerPoint:



Imágenes extraídas de:

2ª diapositiva

Fondo: <https://rumboaterceradimension.files.wordpress.com/2011/12/barquito.jpeg>

3ª diapositiva:

Pergamino: <http://2.bp.blogspot.com/-6NYZ86gj9fA/Tik->

UOnmMcl/AAAAAASdw/Y7DiwLHh5al/s1600/cosasdepiratasparaimprimir9.jpg

Mapa: <http://estrelladelosvientos.wikispaces.com/file/view/mapa-del-tesoro.jpg/189638707/mapa-del-tesoro.jpg>

http://es.clipartlogo.com/premium/detail/cartoon-cigarette_117980659.html

4ª diapositiva:

Imágenes: <http://lacarpetadelmaestro.blogspot.com.es/2013/10/habitos-saludables-para-ninos.html>

<http://divierteteeducafisica.blogspot.com.es/2010/05/habitos-saludables.html>

<http://www.glogster.com/sexta148/merienda-saludable-pamela/g-6k3atkpto35kis64ud0oIlf>

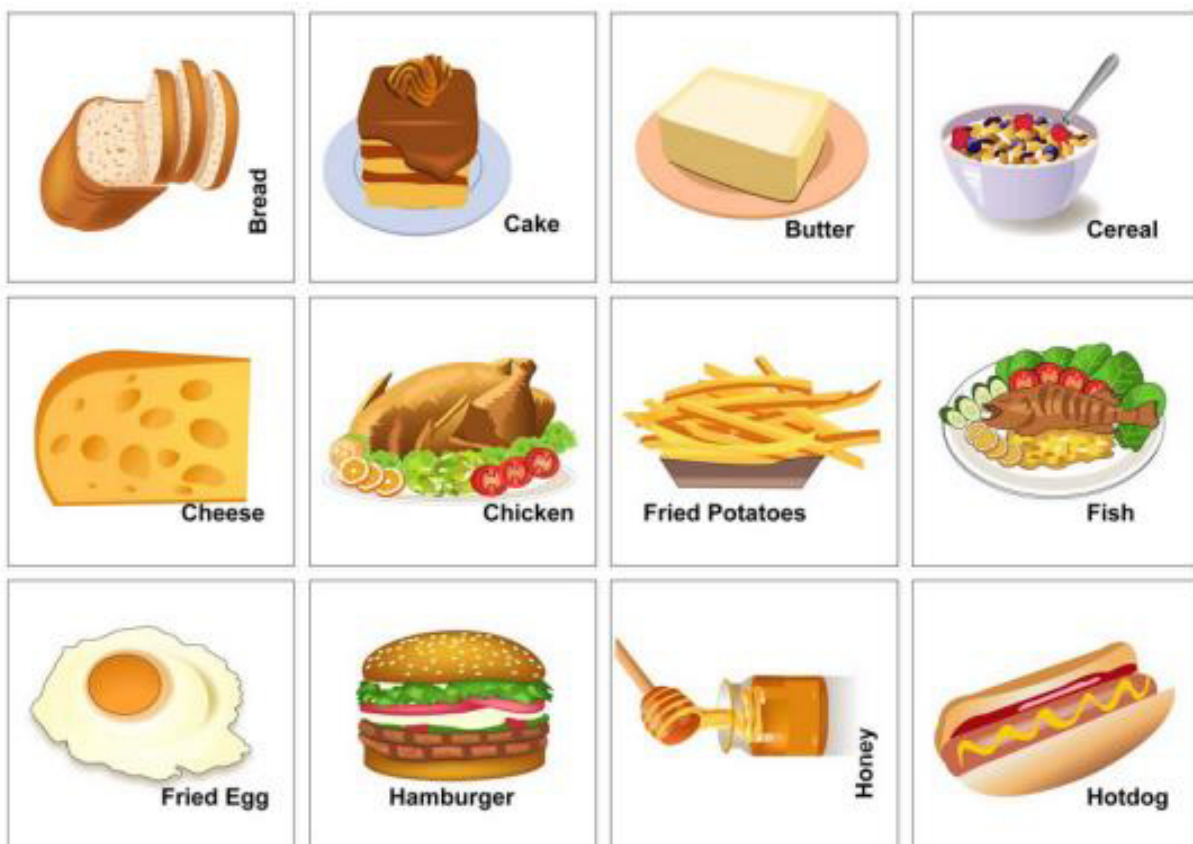
<http://www.imagui.com/a/la-alimentacion-en-dibujos-animados-cX8ayjKzo>

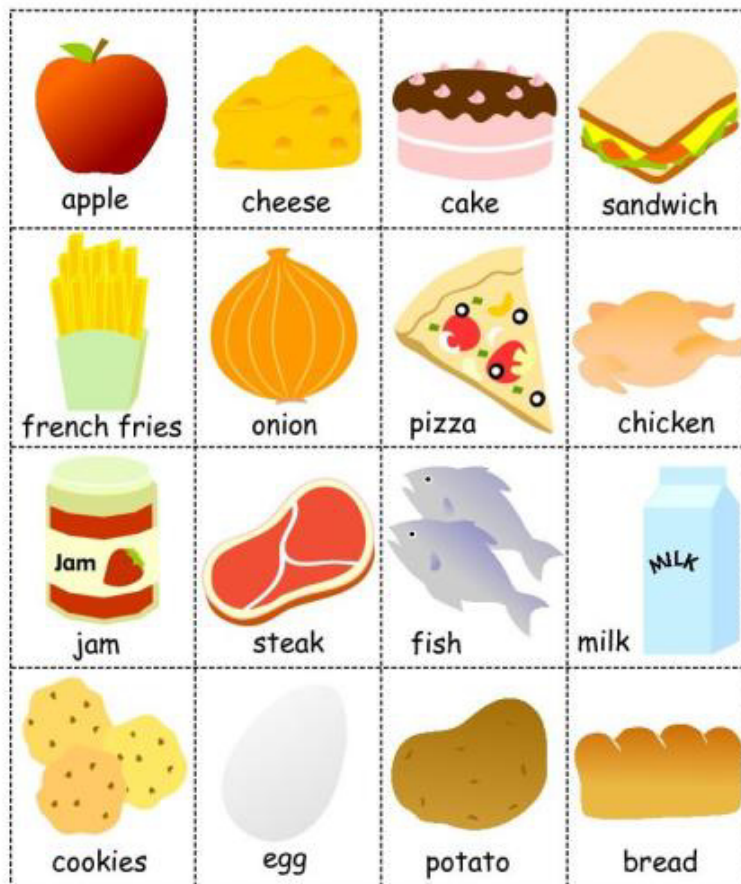
7ª diapositiva:

Imágenes: <http://es.slideshare.net/mcentroodontologico/utiles-de-aseo-33565413>

ANEXO 7

Flash cards:





Copyright © by KIZCLUB.COM. All rights reserved.

Imágenes extraídas de Imágenes extraídas de: <http://englishintermediatejl.blogspot.com.es/p/foo.html>

ANEXO 8

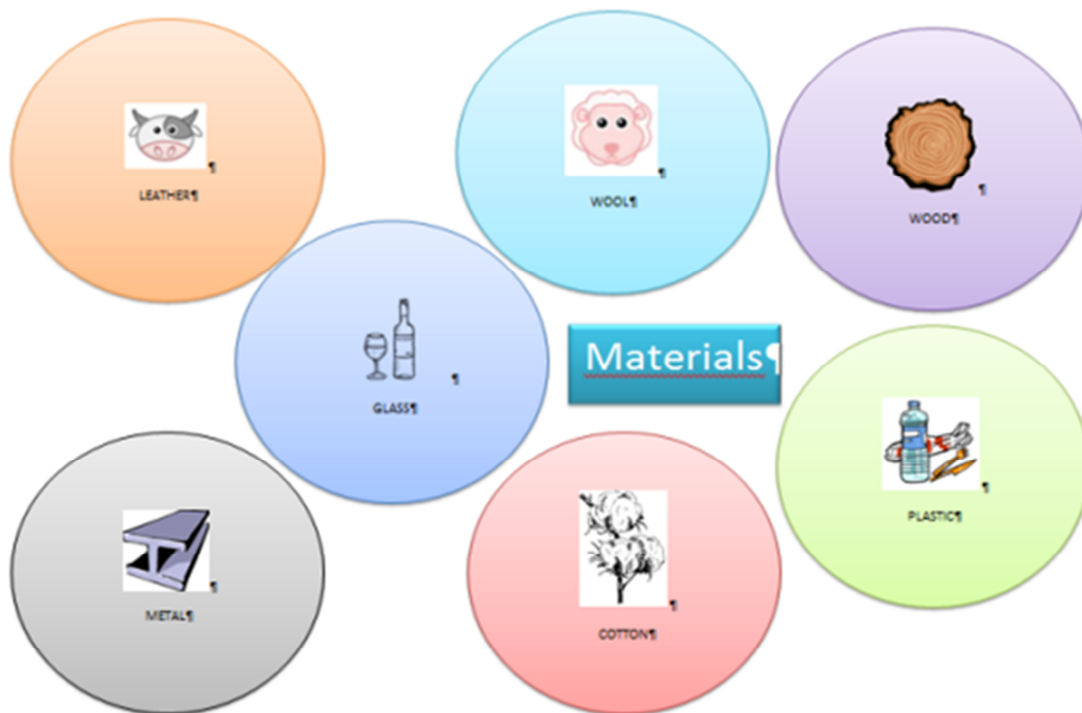
Imagen:



Fondo de imagen extraído <http://oktareas7.blogspot.com.es/2011/11/wh-questions.html>

ANEXO 9

Documento Word:



Imágenes extraídas de:

http://cdns2.freepik.com/foto-gratis/animales-de-dibujos-animados-vector-de-material_15-13119.jpg

<http://www.aulataller.es/recursos-tecnologia-eso/tecnologia-eso-materiales.html>

<http://printablecolouringpages.co.uk/?s=champagne+bottles>

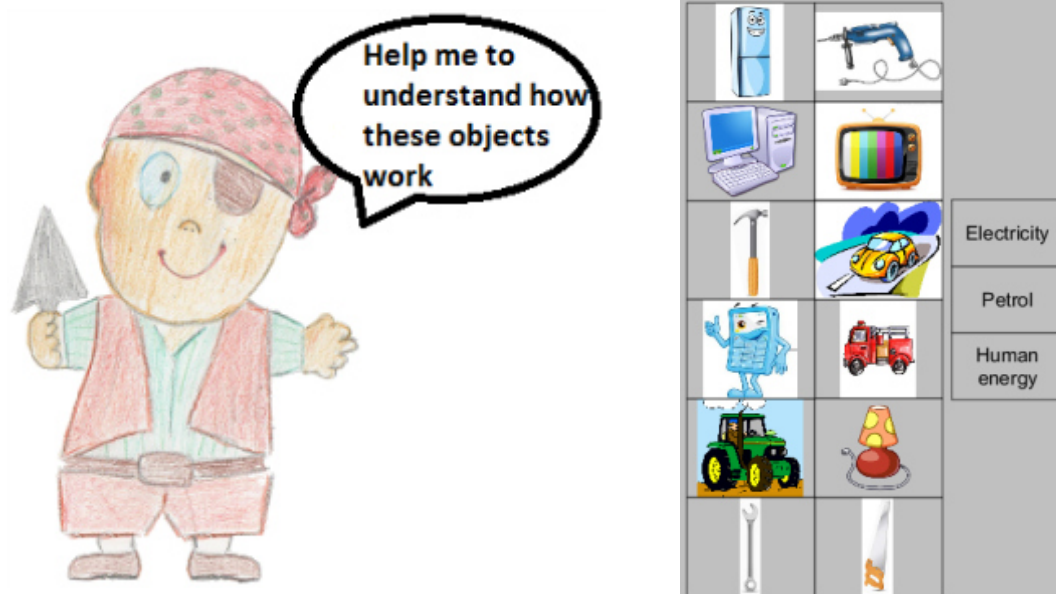
<http://alvaresinformatica.blogspot.com.es/2012/05/elementos-resistentes-pilares-vigas.html>

<https://elizlon.files.wordpress.com/2010/07/tallos-de-algodon-1.gif>

<https://reciclatocha.wikispaces.com/file/view/plasticos.gif/72234531/plasticos.gif>

ANEXO 10

Juego en JCLIC:



Imágenes extraídas de:

<http://diarioeducacion.com/wp-content/uploads/2014/01/herramientas.jpg>

<http://www.escuelaenlanube.com/laminas-de-bits-en-categorias/17categorias/>

http://4.bp.blogspot.com/-NtiyRH7TKVA/VJ7IEEF_hI/AAAAAAAAALZk/IrMMPJwrjeA/s1600/lampara.png

<http://es.dragonball.wikia.com/wiki/Archivo:Ordenador.png>

<https://navasgar.wordpress.com/cuentos-motores/un-viaje-en-coche/>

<http://galeria.dibujos.net/vehiculos/otros/tractor-en-funcionamiento-pintado-por-tractor-9628746.html>

<http://galeria.dibujos.net/vehiculos/otros/tractor-en-funcionamiento-pintado-por-tractor-9628746.html>

<http://us.cdn4.123rf.com/168nwm/seamartini/seamartini1404/seamartini140400039/27243142-frigorifico-congelador-o-refrigerador-de-la-cocina-aparato-con-una-sonrisa-feliz-ilustracion-de-dibu.jpg>

<http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublogs/ceipsanmiguel/>

<http://www.aquienvalladolid.com/radio/sintonias-de-television-2/>

ANEXO 11

Juego en JCLIC:



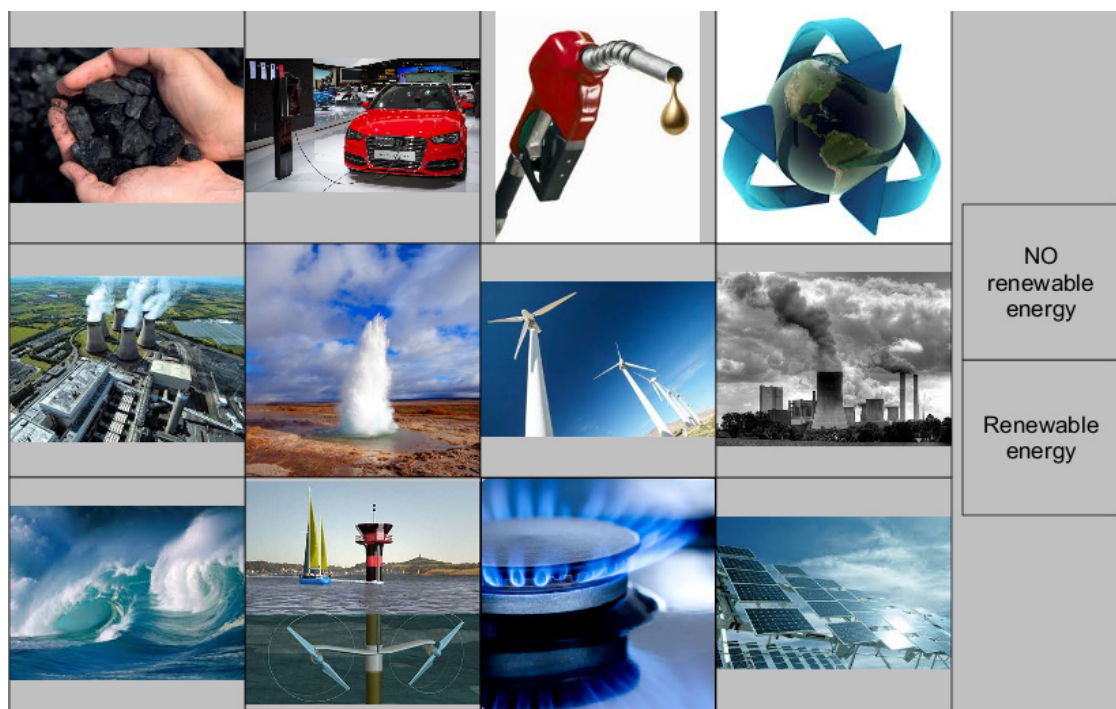
Imágenes extraídas de:

<http://elmejorsitio.net/como-cuidar-a-un-nino-de-los-peligros-de-la-casa/>

<http://www.pequepolis.com/accidentes-ninos-seguridad-infantil.html>

<http://ecodiario.eleconomista.es/internacional/noticias/2384015/08/10/Los-ninos-alemanes-salen-de-su-silencio-el-Gobierno-les-permitira-gritar-en-los-parques.html>

<http://www.electricistasmadridweb.com/averias-electricas-causas-y-consejos/>



Imágenes extraídas de:

<http://www.compromisorse.com/sabias-que/2010/03/30/que-significa-energia-limpia/>

<http://www.todanoticia.com/50385/latinoamerica-convierte-nueva-frontera-inversion/>

<http://www.todanoticia.com/50385/latinoamerica-convierte-nueva-frontera-inversion/>

<http://www.magyar-mernok.hu/?view=heading;15&page=5>

<http://tedecimoscomo.com/ahorrar-energia-en-casa-agua-y-gas/>

<http://www.mundosinguerras-cv.org/index.php/notis/14-posicion-sobre-la-energia-nuclear>

<http://www.renovablesverdes.com/el-carbon-y-la-energia-nuclear-diferencias-y-similitudes/>

<http://www.puntoinversiones.com/imageninversiones/2010/10/El-Estado-invierte-en-la-industria-del-carbón.jpg>

<http://www.ecoticias.com/energias-renovables/32092/El-gran-potencial-de-la-energia-geotermica>

<http://geamultimedia.net/2011/06/04/energia-renovable-modelo-internacional/>

<http://www.energiverde.com/empresas/audi-lanza-promocion-energia-renovable-con-la-compra-de-un-coche>

<http://guillealvarez85.blogspot.com/2012/02/la-gasolina-no-es-igual-en-invierno-y.html>

ANEXO 12

PowerPoint:



Imagen extraída de:

Fondo:

[http://1.bp.blogspot.com/ZZmSPspw5_w/UaWwJXQ6Q1I/AAAAAAAAEG8/DoAEHUhPo2s/s1600/Descargar+Pack+Wallpaper+Gratis+Abstractos+\(224\).jpg](http://1.bp.blogspot.com/ZZmSPspw5_w/UaWwJXQ6Q1I/AAAAAAAAEG8/DoAEHUhPo2s/s1600/Descargar+Pack+Wallpaper+Gratis+Abstractos+(224).jpg)